

# PAVILLEON Noir



LE HOLLANDAIS VOLANT



# CRÉDITS

## AUTEURS

### TEXTES ORIGINAUX

Renaud Maroy

### NOUVEAUX TEXTES (LA TEMPÊTE, LA FONTAINE DE JOUVENCE ET LE TRÉSOR) ET HARMONISATION

Marc Sautriot

### RELECTURE ET CORRECTIONS

Marc Sautriot, Renaud Maroy, Agnès Pernelle

### DIRECTION ARTISTIQUE

Tête Brûlée

### DESIGN

Laura Hoffmann

### MISE EN PAGE

Jérôme Cordier

### ILLUSTRATIONS

Stephanie Böhm, Carole Chaland, David Chapoulet, Christophe Hénin, Aljosa Mujabasic,  
Laurent Miny, Clément Ribeyre Soret, Maxime Teppe, freepik.com.

### REMERCIEMENTS

Marc Sautriot

Un grand merci à Philippe pour m'avoir invité à bord du navire et au capitaine Renaud pour m'avoir accepté dans l'équipage et m'avoir confié la barre du Hollandais.

Un clin d'œil aux joueurs qui ont testé La tempête lors d'Octogônes 2014 et m'ont permis de l'améliorer, en particulier Majddar et Cheza (merci pour les portraits de Patrick et de Felipe, croqués sur la nappe, durant la partie !), ainsi qu'Alain et Stéphanie, qui ont contribué à l'écriture de l'histoire des PJ qu'ils ont incarnés (Rodrigo et Anaké).

Enfin, un grand merci à mon épouse, Géraldine, qui supporte avec patience le temps que je passe à écrire ; et plein de gros bisous à mes filles, Marie et Lucie, qui, après Contes ensorcelés, L'Œil Noir et Pathfinder, joueront peut-être un jour des membres d'équipage du Hollandais...

Je dédie ce jeu à tous les auteurs amateurs dont la passion fait revivre  
la magie du jeu de rôle.

### DIRECTEUR DE PUBLICATION - David Burckle

### EDITION

Pavillon Noir, deuxième édition, est publiée par :  
Black Book Editions. 14, rue Gorge de loup, 69009 Lyon  
Dépôt légal : XXXXXXXXXXXX ;  
ISBN (relié) : 978-2-36328-330-6  
ISBN (PDF) : 978-2-36328-331-3  
Imprimé en XXXX en XXXXXXXXXXXX.

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

*Pavillon Noir* est un jeu de Black Book Éditions. ©2016 Black Book Éditions. Tous droits réservés.



# Sommaire

AVANT PROPOS	8	UN PLAN AMBITIEUX	38
SYNOPSIS DU <i>HOLLANDAIS VOLANT</i>	10	LA HAVANE	39
CHAPITRE 0 : FRÈRES ENNEMIS	12	Entrée au port	41
INTRODUCTION	13	Avant de descendre	42
PROLOGUE : SAINT-MALO, AOÛT 1715	13	Les quais	43
Pourquoi partir ?	14	La capitainerie	43
La rencontre	14	Les tavernes du port	45
Avez-vous vu mon pilote ?	15	S'engager	46
Oui, il est en prison...	15	En ville	47
Le fin mot de l'histoire	16	Le chirurgien	47
Duel au clair de lune	16	Confession	47
Animations	16	Un verre chez les officiers	48
LE VOYAGE	18	La Sirène	48
Le <i>Saint Michel</i> prend la mer	18	Piet Van Aarde	51
Les premiers jours	19	Fuir La Havane	53
Escale aux Canaries	20	L'anse de la Calette	54
LA TEMPÊTE	21	LA TRAQUE DE LA FLOTTE	55
Voyage au bout de l'enfer	22	Inquiétude	55
VOILE(S) À L'HORIZON	21	À l'abordage ?	55
Des corsaires...	22	Lendemain de tempête	59
Des pirates...	23	CHAPITRE 2 : LA FONTAINE	
... et un naufrage	23	DE JOUVENCE	60
SEULS AU MONDE	23	SYNOPSIS	61
Une île pas si déserte	24	HISTOIRE D'UNE FONTAINE DE JOUVENCE	62
La menace indienne	24	La quête de Ponce de León	62
Des alliés inespérés	26	La situation	62
C'est MON île !	26	SURVIVRE	63
Sauvés !	27	La vie continue (ou pas !)	63
DE CHARYBDE EN SCYLLA	28	Et après ?	64
La Bonne Fortune	28	DE FIL EN AIGUILLE	65
Un repos mérité	28	Ce cher Piet	65
EPILOGUE : PIRATES ?	28	La colère des Calusas	65
Une nouvelle mission	30	Sauvetage	66
Le gouverneur s'en mêle	30	Face à face	66
DIRECTION NASSAU ?	30	DIRECTION SAN AUGUSTINE	68
CHAPITRE 1 : LA TEMPÊTE	31	Le voyage	68
SYNOPSIS	31	L'arrivée	68
LA FLOTTE AU TRÉSOR	32	En ville	69
La flotte de 1713	33	RÉUNIR UN ÉQUIPAGE	69
Le naufrage	33	Les matelots des navires en réparation	69
Lendemain de tempête	35	Les pirates de Winthorpe	69
	35	La vie de groupe	71
	36	S'emparer d'un navire	71
		LIBÉRER HOPIKITA	72

<b>Trouver Hopikita</b>	72	<b>UNE VISITE OFFICIELLE</b>	100
<b>Entrer dans la citadelle</b>	72	<b>Des questions ?</b>	100
<b>À l'intérieur</b>	73	<b>Quelques opposants</b>	100
Cour sud	73	<b>Programme des activités terrestres</b>	101
Bâtiment central	73	Les planteurs	101
Cours nord-est et nord-ouest	73	Les remparts	101
La grotte	73	Première entrevue	101
Les murailles	74	Le capitaine	102
<b>LA FUITE</b>	75	Arrêtez-les !	103
<b>LES EAUX HERBEUSES</b>	76	Une rage toute relative	103
<b>Les Everglades</b>	76	<b>A MON DERNIER REPAS</b>	104
<b>La fontaine de Jouvence</b>	76	<b>Sur les lieux</b>	104
Les buveurs de la fontaine	76	<b>La beuverie</b>	104
Explications	78	<b>Le vin tourne au vinaigre</b>	105
<b>EPILOGUE</b>	78	<b>L'assaut des soldats</b>	105
<b>CHAPITRE 3 : LE TRÉSOR</b>	80	<b>La fuite</b>	108
<b>SYNOPSIS</b>	81	<b>MORT AUX TRAÎTRES</b>	108
<b>SUR LES LIEUX DU NAUFRAGE</b>	81	<b>Les forces en présence</b>	108
<b>Le site nord du naufrage</b>	82	<b>Les navires</b>	108
<b>Le site sud du naufrage</b>	82	<b>Les pirates</b>	108
<b>METTRE LA MAIN SUR LE TRÉSOR</b>	84	<b>Les navires de pêche</b>	108
<b>Passer par Nassau</b>	84	<b>Les prisonniers</b>	108
<b>L'or des Espagnols</b>	84	<b>Le Hollandais</b>	109
Piller les épaves	85	<b>La victoire dans la fuite</b>	109
Attaquer Palmar de Ays	86	<b>EPILOGUE : SUR LES TRACES DU MORT</b>	109
Un visiteur éconduit	86	<b>CHAPITRE 6 : TROP C'EST TROP !</b>	110
Le butin	86	<b>SYNOPSIS</b>	111
<b>Personnages</b>	87	<b>Thème et ambiance</b>	111
<b>CHAPITRE 4 : LE REPAIRE DU FANTÔME</b>	88	<b>Quelques conseils</b>	111
<b>SYNOPSIS</b>	89	<b>EPISODE TERRIEN</b>	112
<b>UN ÉCLAT DE SANG</b>	90	<b>Se remettre de ses frayeurs</b>	112
<b>A BORD DU SHADOW</b>	92	Hornigold et une vieille connaissance	112
<b>Winthorpe et Caoutchouc</b>	92	Une pépite pour du tafia	112
<b>Enquête des PJ</b>	92	<b>On reprend du service</b>	113
<b>Le livre de bord du naufragé</b>	93	Aller sur place	113
<b>Les intentions de Winthorpe</b>	94	C'est dans les vieux chaudrons qu'on	
<b>Une grave accusation</b>	94	fait les meilleures sauces	113
<b>Un petit passe-temps</b>	94	Achat d'une carte	114
<b>LE REPAIRE DU FANTÔME</b>	94	<b>The Bright</b>	114
<b>L'île</b>	95	« SEE THE BRIIGHT, SHIDE OF LIFE ! »	115
<b>Arrivée des PJ</b>	95	<b>L'inspection en règle</b>	115
<b>Rouges ou noirs</b>	95	<b>Le calme plat</b>	115
<b>Dans le repaire</b>	96	<b>Envoyez les huniers ? !</b>	115
Le retour du Hollandais	96	<b>Le châtiment humain</b>	116
<b>CHAPITRE 5 : LE CADEAU POSTHUME</b>	98	<b>Le châtiment divin</b>	116
<b>INTRODUCTION</b>	99	<b>La fin des fins</b>	116
<b>SYNOPSIS</b>	99	<b>Repli vers l'Orénoque</b>	118
		<b>LES CARAÏBES</b>	118
		<b>La croisière s'amuse</b>	118
		<b>Rien de plus dangereux que les Indiens</b>	118

Dans la forêt	118	EPILOGUE	142
Une charmante rencontre	119	APPENDICE : LIVRES DE BORD	143
Le village	119	<i>Livre de bord</i>	
<b>RETOUR AU CAMPEMENT</b>	<b>121</b>	<i>de l'Avenger</i>	143
<b>Une émouvante cérémonie</b>	<b>121</b>	<i>Livre de bord</i>	
<b>Toujours aussi agréable</b>	<b>121</b>	<i>de la Serenity</i>	143
<b>Rendre la pareille</b>	<b>121</b>		
<b>RETOUR DE FLAMMES</b>	<b>122</b>	<b>ANNEXES</b>	145
<b>Mieux vaut seul que mal accompagné</b>	<b>122</b>	<b>PERSONNAGES-NON-JOUEURS</b>	146
<b>Attaque du camp caraïbe</b>	<b>123</b>	Frères ennemis	146
<b>Ambassade</b>	<b>123</b>	La Tempête	146
<b>DE L'OR PLEIN LES POCHE</b>	<b>124</b>	La fontaine de Jouvence	146
<b>La mine</b>	<b>124</b>	Trop, c'est trop !	147
<b>Le village yanomami</b>	<b>125</b>	<b>PRÉ-TIRÉS</b>	148
<b>EPILOGUE</b>	<b>125</b>	<b>RODRIGO MUÑOZ</b>	149
<b>CHAPITRE 7 : LE VAISSEAU FANTÔME</b>	<b>126</b>	<b>ANAKÉ</b>	150
<b>INTRODUCTION</b>	<b>127</b>	<b>FELIPE BARROZ</b>	151
<b>Ce qui se passe réellement</b>	<b>127</b>	<b>PATRICK MCKENZIE</b>	152
<b>SYNOPSIS</b>	<b>128</b>	<b>ESTEBAN SILVA</b>	153
<b>Thème et ambiance</b>	<b>128</b>	<b>PRÉ-TIRÉS ICONIQUES</b>	154
<b>Introduction des PJ</b>	<b>128</b>	<b>FRANCIS DE VERCOURT</b>	154
<b>FUNESTES NOUVELLES</b>	<b>129</b>	<b>XABI DE CAZABAN</b>	156
<b>Sur les quais</b>	<b>129</b>	<b>N'SERENGI</b>	158
Un vaisseau fantôme	129	<b>ANGE</b>	160
Circulez s'il vous plaît !	130	<b>ÉGLANTINE GAUTHIER</b>	162
En ville	130	<b>FRÉDÉRIC BICHON</b>	164
La taverne	130	<b>RÉMY DE SAINT-MARC</b>	166
La maison close	130		
Les rues ne sont pas sûres	132		
Un départ la mort dans l'âme	132		
<b>L'ombre du vaisseau fantôme</b>	<b>132</b>		
Le navire marchand	133		
Le chasseur de fantôme	134		
Le navire des pendus	135		
Le Hollandais volant	136		
<b>L'étreinte du vaisseau fantôme</b>	<b>137</b>		
Les incidents	137		
L'assemblée et l'enquête	138		
<b>À la recherche du vaisseau fantôme</b>	<b>139</b>		
Grand Cayman	139		
Jamaïque	139		
Nassau	139		
Le rescapé de la Punta Garrica	140		
L'herbe	140		
Le repaire du fantôme	140		
Les Calusas	141		
<b>LA LÉGENDE DU HOLLANDAIS VOLANT</b>	<b>141</b>		
<b>Palabres</b>	<b>142</b>		
<b>Combat naval</b>	<b>142</b>		
<b>Fuite</b>	<b>142</b>		



# LE HOLLANDAIS VOLANT





# AVANT PROPOS

Il y a maintenant douze ans, Renaud Maroy inaugurait la première campagne pour *Pavillon Noir*, dont les deux premiers épisodes (*Le dernier voyage du Griffon* et *La fontaine de Jouvence*) furent publiés dans le second livre « de base » de *Pavillon Noir - À feu et à sang*. La campagne se poursuivit avec deux nouveaux scénarios (*Le repaire du fantôme* et *Le cadeau posthume*) dans le supplément *L'art de l'escrime*, pour arriver à sa conclusion avec deux derniers scénarios (*Trop, c'est trop !* et *Le vaisseau fantôme*), publiés dans *Entre ciel et terre*.

Avec le succès du financement participatif de la deuxième édition de *Pavillon Noir*, il fut notamment décidé de réunir la campagne du *Hollandais volant* en un seul volume pour lui donner la dimension qu'elle mérite. Magnifique cadeau pour les souscripteurs du jeu !

Mais pouvait-on se contenter de rassembler en l'état les six scénarios existants et d'en faire une simple compilation. Assurément non ! Lorsqu'un éditeur donne ce genre d'opportunité, les auteurs se sentent pousser des ailes et aspirent à des ambitions sans limites. Aussi, avec Philippe Rat, nous nous lancâmes dans un *brainstorming* du tonnerre de Dieu, rêvant d'introductions multiples à la campagne, d'une quête de *la fontaine de Jouvence* digne de *l'Odyssée* et de bien d'autres choses... Et puis la réalité se rappela à nous et nous dûmes revoir nos ambitions à la baisse sous peine d'être enchaînés à fond de cale pendant les dix prochaines années pour parvenir à écrire tout ce que nous prévoyions !

Pour autant, l'ambition de publier un *Hollandais volant* amélioré restait, et une fois le cadre délimité en accord avec Black Book Éditions, et le feu vert et la carte blanche donnés par Renaud, je me jetais à l'eau... Le résultat est là, entre vos mains, et j'espère qu'il vous satisfera : une nouvelle entrée en matière utilisant les deux événements majeurs qui lancent la campagne, à savoir la tempête de 1715 et la flotte au trésor qu'elle anéantit (scénario *La tempête*) ; des scénarios modifiés pour tenir compte des réalités historiques et géographiques (modification en profondeur de *La fontaine de Jouvence* et du *Dernier voyage du Griffon*, rebaptisé *Le trésor* puisque le *Griffon* est en fait le seul navire de la flotte au trésor à avoir survécu à la tempête de 1715) ; et une harmonisation de l'ensemble intégrant notamment le nouveau scénario et la réécriture des deux autres.

Mais je bavarde, je bavarde... Il est temps de tourner la page et de vous plonger dans notre version de la légende du *Hollandais volant*. Bonne lecture et bon jeu !

— MARC SAUTRIOT





# Synopsis du *Hollandais volant*

La campagne du *Hollandais volant* compte désormais huit scénarios, dont un scénario d'introduction alternative, ou plutôt complémentaire. Elle raconte l'histoire d'un pirate « à vif », Piet Van Aarde, un homme épris de liberté, sauvage, ne supportant pas l'injustice et la trahison. C'est justement la trahison qui va le pousser à chercher la destruction des pirates, tout en poursuivant son rêve de liberté. Libre, il le sera, en définitive, en entrant dans la légende sous le nom du *Hollandais volant*.

La campagne est composée des scénarios suivants :

- **Frères ennemis.** Initialement publié comme scénario d'initiation à *Pavillon Noir* dans l'ouvrage *La révolte*, l'histoire se déroule à la même période que le début de la campagne. Les PJ, nouvellement créés, se trouvent à St-Malo et embarquent à bord du *Saint Michel* pour se rendre dans le Nouveau Monde. Lors d'une escale aux Canaries, ils rencontrent des membres d'équipage du *Griffon*, un navire qui accompagnait la célèbre flotte au trésor espagnole et qui vient d'échapper à un ouragan. Le reste de la traversée est mouvementé et les personnages vont affronter une tempête puis des pirates. Naufragés sur une île, les PJ et les pirates sont secourus par un navire français qui les emmène dans les Antilles. Là, ils se feront pirates et décideront de se rendre à Nassau.

*NB* : Ce scénario d'introduction est optionnel et permet aux joueurs de découvrir *Pavillon Noir* avec les personnages qu'ils auront créés. Cependant, ceux-ci ne pourront pas avoir vécu la fameuse tempête, et ils manqueront certains des événements qui permettent de lancer la campagne. Il reste possible de jouer la campagne en enchaînant directement avec le quatrième scénario, avec un minimum d'adaptation, mais ce serait priver vos joueurs d'un contact privilégié avec le principal acteur : Piet Van Aarde, dit le Hollandais !

Après avoir joué *Frères ennemis*, il est conseillé de mettre de côté ces premiers PJ (que nous appellerons ici PJ1 pour plus de clarté dans nos propos), puis de jouer La tempête avec les PJ prétrirs ou d'autres PJ créés par les joueurs (que nous nommerons PJ2). Les PJ1 pourront ensuite rejoindre l'équipage des PJ2 au début du scénario *Le trésor*, quand ces derniers arriveront à Nassau. Selon leurs envies, les joueurs pourront jouer alternativement avec les personnages des deux groupes, selon la tournure que prendra la campagne. Ils peuvent même alterner entre les personnages au cours d'un même scénario, si cela vous convient. Ou bien un PJ (1 ou 2) sera joué comme personnage principal, l'autre servant de « roue de secours » si le premier décède dans de tragiques circonstances... Nous ne reviendrons pas sur la façon de gérer PJ1 et 2 au cours de la campagne ; à vous et à vos joueurs

de choisir la façon la plus amusante et la plus utile de les utiliser.

- **La tempête.** Les PJ font partie de l'équipage pirate du capitaine Cavallo, qui s'est associé à d'autres pirates pour attaquer la flotte du trésor espagnole, qui devrait prochainement traverser l'Atlantique, chargée d'une cargaison valant plusieurs millions de pièces de huit. Le capitaine Cavallo charge les PJ de mener une mission de renseignement à La Havane pour savoir quand la flotte compte appareiller, afin de pouvoir lui tendre une embuscade dans le détroit de Floride. Les PJ obtiennent l'information à la veille du départ de la flotte, mais repérés, ils sont contraints de fuir en catastrophe avec l'aide d'un autre pirate, Piet Van Aarde.

Grâce aux informations des PJ, les pirates se mettent en place et attendent la flotte du trésor. Mais une tempête s'abat sur le convoi, et Espagnols et pirates sont projetés sur les côtes de Floride où ils font naufrage.

*NB* : Chronologiquement, ce scénario se joue juste avant *Frères ennemis*.

- **La fontaine de Jouvence.** Au lendemain du naufrage, les PJ font partie des quelques survivants. Privés de leurs commandants, ils doivent prendre les affaires en main et organiser la survie de l'équipage. Dans les jours qui suivent, ils se rendent compte que les Espagnols ont connu le même sort qu'eux et que le trésor est là, épargné dans quelques mètres d'eau, au bord de la côte. Mais sans armes et sans équipement, ils ne peuvent affronter les soldats. Ils retrouvent Van Aarde, qui a également survécu, puis rencontrent des Indiens Calusas, qui leur sauvent la vie face aux Espagnols. Les Calusas leur demandent leur aide pour faire évader leur chef, prisonnier à San Augustine.

Les PJ et Van Aarde suivent donc les Calusas dans leur périple. Arrivés à San Augustine, ils rencontrent un autre pirate, Winthorpe, également naufragé suite à la tempête. Ils se mettent d'accord pour libérer l'Indien puis s'enfuir en s'emparant d'un navire espagnol. L'attaque est un succès, mais la fille du chef est gravement blessée. Le Calusa leur parle de ses pouvoirs magiques, qu'il doit à ce qu'un Espagnol a nommé « la fontaine de Jouvence », deux siècles plus tôt, lorsqu'il lui a révélé son existence. Les PJ, Van Aarde, Winthorpe et les Calusas se rendent donc dans les Everglades, un grand marécage du sud de la Floride. Le chef calusa les conduit à la fontaine de Jouvence, mais ils sont attaqués par les Espagnols, qui les ont suivis. Durant la bataille, Van Aarde est « mortellement » touché et disparaît dans le marais. Une fois les Espagnols vaincus, les PJ repartent, direction Nassau.



• **Le Trésor.** Sachant que le trésor espagnol est à portée de main, les PJ et Winthorpe n'ont qu'une envie : retourner sur les côtes de Floride pour s'en emparer. Ils sont cependant trop peu nombreux pour faire face aux Espagnols et décident de recruter des renforts à Nassau. Là, les discussions prennent un peu de temps, mais au final, une expédition est décidée et plusieurs capitaines se lancent dans l'aventure. Pillant les épaves ou prenant d'assaut le camp des Espagnols, les pirates parviennent à rassembler un beau butin avant de retourner à Nassau, auréolés de gloire.

• **Le repaire du fantôme.** Quelque temps a passé depuis le raid sur les côtes de Floride. Les PJ profitent de leur butin et se sont séparés de Winthorpe et de Van Aarde. Ces derniers ont vogué de conserve, ce qui a laissé le temps à Winthorpe de convoiter la superbe rapière que le Hollandais a récupérée parmi le trésor espagnol. Winthorpe finit par envoyer certains de ses hommes s'emparer du butin de Van Aarde, avant de prendre la fuite à bord de son navire. Lorsque le Hollandais s'en rend compte, il prend Winthorpe en chasse mais, attiré dans un piège par ce dernier, il fracasse son navire sur des rochers et passe pour mort.

Peu après, l'un des hommes de Winthorpe profite d'une escale pour s'enfuir à son tour avec la rapière du Hollandais. Il est pris en chasse par ses comparses, qui le retrouvent et le tuent sous les yeux des PJ, qui sortent d'une taverne à point nommé pour voir le mourant jeter la rapière dans un puits. Les pirates fuient à l'arrivée de la garde et les PJ peuvent récupérer la rapière. Ils vont se rendre compte qu'il s'agit de l'arme de Van Aarde et quelle contient la carte d'une île. Après enquête, ils identifient l'île, qui pourrait être le repaire du Hollandais.

Pendant ce temps, ils ont rencontré Winthorpe et sont à nouveau associés à lui. Le pirate tente de les éliminer pour récupérer la rapière et les PJ sont forcés de quitter le bord. Cependant, ils savent où trouver le trésor du défunt Van Aarde, et mettent le cap sur son île. Arrivés à destination, ils suivent les indications qu'ils ont recueillies et qui les mènent au repaire, après avoir rencontré des Indiens Caraïbes auxquels Van Aarde s'est allié. Mais alors que les PJ découvrent le trésor du Hollandais, celui-ci surgit à bord d'un nouveau navire. Il n'était pas mort ! Il les capture et leur laisse le choix : mourir ou lui prêter allégeance.

• **Le cadeau posthume.** La trahison de Winthorpe est la goutte d'eau qui a fait déborder le vase : Piet Van Aarde a définitivement basculé et il cherche à se venger des pirates. Il les convie à une grande fête organisée à Grand Cayman pour leur tendre un piège. En effet, il a de bons rapports avec le gouverneur de la Jamaïque, qu'il compte utiliser pour anéantir les pirates. Le Hollandais met le cap sur la Jamaïque, sous couvert d'écouler des marchandises récupérées lors d'une prise.

Sans les informer de ses plans, Van Aarde charge les PJ de rencontrer le gouverneur, sous prétexte d'arranger la

vente des marchandises. Mais en secret, il prépare sa mise en scène avec ledit gouverneur, et ce dernier semble se retourner contre les PJ qui sont contraints de s'enfuir. Le navire appareille et met le cap sur Grand Cayman.

Van Aarde et les PJ y retrouvent de nombreux capitaines et leurs équipages, et se lancent dans une grande fête. Alors que les pirates cuvent leur vin, ou rendent tripes et boyaux, victimes d'un empoisonnement organisé par Piet, les soldats anglais débarquent. Le Hollandais et ses hommes chargent en disant aux autres pirates de fuir, mais ils tombent immédiatement sous les balles ennemis. Les pirates se battent pour sauver leur peau et sont contraints de fuir. Au milieu de tout ça, les PJ sont accusés de trahison et vont devoir prouver qu'ils n'y sont pour rien en volant au secours de leurs frères pirates.

• **Trop, c'est trop !** Après avoir échappé aux Anglais en s'emparant d'un navire, les PJ et les pirates qu'ils ont aidés vont pouvoir souffler. À l'occasion d'une escale, ils apprennent l'existence d'un gisement d'or en Guyane encore confidentiel et inexploré. En raison d'une forte protection navale, les PJ ne peuvent s'y rendre qu'à bord d'un navire marchand. Ils s'infiltrent à bord de *The Bright* avec la complicité de son capitaine.

Cependant, une tempête contrecarre les plans des PJ puisque le capitaine, gravement blessé, laisse sa place au second, qui se révèle être un opposant. Le navire remonte cependant l'Orénoque, et les marins mettent pied à terre pour chercher la mine d'or. Ils rencontrent une tribu d'Indiens Caraïbes bienveillants, mais le second les traite avec mépris et déclenche un conflit. Les PJ sont contraints d'éliminer le second et ses proches pour calmer le jeu entre les Européens et les Indiens. Ils sont ensuite confrontés à une autre tribu avant de pouvoir s'emparer de l'or qu'ils sont venus chercher. Une fois les cales de *The Bright* chargées d'or, le navire repart pour de nouvelles aventures...

• **Le vaisseau fantôme.** Tandis qu'ils profitent de leurs richesses, les PJ ont relâché dans un port. Ils assistent à l'arrivée d'un navire fantôme qui leur fonce dessus. Dès lors, ils vont se rendre compte qu'ils sont ciblés par un ennemi mystérieux, qui n'est autre que Piet Van Aarde. Ce dernier a bien entendu survécu à l'affrontement de Grand Cayman et depuis, il se fait passer pour un spectre aux commandes d'un navire fantôme. Il sait que les PJ connaissent ses secrets, et il a décidé de les éliminer. Il envoie donc des agents pour les atteindre, aussi bien physiquement qu'à travers leur équipage, en sapant leur moral, et précipiter leur fin. Petit à petit, les PJ comprennent que le *Hollandais volant*, ce vaisseau fantôme tant redouté, n'est qu'une imposture, et qu'il s'agit simplement d'un équipage pirate mené par Van Aarde. À leur tour, les PJ se mettent en chasse pour retrouver Van Aarde et lui régler son compte. L'affrontement final a lieu dans les Everglades, là où tout a commencé avec la fontaine de Jouvence...





# FRÈRES ENNEMIS



« Les voyageurs aiment naturellement à parler de ce qui leur est arrivé, surtout lorsqu'ils sont hors de danger et qu'ils croient que leurs aventures méritent d'être sues. Je ne veux donc point dissimuler que je prends quelque plaisir à raconter ce qui s'est passé dans mon voyage. »

— A. O. CEXMELIN, *LES FLIBUSTIERS DU NOUVEAU MONDE*

## CHAPITRE



# 0

# Introduction

*Frères ennemis* a été initialement publié comme scénario d'introduction à l'univers de *Pavillon Noir*. Conçu comme une visite guidée, il permet d'initier en douceur les joueurs à l'ambiance particulière des Caraïbes et de la piraterie, tout en permettant à chacun de se familiariser avec le système de jeu.

L'histoire se déroule en août 1715, au cœur de « l'âge d'or » de la piraterie, peu de temps après la terrible tempête qui a vu le naufrage de la flotte au trésor espagnole. Il est prévu qu'elle puisse servir d'introduction à la campagne du *Hollandais volant*. Ce n'est cependant pas une obligation et le scénario, qui reste indépendant, peut très bien être joué comme un one shot ou dans le cadre d'une autre campagne. De même, le *Hollandais volant* peut être joué indépendamment de *Frères ennemis*. Dans tous les cas, vous n'aurez aucun problème pour transposer les événements à une autre époque, moyennant quelques adaptations.

Quoi qu'il en soit, nous avons décidé de le publier avec la campagne du *Hollandais volant* pour vous offrir une alternative permettant de jouer sur deux tableaux. *Frères ennemis* permet aux joueurs d'entrer dans la campagne avec leurs propres personnages débutants, après avoir entendu parler de la fameuse tempête, mais sans l'avoir vécue et sans avoir tissé de lien avec Piet Van Aarde. Au contraire, jouer *La tempête* puis *La fontaine de Jouvence* permet de vivre un événement dramatique avec des personnages prétilés qui vont découvrir le Hollandais au début de sa légende.

Ce que nous vous proposons, c'est de jouer les deux, ce qui permettra aux joueurs de vivre les deux approches et d'incarner à la fois les personnages qu'ils auront construits et les prétilés taillés sur mesure pour la campagne. Si vous le souhaitez, selon les événements, ils pourront jouer les différents personnages alternativement. Les prétilés peuvent également être utilisés comme personnages principaux, qui pourront être remplacés en cas de blessure ou de mort par les autres personnages créés par les joueurs. Il y a en tout cas plusieurs avantages à jouer les deux introductions.

Reste à savoir dans quel ordre les jouer. Si vous commencez par *Frères ennemis*, les joueurs vont entendre parler de cette fameuse tempête, probablement sans y prêter plus attention que cela. Lorsque vous reviendrez en arrière, en leur demandant de jouer des prétilés pour l'attaque des galions, ils ne s'attendront probablement pas à vivre la tempête en question, mais en tout état de cause, ils pourront expérimenter ce qu'ils auront tout d'abord appris de la bouche des marins du *Griffon*. L'autre pos-



PIET VAN AARDE

sibilité est de commencer par *La tempête* et *La fontaine de Jouvence*, puis de faire un intermède en revenant dans le temps pour faire jouer *Frères ennemis*, qui permettra aux joueurs d'apprendre ce qu'il est advenu du *Griffon*. Dans les deux cas, l'ensemble des personnages se retrouve à Nassau dans le scénario *Le trésor*.

Encore une fois, *Frères ennemis* est un scénario optionnel. Si vous pensez que c'est une couche de trop, que vous risquez de vous emmêler les pinceaux, que vos joueurs ne sauront pas comment gérer deux personnages chacun..., ce n'est pas grave. Dans ce cas, laissez-le de côté, il n'a aucune conséquence sur la campagne.

Évidemment, tout ce qui suit est réservé au meneur de jeu...

## NOTE SUR LES PERSONNAGES-JOUEURS

Puisque ce scénario est censé être leur première aventure, les personnages-joueurs (PJ) seront vraisemblablement débutants. Chose importante, ils ne font pas encore partie d'un équipage pirate. Il vaudrait mieux toutefois qu'ils aient un métier en rapport avec la mer, ou plus largement, avec l'aventure. Vous avez là une occasion unique de vous pencher sur l'histoire des PJ (le début du scénario vous donne quelques pistes).

# Prologue : Saint-Malo, août 1715

Indes orientales, Afrique, Indes occidentales... Territoires inconnus et mystérieux, sources de richesse, points d'origine de fabuleuses légendes... Au commencement, il y a toujours un port, une cité ouverte sur la mer et l'aventure, comme une porte conduisant aux quatre coins du monde. C'est vers l'une de ces villes que l'on se dirige aujourd'hui : sur les côtes septentrionales du fier royaume de France est sise Saint-Malo, ville de corsaires, cité d'aventuriers, domaine de marchands ; des marchands que l'on dit plus riches que le roi lui-même. Ces négociants prospères forment ici la véritable aristocratie, ambitieuse, orgueilleuse, avide, loin des fastes et de la préciosité de la cour de Paris...

Surgissant des rues étroites, le voyageur émerveillé découvre le port, dont le sol pavé disparaît littéralement sous les ballots de marchandises. Les quais sont encombrés d'une foule affairée de porteurs, de marins, de commerçants ou de bandes de gamins qui piaillent en jouant aux corsaires... Dans une puissante odeur de vase et de sel, des dizaines de petites barques de pêcheurs ou de chaloupes côtoient les lourdes coques des flûtes ventrues chargées de marchandises, ou les silhouettes élancées des goélettes et des frégates. Si puissant qu'il soit, l'orgueil du plus gros des navires marchands est lui-même éclipsé par la splendeur des majestueux vaisseaux de guerre de la marine royale, où se superposent parfois plusieurs rangées de lourds canons de fonte. Les mâtures élancées vers le ciel semblent être les piliers d'une cathédrale aux murs invisibles, entre lesquels une araignée géante aurait tissé sa toile de cordages tendus et de voilures sagement carguées, qui n'attendent que le souffle du vent pour emporter le voyageur vers des mondes nouveaux...

Sans doute ce voyageur avide d'aventure et de fortune rêve-t-il de ces mers lointaines, où celui qui a assez de courage peut se mesurer aux légendes et découvrir le royaume mystérieux d'El Dorado, ce roi qui règne sur une cité pavée d'or pur... Pour l'instant, c'est ici, dans le port de Saint-Malo, où l'odeur toujours présente de la mer est déjà une invitation au voyage, que commence l'histoire des personnages-joueurs (PJ). Assoiffés d'aventures et de richesses, amis de toujours ou compagnons d'un soir, ils recherchent tous une place sur un navire en partance pour le Nouveau Monde...

Se déroulant exclusivement à terre, ce prologue est surtout destiné à souder le groupe et à laisser le temps aux joueurs de prendre en main leur personnage.

## POURQUOI PARTIR ?

Quelles que soient leurs origines, les raisons qui poussent les PJ à prendre la mer peuvent être nombreuses. Voici quelques pistes, mais n'hésitez pas non plus à vous appuyer sur le passé des personnages ou sur des liens d'amitié déjà développés entre eux :

**Choix du métier de marin :** *né sur le port, le PJ n'a jamais imaginé d'autre métier que celui des gens de mer.*

**Tradition familiale :** *le père et le grand-père étaient déjà marins, alors...*

**Goût de l'aventure :** ces majestueux navires font rêver, non ? Qui sait quelles merveilles on peut découvrir de l'autre côté d'un océan !

**Recherche de la fortune :** les Indes occidentales sont le pays de l'or, dit-on. Il y en aura sans doute bien assez pour tout le monde...

**Vieil oncle d'Amérique :** le PJ a souvent entendu parler de cet oncle éloigné qui gère un domaine immense et a fait fortune dans la canne à sucre. Selon certaines rumeurs, celui-ci serait mort, étouffé sous ses pièces d'or. Ça vaut peut-être le coup d'aller demander une part de l'héritage, non ?

**Fuite :** avec une sale affaire sur les bras, le PJ n'a pas d'autre choix que de quitter le pays. Mais que fuit-il ? Des dettes ? Une accusation de meurtre ? Une menace qui plane sur sa vie ? Un chagrin d'amour ? Pire : un soupçon de sorcellerie ?

**Misère :** les champs du père du PJ, fermier, ont été ravagés par les soldats du roi, qui se sont installés sur place et se nourrissent sur l'habitant par décret royal. N'ayant pas assez de ressources pour faire vivre tous ses enfants, le père envoie ses cadets à l'aventure.

**Nouveau monde ?** : Les vieux marins racontent que tout est plus simple, là-bas. Peut-être est-il possible d'y recommencer sa vie, et de tenter de se construire un nouveau monde rien qu'à soi, un monde où régneraient justice et équité, un monde où l'on pourrait pratiquer la religion qu'on s'est choisie, sans craindre la révocation d'un quelconque édit de Nantes...

**Carte au trésor :** et pourquoi pas ? Ce vieux fou alcoolique, somnambule et gâteux, avait l'air tellement convaincant lorsqu'il a vendu ce bout de carte au PJ, tatoué sur un lambeau de peau humaine. Bon d'accord, il en manque un morceau, mais est-ce une raison pour hésiter ?

Si vos joueurs créent directement leurs personnages pour ce scénario, n'hésitez pas à leur proposer d'orienter le background de leur alter ego, afin que ce dernier ait de bonnes raisons de partir. Vous pouvez aussi, en guise d'introduction, leur faire jouer de petites aventures en solo qui les obligeront à prendre la mer, de gré ou de force !

## LA RENCONTRE

Par hasard ou par l'entremise d'un contact commun, les PJ entendent parler d'un recrutement de dernière minute sur le *Saint Michel*, un navire de commerce en partance pour la Louisiane. Dans l'une des nombreuses tavernes qui bordent le port, les recruteurs au service de l'armateur du *Saint Michel* évaluent les recrues qui se présentent à eux. Aux PJ de faire la preuve de leurs connaissances, mais a priori tout devrait bien se passer (même pour des débutants) et les personnages se voient offrir un poste sur le navire. Nous sommes au début de l'après-midi...

Notez qu'aucun poste de commandement important n'est disponible : dans le meilleur des cas, les PJ ne seront qu'enseigne, chef de pièce, aide (des maîtres artisans, du chirurgien, du cambusier, etc.) ou coq, en fonction de leurs compétences, bien sûr. Une fois intégrés dans leur nouvel équipage, les PJ pourront faire connaissance autour d'une bonne bouteille ! N'hésitez pas à laisser les joueurs discuter entre eux, c'est une belle occasion de roleplay.

## ET LES PASSAGERS ?

Par défaut, on considère que les PJ se satisferont d'un emploi de marin. Pourtant, des « terriens » sans aucune compétence maritime doivent pouvoir prendre part au scénario sans problème, et donc trouver une place sur le *Saint Michel*. S'ils sont issus d'un milieu aisné, faites-en des passagers qui ont eu de quoi payer le voyage (pas moins de 30 écus d'argent...). Un intellectuel sachant lire et écrire peut être engagé en tant qu'assistant du pilote, histoire d'apprendre le métier de cartographe. Un filou peut avoir volé assez d'argent (ou avoir graissé la patte du capitaine) pour embarquer. Un émigrant d'extraction plus modeste peut avoir réuni toutes ses économies et emprunté à ses proches. En dernier recours, le personnage de Maugemer (voir plus loin) peut remercier un PJ en le prenant sous son aile.

## AVEZ-VOUS VU MON PILOTE ?

La bonne ambiance de la taverne est troublée par l'arrivée d'un groupe d'hommes menés par un des commis de l'armateur du *Saint Michel*, qui entre l'air affairé. Parlant avec les recruteurs, dont le quartier-maître du navire, il semble se soucier de l'absence de l'un des hommes du bord. Une fois le commis parti, le quartier-maître fait appeler plusieurs groupes de marins, dont les PJ. Il leur explique que le pilote du navire demeure introuvable depuis ce matin, alors que le capitaine l'attendait à bord pour régler quelques détails. Les PJ ont ordre de participer aux recherches en ville (ou « se voient offrir l'occasion de faire la preuve de leurs talents », si parmi eux se trouve un personnage de haute extraction).

En se renseignant un peu sur le pilote, Bastien Maugemer, les PJ peuvent apprendre que celui-ci a plutôt mauvaise réputation : ancien corsaire, volontiers joueur, buveur invétéré, coureur de jupons et bagarreur, cela nétonnerait personne s'il s'était une fois de plus retrouvé dans une malheureuse histoire. Mais c'est un bon pilote qui connaît bien la route des Indes, il est donc hors de question de se passer de lui ! La chose la plus intelligente à faire à ce stade est d'aller voir du côté de son domicile, une petite maison située contre les remparts de la cité. Ici, personne n'a vu le pilote depuis hier soir, lorsqu'il est sorti pour aller retrouver des amis dans une taverne du port.

La taverne en question est un lieu bruyant et animé. Quelques questions aux habitués permettront d'apprendre que Maugemer était bien présent la veille au soir, et qu'il a passé son temps à jouer aux cartes, avant de repartir seul, à une heure relativement tardive. Rien à signaler apparemment, pourtant quelques marins traînant dans le coin ont été témoins d'une altercation entre le pilote et une bande de malandrins qui en voulaient à son argent... Attirée par le bruit, la garde est intervenue rapidement pour faire cesser l'échauffourée et embarquer quelques fauteurs de troubles.

## OUI, IL EST EN PRISON...

C'est dans les cachots de la garde malouine que les PJ retrouveront Bastien Maugemer, et encore, ses geôliers se montreront plutôt réticents. Il faudra les menacer d'en référer aux autorités supérieures, à l'armateur du *Saint Michel*, ou user de son rang pour pouvoir parler au détenu, retenu pour... duel et port d'arme illicite. Assez sérieusement blessé par un coup de dague, Maugemer a patiemment attendu que l'une de ses connaissances se manifeste. Les PJ pourront en effet s'étonner du fait que

la garde n'ait pas prévenu les proches du pilote plus tôt. En fait, Maugemeur leur ayant donné du fil à retordre lors de son arrestation, les gardes n'ont pas été pressés de prévenir sa famille ou son employeur. De plus, curieusement, Maugemeur est la seule personne enfermée suite à l'altercation de la veille. Les gardes expliqueront que les autres ont réussi à s'enfuir, mais en réalité, quelques pots-de-vin ont fait taire leur sens du devoir. Malgré les accusations de Maugemeur, ils se garderont bien de révéler cela.

La libération du pilote n'est ensuite qu'une formalité. Une fois l'armateur prévenu, celui-ci s'engage à payer une caution sans rechigner. Les PJ sont invités à récupérer Maugemeur, à l'escorter chez lui et à appeler un médecin pour s'occuper de sa blessure. Une fois dehors, alors que la nuit tombe, le pilote n'a pourtant qu'une seule idée en tête : retrouver les filous qui l'ont attaqué afin de récupérer « un objet qui lui appartient ». Manifestement, il sait exactement où chercher, et a bien l'intention d'emmener les PJ avec lui dans cette petite expédition punitive ! Si les personnages ne veulent pas suivre, le pilote est même prêt à acheter leurs services.

## LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

En chemin, Maugemeur révélera aux PJ ce qu'il croit être à l'origine de tout ce tumulte. Hier soir, il a eu la chance de gagner une assez grosse somme d'argent au jeu, et surtout le carnet de notes d'un navigateur du siècle dernier, William Dampier, où se trouvait consignée la description de nombreuses régions des Caraïbes et d'ailleurs. Ce sont des notes inédites sur ses célèbres voyages autour du monde, qui n'ont jamais été publiées. Son adversaire était un autre pilote, Thomas Aigremont, qui, mauvais perdant, l'accusa de tricher mais se calma rapidement lorsque Maugemeur lui proposa de régler ce petit différend dehors, armes à la main...

Celui-ci pensait que l'affaire en resterait là, aussi n'était-il pas vraiment sur ses gardes, l'alcool ingurgité n'arrangeant pas les choses. En sortant de la taverne, il s'est fait attaquer par une bande de détrousseurs, qui, après l'avoir un peu tabassé, ont emporté sa bourse et surtout le carnet de notes, un objet pourtant totalement inintéressant pour de simples malandrins. Lorsque la garde est arrivée, il s'est un peu débattu, il est vrai, et s'est vite retrouvé enfermé. En tout cas, seul Thomas Aigremont pouvait connaître la valeur réelle de ce carnet...

## DUEL AU CLAIR DE LUNE

Pour Bastien Maugemeur, il est temps de régler ses comptes, avec ou sans l'aide des PJ. Au besoin, il ira recruter quelques marins de son propre équipage, ravis de se

défouler un peu avec quelques pièces en prime. Le pilote sait exactement quelles tavernes écumer afin de retrouver Aigremont et ses compagnons, et bientôt, les deux adversaires se retrouvent face à face... Arrangez-vous pour que les deux groupes soient de force relativement égale.

Hors de lui, Maugemeur somme Aigremont de lui rendre son carnet, un bien qu'il a gagné « honnêtement et devant témoins ». Aigremont hésite, laissant le temps à ses compagnons de saisir leurs armes. Le combat est alors inévitable. Les choses peuvent se dérouler de deux façons :

- Les protagonistes sortent de la taverne : il s'agit dans ce cas d'une escarmouche classique, dans une ruelle sombre, sous les yeux de nombreux témoins ébahis et affolés !
- Les protagonistes déclenchent les hostilités dans la taverne : tout le monde se jette dans une gigantesque mêlée, ajoutant encore à la confusion...

Dans les deux cas, il faut faire vite et agir avant l'arrivée de la garde. Les adversaires des PJ ne sont pas téméraires, et s'enfuiront dès que deux d'entre eux seront sérieusement touchés. Le temps de récupérer le précieux carnet, et voilà le groupe qui défile face à la garde ! Attention cependant à ce que l'affrontement n'entraîne pas de morts chez les opposants des PJ : ces derniers sont déjà impliqués dans une bagarre d'envergure, sans avoir en plus besoin d'être accusés de meurtre (il ne s'agit que d'aller rosse un peu l'adversaire pour lui faire passer l'envie de recommencer, et non d'un duel à mort : rappelez cela aux joueurs si nécessaire). En tout cas, si cela ne suffisait pas, voilà une raison supplémentaire de quitter Saint-Malo dans les plus brefs délais ! De toute façon, même si les PJ sont accusés de meurtre, le capitaine du *Saint Michel* ne refusera pas pour autant de les prendre à son bord, surtout s'il manque d'hommes.

## ANIMATIONS

Saint-Malo est une cité grouillant d'activité et de monde. Le port fébrile et les marins en goguette devraient exciter la curiosité de nos aventuriers en herbe, tout autant que les fiers navires aux gréements élégants. La ville elle-même peut réserver bien des surprises, selon les rencontres que l'on peut y faire. Si vous voulez animer un peu le début de la partie, si vos joueurs s'enlisent ou que leur attention se relâche et si vous avez besoin de quelques fausses pistes, voici quelques grands classiques :

- **Vol** : un tire-laine tente de faire les poches de l'un des personnages-joueurs, ou bien ceux-ci peuvent aider un marchand qui se serait fait voler en attrapant le sacripant.
- **Bagarre de taverne** : l'alcool coule à flots et échauffe les sanguins. Il n'est pas impossible que les personnages-joueurs soient mêlés (de leur plein gré ou non !) à une bagarre.



- **Duel** : un personnage-joueur de noble extraction peut être défié en duel par un autre noble, à la suite d'une rencontre déplaisante (querelle de jeu, d'amour, insulte malencontreuse...). Rappelez-vous, le duel est interdit à l'époque... Les PJ peuvent également servir de témoins (ce qui est tout aussi condamnable aux yeux de la justice royale).
- **Meurtre crapuleux** : les personnages sont témoins d'un meurtre dans un coin sombre. Vont-ils se taire, prévenir les autorités... ou tenter de faire chanter le meurtrier ?
- **Histoires de marins** : dans une taverne, un marin ivre raconte ses « aventures ». Il parle de terres inconnues et paradisiaques où vivent de curieux animaux, d'expéditions à la recherche de cités dorées cachées au fin fond de jungles épaisse, de sirènes qui attirent les navires sur les récifs (des lamantins, en fait !)... Le tout finit bien entendu dans une immense beuverie, au cours de

laquelle les personnages peuvent faire de profitables rencontres.

- **Histoires de marchands** : les personnages-joueurs peuvent surprendre la conversation de marchands qui vantent les richesses des Indes occidentales auprès d'un riche armateur, ou bien assister au déchargement de la cargaison d'un navire (sucre, cacao, tabac, bois précieux, épices...).
- **Sergent recruteur** : dans une taverne près du port, un sergent et quelques acolytes abrutissent d'alcool tous les malheureux naïfs qui tombent entre leurs pattes avides, afin de leur faire signer un engagement sur un des navires de la marine royale. Les PJ se laisseront-ils avoir ? Si tel est le cas, le réveil sera rude... et il faudra échapper à ces coquins !

Et il y en a d'autres... Puisez dans vos souvenirs ! Les films et romans de cape et d'épée fourmillent d'exemples.

# Le voyage

En attendant le départ du *Saint Michel* (tout de suite après les événements précédents ou quelques jours après, selon vos besoins), les PJ ont tout intérêt à ne pas se faire remarquer. Ceux qui ont été engagés comme matelots seront de toute façon mis à contribution tout de suite pour les derniers préparatifs (organisation des groupes, approvisionnement, etc.).

## LE SAINT MICHEL PREND LA MER

Au petit matin, le *Saint Michel* appareille dans une ambiance joyeuse. En montant à bord, les PJ pourront admirer ses formes élégantes : le navire est une flûte (un type de bâtiment courant dans la marine marchande) à trois mâts et voiles carrées, mesurant plus d'une cinquantaine de mètres et armé de dix canons de douze livres par bordée. Son équipage se compose d'une petite centaine d'hommes.

Le navire s'anime d'un coup, alors que les premiers ordres secs retentissent. Les gabiers grimpent sur les haubans, tandis que les simples matelots s'affairent comme des fourmis sur le pont. Les PJ qui ont des compétences navales sont bien entendu à leur poste. Le voyage doit durer cinq à six semaines.

Au cours des derniers préparatifs, les PJ ont eu tout le temps de se renseigner sur les membres importants de l'équipage :

- **Le capitaine, Jacques Bruyas**, un gros bonhomme au visage sévère qui a participé financièrement à l'armement du navire et qui fait montre d'un froid détachement envers ses subordonnés. Les hommes le craignent : Bruyas a eu une carrière exemplaire en tant que premier lieutenant dans la marine royale, et a gardé la nostalgie de l'organisation rigoureuse des navires de guerre.
- **Le second, Thomas Desquennes**, un officier que l'on dit compétent et juste, mais que l'on juge souvent effacé en présence du capitaine.
- **Le canonnier, Nicolas Vermont**, officier issu d'une longue lignée de marins, encore jeune et déjà très ambitieux.
- **Le pilote, Bastien Maugemeur**, sympathique malgré son caractère lunatique. Si les PJ l'ont aidé, il leur témoignera une reconnaissance certaine, les saluant chaque jour même s'ils ne sont que simples matelots. Ce que personne ne sait, néanmoins, c'est que Maugemeur a déjà fait partie d'un équipage pirate : il en connaît donc les règles et les usages, un détail qui pourra éventuellement avoir son importance plus tard.
- **Le quartier-maître, Silas Paulain**, rude et peu bavard, mais apprécié pour son ancienneté et sa lucidité.
- **Le maître d'équipage, Jean Baudouin**, homme cynique, souvent brutal avec les jeunes recrues, toujours à l'affût de la moindre erreur, la trique à la main... Malheur aux matelots qui lambinent ! On dit pourtant qu'on ne pourrait être à meilleure école avec ce marin très expérimenté.
- **Le maître canonner, Antoine Petit**, chef de pièce sorti du rang sur un navire de guerre, compagnon de longue date de Jean Baudouin, dont il partage les manières brutes.

tales dans le feu de l'action, tout en étant d'une compagnie plus agréable.

- **Le cambusier, Pierrick**, connu pour sa mauvaise humeur, et **le coq, Jean-Baptiste**, ogre barbu et ventripotent.

Et bien entendu, toute une ribambelle d'autres marins, amicaux ou bourrus, grandes gueules ou discrets, nouveaux et anciens, malicieux ou totalement stupides, etc. N'hésitez pas à intégrer vos propres personnages-non-joueurs (PNJ) !

Une fois sorti du port, le navire longe les côtes de la Bretagne et rejoint une petite flotte (trois autres navires marchands et un puissant navire de guerre), afin de voyager en toute sécurité. Puis, passé la pointe de la Bretagne et ses dangereux récifs, la véritable aventure commence.

## LES PREMIERS JOURS

Une fois passée la Bretagne, le *Saint Michel* et les navires qui l'accompagnent vont continuer vers le sud-ouest, croisant au large de l'Espagne et des côtes du nord-ouest de l'Afrique. Ils ne s'élanceront à travers l'Atlantique qu'après avoir passé les Canaries et le tropique du Cancer. Jour après jour, le capitaine et le pilote calculent la route à suivre : à midi, sur la dunette, le capitaine pointe vers l'horizon un instrument bizarre (un astrolabe), tandis que le pilote relève le cap sur la boussole et mesure la vitesse du navire en jetant à la mer une planchette à laquelle est attachée une corde à nœuds (le loch). Les deux hommes doivent en effet corriger régulièrement leur latitude pour rester sur le parallèle qui mène aux Caraïbes.

Voici les événements qui peuvent émailler les premiers jours de voyage :

- **Découverte du navire et de son équipage** : des personnages (et des joueurs !) peu familiers avec le monde de la mer seront toujours étonnés par les petits détails de la vie maritime, de l'assurance des gabiers grimpant dans la mâture au travail quotidien des maîtres artisans, en passant par l'organisation générale de l'équipage. Évidemment, un PJ n'ayant jamais mis le pied sur un navire va passer quelque temps penché par-dessus le bastingage, les tripes retournées par le mal de mer... vite rappelé à la manœuvre par le maître d'équipage s'il n'est qu'un simple matelot.
- **Jour après jour** : après l'émerveillement des premiers temps, toutefois, il faut revenir à la réalité. Un navire est un endroit exigu où la promiscuité est parfois difficile à vivre. Les vêtements sont toujours humides, les repas se ressemblent tous (ceux des hommes d'équipage, au moins), les rats et la vermine sont omniprésents, la discipline est rigide et les conditions de travail sont pénibles. De plus, après avoir doublé l'Espagne, la chaleur et le soleil deviennent vraiment une gêne supplémentaire. Pour un terrien, la vie à bord d'un navire

est monotone et les distractions sont rares. Pour un marin amoureux de la mer par contre, le silence, le vent dans les voiles, le navire qui semble happé vers l'avant malgré les vagues qui le freinent, le ballet des bâtiments voguant de conserve, tous ces moments sont des bonheurs sans cesse répétés...

- **Rite de passage traditionnel** : le passage de la pointe de la Bretagne et celui du tropique du Cancer font l'objet d'une petite cérémonie très formalisée. Tous les marins doivent jurer devant le quartier-maître, déguisé



pour l'occasion, qu'ils ont déjà franchi ce lieu. Ceux qui ne jurent pas reçoivent quelques seaux d'eau de mer sur la tête... à moins qu'ils ne préfèrent offrir, en les payant, quelques bouteilles d'alcool à l'équipage ! C'est l'occasion d'une petite fête, avant de reprendre le travail.

## ESCALE AUX CANARIES

Depuis le premier voyage de Christophe Colomb, les îles Canaries constituent la dernière escale « européenne » avant la traversée de l'Atlantique. Après la conquête de Gran Canaria par les Espagnols en 1483, et la fondation d'un avant-poste à Ténérife en 1494, tout l'archipel est soumis à la couronne espagnole à partir de 1495. Dès lors, Ténérife devient une importante base sur la route maritime entre l'Espagne et les Amériques.

Il n'est donc pas étonnant que le *Saint Michel* fasse relâche à Santa Cruz, le port le plus important de Ténérife, situé sur la côte nord-est de l'île. Même si la capitale est encore *San Cristobal* (et ce jusqu'en 1723), Santa Cruz, située à une dizaine de kilomètres de là à l'intérieur des terres a connu une ascension économique importante au cours du XVI<sup>e</sup> siècle. Le *Saint Michel* et les autres navires du convoi peuvent y faire le plein de vivres et d'eau avant de se lancer plein ouest pour trois semaines de pleine mer. C'est aussi la dernière occasion qu'ont les marins de mettre le pied à terre avant un bon moment.

Si une partie d'entre eux, et peut-être certains des PJ, doivent aider à remplir les cales de provisions, tous ont cependant la possibilité de se rendre dans les tavernes de la ville. Là, ils ont l'occasion de boire un verre de rhum, de se laisser aller entre les bras de filles de joie, et éventuellement de discuter avec d'autres marins. En particulier ceux du *Griffon*, une frégate française arrivée quelques heures avant le *Saint Michel*.

Les PJ auront peut-être remarqué le *Griffon* dans le port en raison de ses voiles déchirées et de sa mâture endommagée. Un Test de Pratique nautique (Perception) leur permettra même de comprendre que le navire a dû essuyer une forte tempête, et que des dégâts importants ont déjà dû être réparés en mer. Qu'ils y aient prêté attention ou pas, ils ne pourront manquer d'entendre parler de son aventure au comptoir d'une taverne, autour d'une table où l'on joue aux cartes, ou encore sur les quais.

Quoi qu'il en soit, voici l'histoire qui leur sera narrée par un membre d'équipage du *Griffon*, que ce soit un vieux marin aviné ou un jeune mousse cherchant à attirer l'attention, ou qui parviendra à leurs oreilles par le biais du téléphone arabe.

Revenant d'une mission aux Amériques, le *Griffon*, commandé par le capitaine Antoine Daire, a fait escale à La Havane au printemps 1715, en attendant de pouvoir se joindre à un convoi de vaisseaux faisant route vers l'Europe. Ce convoi, c'était la première flotte au trésor espagnole assemblée depuis la paix d'Utrecht, deux ans auparavant. Onze navires remplis à ras bord d'or, de perles et de pierres précieuses. Comme il n'y avait pas eu de convoi depuis longtemps à partir pour l'Europe, le *Griffon* lui-même a été chargé de transporter des marchandises pour le compte du gouverneur de La Havane et de nobles espagnols. Bien que la saison ne soit pas idéale pour la traversée transatlantique en raison des ouragans, l'amiral espagnol a décidé d'appareiller fin juillet. Dix jours plus tard, une formidable tempête s'est abattue sur le convoi. Le capitaine Daire, en bon marin, a décidé de ne pas écouter les instructions des Espagnols et s'est séparé du convoi alors que la tempête approchait. Le *Griffon* a fait face au grain, et bien qu'il ait souffert et ait perdu quelques marins, il s'en est plutôt bien sorti. En revanche, il a perdu de vue le convoi. Le lendemain de la tempête, le capitaine a fait mettre en



JEAN-BAPTISTE

panne pour réparer le gros des dégâts et attendre le reste du convoi. Mais après une journée passée à attendre, ne voyant pas trace des galions, il a fini par décider de tenter la traversée de l'Atlantique seul.

Si les PJ s'intéressent à cette histoire et veulent en savoir plus sur la position du navire au moment de la tempête, ils devront se tourner vers les officiers, que ce soit le capitaine Daire ou l'un de ses lieutenants. En effet, les marins n'ont aucune connaissance de la route et n'ont aucune idée de l'endroit où ils se trouvaient lorsque l'ouragan les a frappés. Les PJ devront aborder les officiers avec finesse, car si Daire et ses hommes ne portent pas particulièrement les Espagnols dans leur cœur, ils ont bien conscience du fait que la flotte au trésor a peut-être fait naufrage et qu'elle risque d'être la cible des pirates des Caraïbes. Avec suffisamment de persuasion, ils parviendront cependant à apprendre que la Flotte remontait le détroit de Floride en direction du cap Canaveral lorsque la tempête s'est abattue sur elle. Si les PJ ne sont pas assez fins, ils ne risquent pas grand-chose ; ils se feront probablement échouer séchement s'ils ne sont que de simples matelots, ou poliment s'ils ont une position sociale plus élevée. Dans le pire des cas, des soldats de la Royale seront chargés de les raccompagner « gentiment » à la sortie de l'établissement.

# La tempête

Quelques jours plus tard, alors qu'ils filent toutes voiles dehors et progressaient jusque-là par un temps idéal, le *Saint Michel* et les autres navires subissent une violente tempête.

Averti par son pilote, le capitaine Bruyas monte subitement sur le pont, braquant sa longue-vue sur un nuage noir qui paraît à peine à l'horizon. Un PJ réussissant un Test d'Hydrographie (Perception) pourra affirmer que ce nuage se dirige vers le navire. En prévision du grain, le capitaine fait rapidement carguer les voiles hautes et basses, pour ensuite prendre un ris dans les huniers afin de donner le moins de prise possible au vent qui se lève. Les marins scrutent le ciel menaçant d'un air anxieux... et les éléments se déchaînent. Les nuages semblent grossir à vue d'œil, alors que le ciel s'assombrit et que le vent monte progressivement. Soudain, il semble faire nuit, les voiles claquent violemment à plusieurs reprises, tandis que le navire gîte dangereusement.

Deux jours durant, le navire va subir les assauts de la tempête, pendant que l'équipage, la peur au ventre, se terre dans l'entre pont et les cabines, priant et invoquant la protection de tous les saints du Paradis... Voici de quoi émailler cet épisode dramatique :

Quelques heures plus tard, l'équipage doit être à nouveau à bord du *Saint Michel*. Le maître d'équipage fait brièvement le tour des principales tavernes pour rappeler les retardataires à l'ordre, ce qui vaut à ces derniers quelques corvées pour la semaine à venir. Puis le convoi reprend la mer et tourne le dos au continent africain pour prendre la direction du Nouveau Monde.

## POUR LE HOLLANDAIS VOLANT

L'escale aux Canaries est avant tout destinée à permettre aux PJ d'entendre parler de la flotte au trésor espagnole et de l'ouragan qui s'est abattu sur elle. Cette information leur permettra en effet de se mettre à la recherche des galions qui ont fait naufrage, laissant leur trésor à la merci de ceux qui se donnent la peine de venir le chercher.

- **Un homme à la mer :** balayés par les vagues ou chutant des haubans, des marins tombent à l'eau. Il est totalement illusoire d'espérer les retrouver vivants dans la tourmente, mais par tradition et pour conjurer le sort, personne à bord ne ménagera sa peine pour essayer. N'hésitez pas à effrayer vos joueurs en leur demandant quelques Tests d'Acrobatie/Escalade (Adresse).

Puis, la tempête cesse d'un coup. Plusieurs membres de l'équipage manquent à l'appel, mais surtout, le capitaine est furieux des négligences de ses marins (voile mal carguée ou canon mal attaché). Il se fait désigner les responsables (un peu au hasard parfois), et malgré la terrible épreuve que vient d'endurer l'équipage, il les condamne à autant de coups de fouet que d'hommes perdus durant la tempête, c'est-à-dire huit.

Suite à cela, le capitaine impose à tous quelques exercices d'entraînement harassants. Lors du repas, le cambusier et le coq ont une initiative heureuse : distribuer une ration de rhum à chacun, pour remonter le moral des troupes. Averti, le capitaine met vite un terme aux réjouissances, en interdisant le rhum et en imposant au cambusier ainsi qu'au coq une suspension de solde de trois jours. Les hommes grondent, le quartier-maître tente de négocier avec le capitaine, mais ce dernier reste sourd. C'est un équipage de fort méchante humeur qui se remet donc au travail.

Il y a pire encore : la tempête a séparé le *Saint Michel* de son escorte. Désormais, il est seul. Certains marins pensent même que les autres navires ont été engloutis par les flots.

## VOYAGE AU BOUT DE L'ENFER

Après la tempête, et malgré la bonne allure de la flûte, l'ambiance à bord ne cesse de se dégrader de jour en jour :

- **La tension entre les marins et les officiers augmente :** face à la mauvaise volonté et aux moqueries des premiers, les seconds multiplient les sanctions pour fautes mineures, dans un cercle vicieux difficile à briser. Les suspensions de soldes pleuvent, quelques marins sont mis aux fers et d'autres sont fouettés.
- **Les marins commencent eux-mêmes à se disputer,** et se divisent en deux camps : ceux qui soutiennent les officiers et ceux qui trouvent que la discipline est trop dure.
- **La qualité de l'eau potable et de la nourriture baisse régulièrement,** certaines réserves ayant été abîmées par l'eau de mer ou les rats. Par mesure de précaution, le cambusier impose un rationnement d'eau.
- **Des rumeurs se propagent,** accentuant encore les problèmes. Suite au rationnement de l'eau potable, les marins craignent une pénurie de nourriture et nombreux sont

ceux qui se rendent coupables de vol dans les réserves et sont mis aux fers. Des hommes fiévreux dans l'entreport, et c'est la peur de l'épidémie qui pousse les marins à demander au chirurgien à ce qu'on se débarrasse des malades en les jetant à la mer ! Une absence totale de vent pendant plusieurs jours, immobilisant totalement le navire sous un soleil de plomb, et les superstitions refont surface : navire maudit, fantômes de marins morts, etc.

- **Le cuisinier, accusé de rationner les parts, est un jour retrouvé mort,** tué d'un coup de couteau. Les PJ peuvent enquêter là-dessus, pour mettre au jour une triste histoire : en échange des « faveurs » de certains marins, le cuisinier distribuait illégalement un peu de nourriture, ce qui a suscité la jalouse de certains. Si les coupables sont découverts, l'auteur du crime sera pendu, les complices seront fouettés et les délateurs hâts des autres hommes d'équipage.
- **Une grosse dispute dégénère dans les quartiers de l'équipage,** à cause de quelques marins furieux d'avoir perdu une grosse somme d'argent lors de jeux de dés pourtant illégaux sur le navire. Une fois le calme revenu, la sentence est terrible : trois marins sont condamnés à recevoir chacun 25 coups de fouet. Les reins éclatés par la morsure des lanières de cuir, ils meurent tous les trois. Suite à cela, l'équipage maté se tient tranquille, tandis que le navire approche des Caraïbes et que le voyage touche enfin à son terme.

Au cours de ces différents incidents, notez les actions et les initiatives des PJ (dénonciations ou défense des accusés, par exemple), ainsi que l'évolution de leur réputation parmi l'équipage. Ils pourront ainsi avoir un premier aperçu de l'importance de la diplomatie et du consensus dans la gestion des hommes à bord ! De plus, tout cela peut être utile par la suite, lorsqu'il s'agira de savoir si les PJ pourront compter sur des hommes sûrs... ou s'ils seront au contraire totalement isolés.

## CONSEIL AU MJ

Cette partie du scénario est particulièrement linéaire, parce que tout se déroule dans un endroit confiné, où les PJ ne sont ni libres de leurs mouvements ni maîtres de leur emploi du temps. Vous allez devoir faire appel à tout votre savoir-faire afin de briser cette linéarité apparente. À vous d'impliquer les PJ dans tous ces événements : ils doivent être au cœur de l'action et être touchés soit directement, soit indirectement (par l'implication de leurs plus ou moins proches amis ou de leur matelot). Si vous sentez quelques signes de lassitude chez vos joueurs, n'hésitez pas à accélérer les choses, en décrivant simplement les événements et leurs conséquences, avant de passer à la suite...

# Voile(s) à l'horizon

Voilà un mois que le navire a quitté Saint-Malo. La terre est proche, toute proche, et cet espoir calme la rancoeur de chacun. Pourtant, tout n'est pas encore terminé...

## DES CORSAIRES...

Les marins se mettent à guetter l'horizon, afin d'apercevoir les premières terres. La seule chose visible, malheureusement, c'est un amoncellement de nuages noirs, signe précurseur d'une nouvelle tempête. Le capitaine fait réduire la toile de moitié et ordonne que l'on vérifie le bon état du navire, afin d'éviter un nouveau désastre. La vigie signale alors une voile à l'horizon, une frégate. Le nouveau venu semble vouloir doubler le *Saint Michel* en gardant ses distances, puis, subitement, modifie sa course pour se rapprocher. Ses couleurs sont visibles de tous : le navire bat pavillon anglais. Logiquement, tout va bien : la France et l'Angleterre ne sont pas en guerre.

[Illu S0 Chapoulet pleine page frégate pavillon anglais]

Le capitaine Bruyas se méfie tout de même : malgré la tempête qui menace, il ordonne de se tenir prêt à amener toutes les voiles. Les ballots de marchandises qui encombrent l'entrepoint sont jetés par-dessus bord et le canonnier fait recharger les canons, sans les avancer jusqu'aux sabords pour rester discret. Ces précautions se révèlent vite utiles : sur les flancs de la frégate qui se rapproche viennent d'apparaître les gueules menaçantes des pièces d'artillerie. Des pirates ? Leur pavillon semble plutôt annoncer des corsaires, à moins qu'il ne s'agisse là que d'une ruse.

L'heure n'est pas à la réflexion toutefois : arrivée à portée, la frégate s'apprête à tirer, tout comme le *Saint Michel*, dont les sabords sont désormais ouverts. Grâce aux ordres efficaces de son canonnier, la salve de la flûte précède celle de son adversaire. La déflagration est assourdissante et fait trembler le bâtiment. À travers l'épais nuage de fumée, l'équipage du *Saint Michel* peut toutefois apercevoir les flammes s'échappant brièvement des canons de l'Anglais, une fraction de seconde avant d'entendre leur détonation. Le tir est dévastateur : une nuée de frelons invisibles – de la mitraille – balaie le pont, déchiquetant hommes et bastingage. Un personnage se tenant sur le pont sans couverture a 7 chances sur 10 d'être touché (Test de Chance, à moduler selon la situation ou la protection des PJ, et votre générosité...). La confusion est totale.

Alors que les bourrasques se font plus fortes, le capitaine donne l'ordre d'amener toute la toile et de faire charger les canons de fuite, situés à l'arrière du navire. Le *Saint Michel* n'est pas un navire de guerre, mieux vaut donc tenter de prendre le large en profitant du vent. Les matelots s'exé-

cutent, glissant sur le sang qui macule le pont et sourds aux cris déchirants des blessés. Le navire prend un peu de vitesse, et parvient même à surprendre son adversaire en coupant sa trajectoire, permettant ainsi au canonnier d'ordonner un tir qui touche une fois de plus au but.

## DES PIRATES...

Devant le grain qui s'annonce, le navire anglais hésite visiblement à poursuivre le *Saint Michel*. Une aubaine, certes, mais aussi une source de risque si le vent devient plus violent.

Soudain, la vigie annonce un autre navire, un sloop, droit devant et sans pavillon ! Une fois de plus, le capitaine, avisé, fait charger quelques pièces d'artillerie, à mitraille cette fois. Le sloop navigue mal, sa voilure en piteux état indiquant qu'il a lui aussi été victime d'un récent combat. Autre détail incongru, pouvant être relevé par un marin expérimenté : les hommes d'équipage du sloop sont beaucoup trop nombreux pour un navire de cette taille. Une fois de plus, on craint un stratagème...

Le petit navire ne tente toutefois aucune manœuvre dangereuse, et, une fois à portée de voix, son capitaine annonce (en français) qu'ils ont dérivé un peu trop loin des côtes (le sloop n'est pas un navire de haute mer), qu'ils ont été pris en chasse par un corsaire anglais, qu'ils ont besoin de toiles pour réparer, et si possible d'un peu d'eau car elle vient à manquer. Souhaitant éviter tout problème, le capitaine Bruyas ignore cette requête et ne modifie pas la course de son navire. Chacun ses problèmes !

À la surprise générale, l'équipage du sloop hisse alors un pavillon noir comme la mort, et tire un coup de semonce. Des pirates ! Le mot fait frémir les marins proches des PJ. Il faut s'éloigner, et vite ! Pour faire bonne mesure, le capitaine ordonne un tir de mitraille sur le petit navire, déjà durement touché. Les pirates hissent alors un autre pavillon, rouge comme le sang. Chacun à bord sait ce que signifie cette flamme : « Pas de quartier ! » Si les pirates s'emparent du navire, il faut s'attendre au pire. Pourtant, le *Saint Michel* reprend sa course en abandonnant derrière lui les hurlements et les vociférations des forbans.

## ... ET UN NAUFRAGE

Une fois de plus, le navire des PJ se retrouve au cœur de la tourmente. Voiles et cordages gémissent sous les assauts du vent, tandis que les courageux gabiers tentent de carguer la toile. Le danger ne viendra pas du vent toutefois. Pour la troisième fois, le cri de la vigie tombe de la

hune : « Terre ! », immédiatement suivi d'un hurlement : « Récifs droit devant ! »

Trop tard cependant : naviguant en territoire inconnu, le *Saint Michel* s'échoue sur des hauts-fonds... Alors que la nuit tombe et que la tempête fait rage, prélevant au passage son lourd tribut de vies humaines, il faut gagner la plage la plus proche, à moins d'une portée de canon du navire échoué. Deux possibilités : soit à la nage (Test de Natation, avec Résistance), soit en chaloupe (Test de Pratique nautique (Adresse), pour la mettre à l'eau, tous les hommes qui tentent l'opération doivent totaliser ensemble 6 Succès, s'ils échouent la chaloupe coule ou se

fracasse contre la coque du navire). Au fait, n'y aurait-il pas quelques requins dans les parages ?

Au petit matin, les survivants se regroupent sur la plage sous un soleil radieux : du fier équipage du *Saint Michel*, il ne reste qu'une poignée d'hommes (une vingtaine), dont les PJ et Bastien Maugemeur (plus éventuellement un des officiers, le second Thomas Desquennes par exemple, un peu dépassé par les événements, et peut-être le maître charpentier, si aucun des PJ ne peut remplir ce rôle avec efficacité). Le navire est toujours visible au loin, planté sur les récifs et penché sur son flanc tribord dans un angle peu naturel.

# Seuls au monde

Les naufragés peuvent alors s'organiser. Il y a plusieurs choses intéressantes et importantes à faire :

Récupérer des vivres, de l'eau potable, des outils et des armes sur le navire échoué. Celui-ci penche dangereusement, mais semble stable pour l'instant sur les récifs (les premiers jours du moins, ensuite l'épave finira par couler, sous l'action de la marée, ou par être démembrée en quelques heures sous l'effet d'une tempête). Les survivants peuvent récupérer pas mal de choses utiles en une ou deux journées de travail. Dans une telle situation, la caisse d'outils du maître charpentier est aussi essentielle que les armes et la poudre ! Même si le navire est disloqué, le vent et les courants ramèneront toujours quelques tonneaux de vivres sur le rivage (et il sera peut-être encore possible de plonger pour récupérer quelques objets en métal).

- **Récupérer ce qu'il reste de la cargaison** : tissus, outils, marchandises diverses et variées... Cela prendra plus de temps et mobilisera plus d'hommes, mais une partie de la cargaison peut être sauvée et mise à l'abri dans une grotte près de la plage.
- **Construire des abris de fortune**.
- **Explorer les environs**, et découvrir du même coup que le navire s'est échoué près d'une île relativement vaste (située dans les îles Vierges, mais les PJ n'en ont aucune idée). Quelques repérages permettront de se familiariser avec l'endroit et d'en apprécier les dangers (notamment les serpents venimeux). Un petit massif volcanique comportant quelques grottes surplombe une forêt clairsemée et des zones marécageuses peu praticables, au centre de l'île. Par temps clair, d'autres terres (sans doute de petites îles) sont visibles à l'horizon.
- **Chasser** (volatiles, tortues, voire singes) ou **trouver de l'eau potable** (les sources sont rares sur l'île).

## UNE ÎLE PAS SI DÉSERTE

Au cours de leurs pérégrinations, les explorateurs feront également une découverte inquiétante : ils ne sont pas seuls sur l'île. La présence de curieux voisins se manifeste d'abord par des coups de feu (des chasseurs ?), au loin, de l'autre côté de l'île. À cet endroit, plusieurs colonnes de fumée regroupées sont d'ailleurs visibles depuis les hauteurs. Près de la mer, et à l'orée de la forêt, des observateurs attentifs pourront rapidement remarquer un autre détail mystérieux : les restes de grands bûchers, certains étant même relativement récents (quelques jours). Dans les cendres, quelques ossements humains calcinés peuvent encore être identifiés...

Ces deux événements sont dus à la présence de deux groupes bien distincts sur l'île, mais les PJ n'ont aucun moyen de le savoir au départ. S'ils ne prennent pas de précautions particulières, ils pourraient bien découvrir l'existence de ces deux groupes en même temps, et dans des circonstances particulièrement dangereuses !

En effet, si les PJ se dirigent vers les colonnes de fumée, soit en coupant directement à travers les marécages, soit en faisant le tour par les plages, ils seront témoins d'une scène saisissante. Après avoir entendu de très nombreux coups de feu au cours de leur progression, ils arrivent en vue de la plage. Là, autour d'un camp de fortune, quelques hommes armés sont attaqués par de nombreux Indiens (des Caraïbes). Ceux-ci n'ont que leurs armes primitives mais ne semblent pas craindre les fusils européens. Non loin de là, sur la mer, est mouillé un petit navire dématé, en piteux état et semblant prendre l'eau de toute part : le sloop des pirates !

Les PJ peuvent intervenir pour renforcer les rangs des pirates, ou rester à couvert. S'ils se font repérer par les



Indiens, ils seront immédiatement attaqués. De même, s'ils choisissent de ne pas intervenir, ils verront les Européens se replier dans les marécages (où les Indiens ne les suivront pas)... en direction de leur propre campement.

Si le groupe des PJ est bien armé et qu'il choisit de prêter main-forte aux pirates, il sera alors possible de repousser les Indiens sans trop de mal. Les indigènes prendront alors la mer dans de petites embarcations, pour se diriger vers les îles voisines.

## LA MENACE INDIENNE

Retranchés sur les îles proches face aux envahisseurs européens, les terribles Indiens Caraïbes n'ont pas investi cette île, car ils la craignent. Il y a quelques générations de cela, une éruption volcanique a tué un village entier. Depuis, les Indiens croient que les profondeurs de l'île sont habitées par des *mabouyas*, des esprits mauvais selon leurs traditions. Afin d'apaiser les esprits, ils viennent régulièrement sacrifier par le feu des prisonniers ennemis, tant Indiens que Blancs (c'est l'origine des bûchers qui parsèment l'île). Si les PJ sont particulièrement discrets et que le déroulement du scénario s'y prête, vous pouvez même leur donner l'occasion d'assister – de loin ! – à l'une de ces cérémonies effrayantes.

La présence des naufragés ne leur plaît guère : ils craignent qu'ils ne souillent ce lieu tabou et contribuent ainsi à réveiller les *mabouyas*. Ils sont donc décidés à revenir en force, et à livrer une guerre sans merci aux intrus pour les exterminer jusqu'au dernier...

## DES ALLIÉS INESPÉRÉS

Seuls face aux Indiens, les PJ et leur groupe ne feront pas le poids. Ils peuvent toutefois compter sur une alliance contre nature avec les pirates, qui sont eux dans une situation encore plus désespérée, car leurs munitions se font rares. Les PJ vont devoir collaborer avec ceux qui étaient encore peu de temps auparavant, sur mer, leurs ennemis mortels. Sur terre, les conditions sont différentes désormais, et tous vont en prendre rapidement conscience.

Les deux groupes se retrouveront rapidement face à face : à la suite de repérages discrets, à cause de l'affrontement contre les Indiens, ou parce que les pirates se replieront tôt ou tard de l'autre côté de l'île. Les circonstances de cette rencontre peuvent varier : une fuite commune face aux Indiens est plus que probable, mais l'un des groupes peut également tendre une embuscade à l'autre, plaçant celui-ci en position de faiblesse pour les négociations à venir. Les deux groupes sont de taille équivalente : une vingtaine d'hommes de chaque côté, voire seulement une quinzaine, en fonction des pertes.

Même s'ils s'affrontent lors de leur première rencontre sur l'île, les pirates proposeront vite une trêve et une négociation, surtout s'ils sont en position de faiblesse. L'idée est simple : deux petits groupes d'émissaires se rencontrent à bonne distance du reste de leurs camarades, et sans armes, afin de discuter. Si les PJ ne prennent pas cette initiative, les pirates proposeront d'emblée un regroupement des forces contre les Indiens, ainsi que l'oubli définitif du différend ayant opposé leurs deux navires sur mer... Les PJ pourraient toutefois avoir du mal à s'associer avec des gens qui étaient prêts à les étriper peu de temps auparavant. Dans cette négociation, le soutien de Bastien Maugemeur, le pilote, peut être un recours inestimable : ayant déjà fait partie d'un équipage de corsaires devenus pirates, il sait qu'une telle « association » peut être matérialisée par un contrat, la « chasse-partie », ensemble de règles communes que les pirates ne transgessent pas. Maugemeur propose donc d'associer leurs deux groupes selon ce même principe.

Une fois l'association entérinée, les PJ ont toute latitude pour faire plus ample connaissance avec les personnalités importantes du groupe de pirates :

- **Quentin Rochefort, capitaine** : inébranlable et intraitable. C'est un excellent marin, qui ne se sent bien qu'en pleine mer. Sous ses airs hautains et dédaigneux se cache un fin tacticien, bien plus malin qu'il n'en a l'air.
- **Pierre Daillac, dit le Gros, quartier-maître** : la trentaine déjà bien entamée, bavard et toujours présent, comme une

## VENGEANCE (OPTIONNEL)

La situation ne différera guère si les pirates sont en position de force. Toutefois, dans ce cas précis (voire au cours de la négociation en groupe restreint s'ils en ont l'occasion), ils identifieront un membre du haut commandement dans le groupe des PJ (en l'occurrence le second, Thomas Desquennes) et l'abattront sur-le-champ, afin de se venger du dédain avec lequel ils ont été traités sur mer. Ensuite, ils passeront l'éponge comme si de rien n'était...

Cette scène est toutefois optionnelle, et à manier avec beaucoup de précaution, sous peine de voir les deux groupes s'entre-tuer immédiatement ! Vous pouvez aussi présenter le second comme opposé à toute association (ce qui serait clairement néfaste à tout le monde). Si les PJ ne se chargent pas eux-mêmes de celui-ci, les pirates peuvent aussi l'abattre de loin au mousquet, avant de venir tranquillement discuter...

ombre massive qui rôde et observe le moindre de vos faits et gestes. Son courage et son assurance en font un homme respecté et craint de tous.

- **Martin Chatigny, second** : un ancien de la marine royale, qui a déserté. Il s'est révélé plutôt doué au poste qu'il occupe actuellement, même s'il n'a pas encore la trempe d'un Rochefort ou d'un Daillac...
- **Jacques Érault, dit Gueule noire, canonnier** : les artilleurs affirment que Gueule noire peut faire autant de bruit qu'un canon, lorsqu'il hurle ses ordres, d'où son surnom. Un homme plutôt violent et sanguin.
- **Colin Tailleur, maître d'équipage** : un vrai pitre ayant toujours une plisanterie à la bouche, véritable mine d'histoires drôles et de chansons de marins. Lors des manœuvres, toutefois, c'est une autre histoire : fini de rire et place à l'action. S'il ne meurt pas étranglé de rire, il fera un bon second, un jour.
- **Robert Masbath, maître canonnier, dit Feu au cul** : un Anglais de la Royal Navy. Personne ne comprend ce qu'il raconte quand il est ivre ou quand il vous insulte dans sa langue natale, mais il chante bien et, curieusement, ses ordres sont d'une clarté absolue lorsque vient le moment de canonner. Les claques qu'il vous met dans la tronche aussi, si jamais vous bayez aux corneilles.
- **Antoine Couturier, dit l'Aiguille, gabier** : l'un des meilleurs gabiers de l'équipage, toujours d'humeur joyeuse et réputé pour être de bonne compagnie.
- **Alfonso Perez, dit l'Espagnol, vigie et moucheur** : un déserteur espagnol, récupéré sur un port. Bon tireur bien que piètre marin, d'humeur souvent maussade, il s'est toutefois très bien intégré à son nouvel équipage.

Au départ, les relations entre les deux groupes resteront tendues, mais Pierre Daillac, le quartier-maître, veillera à ce que ses compagnons les plus susceptibles se tiennent tranquilles, quitte à distribuer quelques claques. Les PJ devront trouver leur place auprès de ces nouveaux compagnons de fortune ! Veillez tout de même à ce que les PJ, sans doute méfiants au début, apprennent à composer avec les pirates, attachants à leur manière, et non dépourvus de tout honneur malgré leurs manières frustes. Entre eux, les pirates font preuve de la plus franche camaraderie. Finalement, ces gens-là ne sont pas si éloignés que cela des PJ aux tempéraments les plus aventureux ! N'hésitez pas également à décrire le fonctionnement et les règles des équipages pirates, par la bouche des forbans eux-mêmes.

Si les pirates sont interrogés à propos du corsaire anglais, ils nieront en savoir plus que les PJ (ce qui est légèrement faux, mais pour l'instant c'est une autre histoire). Dernière chose : si jamais les pirates apprennent (d'une manière ou d'une autre) que les PJ ont réussi à sauvegarder une partie de la cargaison, cette information ne tombera pas dans l'oreille d'un sourd !

**Note au MJ** : cet équipage de pirates correspond à l'archétype des pirates « matérialistes ». Peut-être changeront-ils avec le temps...

## C'EST MON îLE !

Évidemment, les Indiens n'en resteront pas là. En raison de la peur que leur inspire le volcan, ils ne tenteront pas d'attaque véritablement massive, même s'ils en ont les moyens, mais préféreront attaquer par vagues successives de groupes relativement peu nombreux. C'est ce qui va sans doute sauver la vie des PJ et de leurs compagnons ! Les Caraïbes attaquent principalement à l'aube ou au crépuscule, profitant de l'obscurité pour se rapprocher comme des ombres et mener des raids éclairés. Il est pos-



CAPITAINE QUENTIN ROCHEFORT



sible de se retrancher derrière une palissade de fortune construite à la va-vite, ou dans l'abri naturel d'une grotte.

Dans l'île, les Indiens rôdent, semblant toujours plus nombreux, maîtrisant parfaitement leur territoire, un environnement auquel ils sont très bien adaptés, au contraire des Blancs ! La guérilla entretient une pression constante, une menace invisible qui pèse sur les nerfs de chacun. S'ils en ont le temps, les Caraïbes prépareront aussi quelques flèches empoisonnées (voilà de quoi faire peur aux PJ qui comptent sur la supériorité de leurs mousquets...). Il vaudrait mieux éviter de chasser ou de se promener seul, sous peine d'aller d'embuscade en embuscade !

Les Caraïbes vont attaquer pendant plusieurs jours, mettant le groupe à rude épreuve tandis que se succèdent les résistances désespérées, les conflits inévitables entre les hommes, les morts mystérieuses, etc. Bientôt, la nourriture va commencer à manquer, tout comme les munitions. Il faudra penser à se rationner, et chaque escapade en direction de la source la plus proche peut devenir un véritable enfer...

Des personnages particulièrement malins pourront toutefois se rendre compte que les Indiens recignent à s'aventurer près du volcan, le seul endroit de l'île relativement paisible.

## SAUVÉS !

L'objectif n'est évidemment pas d'anéantir totalement les PJ et leurs compagnons, mais de leur apprendre que face à l'adversité, rien de tel que la solidarité, soutenue par une solide organisation. S'il arrive à fortifier sa position et à repousser jour après jour les assauts des Indiens, le groupe pourra commencer à réfléchir aux éventuels moyens disponibles pour quitter l'île. Compter sur le sloop des pirates est inutile : les Indiens l'ont brûlé depuis longtemps. Fabriquer une embarcation demande énormément de temps, et des conditions plus sereines. Allumer un grand feu en espérant qu'un navire croisant au loin l'aperçoive semble être la meilleure idée.

Quoi qu'il en soit, alors que la situation semble désespérée, les attaques des Indiens cessent brutalement. La raison de cette suspension inespérée des hostilités est simple : un navire inconnu vient de mouiller au large de l'île, particulièrement visible des hauteurs. Vous pouvez alors opter pour une ultime scène de bravoure, alors que les PJ et leurs compagnons fuient à travers la forêt pour tenter de rejoindre la plage et le navire.

# De Charybde en Scylla

## LA BONNE FORTUNE

Le nouveau venu, *la Bonne Fortune*, est un navire de guerre venant de Nantes. Ayant un peu dévié de sa route, il en profite pour se réapprovisionner en eau potable. Si les PJ et leur groupe se présentent à l'équipage, le capitaine ne verra aucune objection pour les prendre à son bord... bien au contraire : il manque de bras et toute aide est la bienvenue. Le groupe sera immédiatement incorporé à l'équipage (sauf cas particulier : nobles, intellectuels, etc.), et les PJ auront la nette impression d'avoir été enrôlés de force.

De même, autre mauvaise surprise, si la discipline et la rigueur imposées sur le *Saint Michel* leur paraissaient déjà exagérées, ils se rendront vite compte qu'on peut toujours faire pire : malgré son nom, *la Bonne Fortune* est un véritable bagne flottant, où les matelots sont à peine mieux traités que des esclaves (la mort d'un esclave, acheté une fois pour toutes, est certes une perte nette, mais la mort d'un marin ne coûte rien et rapporte même de l'argent, puisqu'il ne sera pas payé...). Un PJ marin, au courant des durs usages des bâtiments de guerre, n'en sera pas surpris.

Les « compagnons » pirates des PJ ne tiennent évidemment pas à supporter cette petite plaisanterie éternelle-

ment. Ils choisissent de faire profil bas, en attendant de trouver un moyen de s'enfuir. Pour cela, ils se présentent comme des matelots ayant survécu au naufrage du *Saint Michel*, comptant sur les PJ pour enrober leur histoire ! De toute façon, ces derniers n'ont guère le choix : malheur à celui qui aurait la mauvaise idée de dénoncer ses « compagnons » comme pirates...

Vous pouvez développer ce passage à votre guise, ou bien passer rapidement sur la situation. Vous pouvez par exemple mettre en scène une seconde rencontre avec le corsaire anglais, en train de s'en prendre à un navire marchand français (à la grande stupeur des officiers de *la Bonne Fortune* : la France et l'Angleterre étant en paix, aucune lettre de marque ne devrait autoriser un corsaire anglais à attaquer des vaisseaux du roi !) ; il s'enfuit devant le vaisseau de guerre.

## UN REPOS MÉRITÉ

Prenant la direction de l'ouest, *la Bonne Fortune* se dirige vers Saint-Domingue, ce qui arrange visiblement Rochefort, qui affirme y jouir de la protection du gouverneur. Échapper aux griffes de *la Bonne Fortune* au plus tôt est sa seule préoccupation.



Une fois arrivés à Cap-Français, la capitale, les pirates semblent en effet bénéficier d'un accord avec le gouverneur de l'île. Un autre mystère à éclaircir, si les PJ sont curieux. En interrogeant les marchands et les marins, ils pourront apprendre que Rochefort et ses hommes étaient autrefois corsaires, au service du gouverneur. Toutefois, la paix d'Utrecht, survenue il y a deux ans, a sonné le glas des activités légales de ces équipages de mercenaires. Rochefort et ses compagnons se sont tournés vers la piraterie, et sont même parvenus à s'acoquiner avec le gouverneur, leur ancien employeur. Celui-ci trouvait en effet plutôt pratique de disposer d'un tel atout, lui assurant soutien militaire et confort financier.

Enfin à l'abri dans une colonie prospère, les PJ pourront goûter un repos bien mérité et profiter des joies de la civilisation. Selon la tournure des événements précédents, les PJ peuvent quitter les pirates en bons termes ou au contraire avec froideur. Nul doute qu'ils les recroiseront dans le port les jours suivants. Il se peut également que les PJ se soient découvert de nouveaux compagnons chez les pirates : des liens d'amitié ou un respect mutuel ont pu naître des cir-

constances dramatiques de leur rencontre. Dans ce cas, c'est tous ensemble qu'ils feront la tournée des tavernes !

Ils pourront bien entendu y boire jusqu'à plus soif, s'y livrer à des jeux de hasard ou encore y chercher galante compagnie. Ils auront aussi l'occasion de raconter leurs aventures et d'apprendre des histoires du Nouveau Monde. Après tout, ils viennent d'y mettre le pied (ou presque !) et ils ont probablement soif de le découvrir. À l'occasion d'une discussion, ils entendront probablement parler de (ou demanderont des renseignements) l'or et des richesses des Amériques, et on leur contera les fabuleuses richesses qui traversent l'Atlantique jusqu'en Espagne à bord de gigantesques galions. Le bruit court d'ailleurs qu'une flotte s'est récemment assemblée à La Havane ; les caisses de la couronne espagnole sont désespérément vides et le roi a ordonné à ses amiraux de lui rapporter de l'or coûte que coûte, quitte à braver les tempêtes estivales, qui peuvent être terribles. À ce sujet, il y a à peine un mois, un ouragan a longé les Antilles en remontant vers le nord. Mieux valait ne pas être sur son chemin...

# Epilogue : Pirates ?

## UNE NOUVELLE MISSION

En raison du naufrage (et peut-être d'une situation antérieure guère reluisante), les PJ ne sont sans doute guère fortunés et vont devoir trouver un moyen de rebondir différent de ce qu'ils avaient prévu en embarquant à bord du *Saint Michel*. Les relations avec Rochefort leur ont peut-être donné envie de rejoindre son équipage. En tout cas, celui-ci peut leur proposer une nouvelle association, avec une véritable chasse-partie cette fois, surtout si les rapports entre les deux groupes sont bons. N'y a-t-il pas une cargaison à récupérer sur une certaine île ? Ne pourrait-on pas attaquer quelques navires marchands anglais afin de se venger du mauvais sort ? Les PJ n'ont-ils pas tout à gagner en rejoignant la communauté des gentils-hommes de fortune, à commencer par la liberté ? Reste à trouver un navire et à recruter quelques hommes d'équipage ! Qu'à cela ne tienne, le gouverneur leur prêtera sans doute une oreille attentive, comme d'habitude.

Les PJ peuvent aussi décliner cette offre généreuse, et chercher un moyen de récupérer la cargaison du *Saint Michel* par leurs propres moyens, en se passant d'une bande de pirates braillards.

Une fois de plus cependant, les choses ne vont pas tourner à leur avantage.

## LE GOUVERNEUR S'EN MÊLE

Rapidement, les personnages se rendent compte que les pirates (et eux-mêmes sans doute s'ils sont assimilés aux forbans) sont très peu appréciés en ville. On les accuse d'attiser la colère des Anglais : ce n'est pas un hasard si ce fameux corsaire anglais mène la vie dure aux navires français malgré la paix ! Ces rancœurs pourraient même déboucher sur des affrontements avec certains colons. En effet, les Anglais des colonies proches ne sont guère heureux des exactions de Rochefort et de sa bande. Récemment, l'un des gouverneurs (celui de Saint-Christophe par exemple, une colonie abandonnée par la France à l'issue du traité d'Utrecht) n'a pas hésité à affréter un corsaire, afin de rendre la pareille aux Français. Du coup, devant la fureur des notables voyant leurs richesses partir en fumée, le gouverneur français hésite à soutenir plus longtemps ses « associés ».

De fait, les pirates et les PJ réalisent dans les heures qui suivent leur retour que le gouverneur reste sourd à toute demande émanant de l'un des deux groupes. La nouvelle du naufrage du *Saint Michel* (ou d'un autre navire) est la goutte d'eau qui va faire déborder le vase. Excédé par les suppliques des marchands de la colonie, pressé par les Anglais qui menacent d'en référer à de plus hautes instances, le gouverneur voit son poste menacé, et après

de nombreuses hésitations, décide de chasser les pirates de sa colonie.

Un ou deux jours après l'arrivée des PJ dans la colonie, en fin de journée, la nouvelle se répand comme une traînée de poudre parmi les contacts des pirates : les soldats du gouverneur veulent arrêter et emprisonner les hommes du capitaine Rochefort ! Sans doute est-ce pour les pendre pour de bon cette fois ! En réalité, le gouverneur ne veut pas en arriver là, mais ses actes seront à coup

sûr mal interprétés. Quant aux PJ, arrivés avec Rochefort, ils seront aussi la cible du coup de filet, surtout s'ils se sont montrés en compagnie des pirates. Une fois de plus, il faut prendre le large...

Les pirates ne se le feront pas dire deux fois : ils voleront le premier sloop leur tombant sous la main, et quitteront le port de nuit, emmenant vraisemblablement les PJ et leurs proches compagnons avec eux.

# Direction Nassau ?

Désormais privé de son refuge, Rochefort réunit son équipage pour déterminer leur nouvelle destination ; c'est une fois encore l'occasion pour les PJ de découvrir les pratiques des pirates. Si Maugemeur est toujours avec eux, il pourra les leur expliquer.

En colère, certains marins demanderont peut-être à se venger du vil gouverneur qui les a trahis. Les PJ peuvent en profiter pour évoquer, s'ils ne l'ont pas déjà fait, la cargaison du *Saint Michel*, qui les attend toujours dans les îles Vierges. Grâce à ce trésor, l'équipage pourra faire la fête pendant quelques jours, ce qui permettra aux PJ de se faire bien voir de leurs nouveaux compagnons. Ils pourront aussi parler d'un autre trésor, autrement plus important, celui évoqué par le marin du *Griffon* lors de l'escale aux Canaries. Le trésor espagnol fera évidemment rêver

les pirates, mais le flou des informations, l'incertitude quant au sort de la flotte au trésor suite à la tempête fera que beaucoup seront réservés. Les PJ auront besoin de collecter des informations plus précises pour convaincre leurs nouveaux compagnons. C'est l'objet du début de la campagne du *Hollandais volant*.

Rochefort, de son côté, évoque l'appel du pirate Henry Jennings, qui attire les forbans sur l'île de Providence. C'est l'occasion pour les PJ de participer à cet événement unique qu'est la création de la « République pirate » et d'entrée de plain-pied dans le monde de la piraterie. Nul doute qu'à Nassau, ils pourront se lancer dans de nouvelles aventures.

Bienvenue à l'ombre du *Pavillon Noir*...

## POUR LE HOLLANDAIS VOLANT

Si vous jouez ce scénario comme introduction au *Hollandais volant*, il est nécessaire de séparer les PJ de Rochefort à la fin de *Frères ennemis*. Pour cela, nous vous conseillons de conclure ce scénario en fanfare, avec des scènes d'action à couper le souffle au cours desquelles les PJ et les autres pirates seront poursuivis à travers la ville et le port de Cap-Français. Pour échapper aux soldats français, les PJ devront bien évidemment dénicher un navire, mais également s'assurer qu'ils ne pourront pas être poursuivis, sous peine de devoir également engager un combat naval.

Cette course-poursuite dans la cité a pour objet de séparer les PJ de Rochefort et de son équipage. L'idéal est donc que les PJ embarquent à bord d'un navire avec une partie de l'équipage, laissant derrière eux Rochefort et ses hommes. La scène peut d'ailleurs connaître une conclusion dramatique avec Rochefort qui meurt en présence des PJ. Ceux-ci, coupés d'une grande partie de l'équipage et sur le point d'être encerclés par les soldats français, n'ont plus d'autre choix que d'embarquer

dans un navire avec Maugemeur, par exemple, s'il est toujours vivant, et d'autres compagnons ou membres d'équipage de Rochefort, tandis que le reste des pirates s'empare d'un autre navire ou se fait capturer.

Les PJ étant relativement démunis à ce stade de l'histoire, ils devront chercher des ressources. La possibilité de mettre la main sur une partie du trésor espagnol qui semble avoir disparu au cours d'une tempête devrait les intéresser au plus haut chef. Si les joueurs n'y pensent pas spontanément, même après que vous y avez fait allusion sous forme de « nouvelles du monde », suggérez – le leur par le biais de PNJ (Maugemeur, une fois encore, est un bon vecteur pour cela). Comme ils n'ont pas de raison de connaître l'emplacement exact du naufrage, ils devront d'abord chercher des informations. Étant poursuivis par les Français, Nassau peut se révéler une bonne destination immédiate. Fort opportunément, on y parlera très prochainement de monter une flottille pour récupérer un certain trésor espagnol...





# LA TEMPÊTE



La campagne du *Hollandais volant* commence par une opération pirate destinée à faire main basse sur un fabuleux trésor espagnol, celui rapporté des Amériques en 1715 par la flotte au trésor, au cours de laquelle les PJ vont voir leur destin lié à celui d'un pirate hollandais, Piet Van Aarde, qui va être à l'origine de la légende du *Hollandais volant*.

## CHAPITRE



# 1

# Synopsis

Juan Santiago de Cavallo, pirate et ancien capitaine de la marine espagnole, se joint au corsaire William Current dans un projet insensé : s'attaquer à la flotte au trésor espagnole et s'emparer de son incroyable butin. Ils parviennent à rassembler de nombreux équipages pirates qui n'attendent plus que de passer à l'action. Ne manque qu'un détail : les pirates ne connaissent pas la date à laquelle les Espagnols vont appareiller. Cavallo décide d'envoyer quelques hommes à La Havane, où la flotte se rassemble avant de retourner en Espagne, pour obtenir les informations dont ont besoin les flibustiers pour finaliser leur plan.

Le plan prévoit qu'ils traînent dans les tavernes du port pour essayer de glaner des renseignements auprès des marins. Mais c'est surtout auprès d'officiers qu'ils trouveront ce qu'ils cherchent. Cavallo conseille en particulier de surveiller un établissement que fréquentent certains officiers cherchant les services de prostituées de luxe ; certaines d'entre elles auront probablement des choses à

raconter ou pourront être convaincues de tirer les vers du nez à leurs clients.

C'est ainsi qu'ils vont rencontrer un pirate du nom de Piet Van Aarde, qui vise lui-même un navire français, le *Griffon*, et file donc son capitaine, Antoine Daire. Après d'éventuelles tensions entre les pirates, Van Aarde propose une alliance qui intéresse les pirates lorsqu'ils apprennent que Daire va voyager avec la flotte au trésor.

Que ce soit par le biais de Daire ou par d'autres rencontres, les pirates apprennent finalement le départ imminent de la flotte. Pressés de rejoindre Nassau pour alerter Current, ils sont reconnus comme pirates et doivent fuir à pied, mais Van Aarde les prend à son bord et leur permet d'échapper aux Espagnols.

Quelques jours plus tard, la flotte pirate est assemblée dans le détroit de Floride et s'apprête à fondre sur les galions espagnols lorsqu'une formidable tempête éclate et jette tous les navires sur les côtes...

## La flotte au trésor

Au XVI<sup>e</sup> siècle, l'Espagne exploite intensément les différentes mines de métaux précieux qu'elle possède aux Amériques suite au traité de Tordesillas (1494), après avoir facilement vaincu les Indigènes. À partir de 1537, chaque année, un convoi de navires part de Séville et traverse l'Atlantique pour aller chercher les trésors d'Amérique du Sud et du Mexique. Initialement, ce convoi n'était composé que d'une demi-douzaine de navires de guerre qui escortaient une vingtaine de navires marchands. Mais les activités des corsaires ont contraint les Espagnols à modifier leur organisation et à partir du milieu du XVI<sup>e</sup> siècle, deux flottes font chaque année l'aller-retour entre l'Espagne et les Caraïbes pour en rapporter de vastes richesses :

— la flotte de Nouvelle-Espagne (*Flota de Nueva España*), principal élément de la flotte, a pour destination Vera Cruz, au Mexique ;

— l'escadre de Terre ferme (*Escuadrón de Tierra Firme*) se rend à Nombre de Dios ou Cartagena pour récupérer les richesses en provenance du Pérou, du Chili et de Nouvelle-Grenade (Colombie).

Chacune de ces deux flottes est en général composée de quatre galions à fort tonnage et lourdement armés, ainsi que de deux pataches qui servent de barque d'avis (navire destiné à assurer la liaison entre les différents élé-

ments de la flotte). Bien qu'armés, ces vaisseaux sont souvent accompagnés de plusieurs navires de guerre chargés de les protéger des corsaires.

Les deux flottes, qui voyagent parfois ensemble pour plus de sécurité, effectuent généralement l'aller en longeant les côtes d'Afrique avant de traverser l'Atlantique en direction des Petites Antilles où elles se ravitaillent. Elles poursuivent ensuite en direction de Nombre de Dios et de Cartagena. De là, la flotte de Nouvelle-Espagne poursuit sa route vers le golfe du Mexique jusqu'à Vera Cruz. Une fois les galions chargés de leurs trésors, ils voguent vers La Havane, où les deux flottes se rejoignent éventuellement pour entamer la traversée de retour vers l'Espagne. Celle-ci emprunte traditionnellement le détroit de Floride pour remonter la côte américaine avant de mettre le cap à l'est en direction des Açores d'où elle rejoint ensuite Séville.

## LA FLOTTE DE 1713

En 1700, Charles II d'Espagne meurt sans enfant. Sur son lit de mort, il désigne le petit-fils de Louis XIV, Philippe, comme son héritier. Les Anglais, les Hollandais et les Autrichiens, qui craignent une suprématie française

en Europe, contestent l'héritier et déclarent la guerre aux Espagnols et leurs alliés français et portugais. Durant cette guerre, les Anglais et les Hollandais concentrent leurs efforts sur la route des Amériques pour couper l'Espagne de ses colonies américaines, qui lui apportent tant de richesses. En 1702, les Anglais détruisent une flotte au trésor dans la baie de Vigo, sur la côte espagnole, et s'emparent d'un trésor important. Les convois annuels sont alors suspendus, ce qui pose de graves problèmes financiers aux Espagnols. Ceux-ci ne font que trois autres tentatives durant la guerre, dont deux se soldent par un échec : en 1708, l'escadre de Terre ferme est détruite par les Anglais près de Cartagena, et une autre flotte est détruite par un ouragan au large de Cuba en 1711. L'Espagne est alors au bord de la banqueroute et le roi Philippe V demande qu'on lui apporte autant d'or que possible.

Finalement, les traités d'Utrecht mettent fin à la guerre en 1713, et malgré la défaite de l'Espagne et de la France, Philippe V est confirmé en tant que roi d'Espagne après avoir renoncé à toute prétention au trône de France.

Pour faire face aux besoins financiers urgents de l'Espagne, une flotte au trésor est immédiatement envoyée aux Amériques, composée de :

- la flotte de Nouvelle-Espagne, commandée par le capitaine-général Don Juan Esteban de Ubilla, qui comprend 8 navires et se rend à Vera Cruz ;
- l'escadre de Terre ferme, commandée par le capitaine-général Don Antonio de Echeverz y Zubiza, qui comprend 6 navires et se rend à Cartagena.

L'ensemble de la flotte au trésor est commandé par Ubilla, dont le vaisseau ouvre le cortège, mais Echeverz, dont le vaisseau amiral ferme la marche, est censé prendre le commandement en cas de bataille navale. Enfin, Don Antonio de Chaves est responsable des vaisseaux de transport, avec le titre d'amiral des galions.

Il faut cependant deux ans avant que la flotte au trésor puisse se reformer à La Havane. En effet, lorsque Echeverz demande aux vice-rois du Pérou et de Nouvelle-Grenade de lui envoyer le trésor habituel (envoyé par navire jusqu'à Panama, puis à dos de mules jusqu'à Porto Bello avant de rejoindre Cartagena par navire), ainsi qu'au gouverneur de l'île de Margarita de lui envoyer des perles, il est ignoré et ne reçoit qu'une quantité nettement inférieure à ce qu'il attend. Le vice-roi du Pérou, craignant que les Anglais ne renouvellent leur attaque de 1708, préfère expédier le gros des richesses à Buenos Aires pour les y faire embarquer pour l'Espagne. De la même façon, le vice-roi de Nouvelle-Grenade et le gouverneur de l'île de Margarita refusent de lui envoyer les quantités attendues, si bien que Echeverz embarque essentiellement les richesses regroupées par le gouverneur de Cartagena, ainsi que celles rassemblées par quelques nobles et riches

personnages locaux. À la mi-mars 1715, il arrive enfin à La Havane et attend que son ami et supérieur, le capitaine-général Ubilla, le rejoigne.

De son côté, ce dernier a rempli les cales de ses navires d'or et d'argent, mais il attend des convois de mules d'Acapulco : des pièces frappées à Mexico continuent d'arriver, ainsi que des trains de mules portant des marchandises (de la soie et de la porcelaine K'ang-Hsi provenant de Chine via Manille). Quittant finalement Vera Cruz, il rejoint La Havane en mai 1715, où il réquisitionne une petite frégate. En effet, la dernière flotte au trésor remontant à 1711, les marchands locaux attendent avec impatience de pouvoir faire embarquer des marchandises pour l'Europe. Le gouverneur lui-même, le vieux Don Casa Torres, âgé de plus de 90 ans, a des intérêts tels qu'ils arment le *Griffon*, un vaisseau français commandé par le capitaine Antoine Daire, qu'ils imposent aux deux commandants de la flotte au trésor, réticents à l'idée de naviguer de conserve avec le Français. Le *Griffon* avait été envoyé à Vera Cruz en mission officielle pour collecter la somme de 48 801 pièces de huit auprès du duc de Linares, gouverneur de Vera Cruz, en échange des services de deux autres navires français, l'*Apollon* et le *Triton*.

Enfin, le roi d'Espagne lui-même est à l'origine d'un retard. En effet, s'il a pu épouser la duchesse de Palme, celle-ci refuse de consommer le mariage tant qu'elle n'aura pas été couverte des bijoux de son choix : un cœur composé de 130 perles, une bague sertie d'une émeraude de 74 carats, une paire de boucles d'oreilles portant chacune une perle de 14 carats, un rosaire de corail pur... La commande a été envoyée en urgence au Nouveau Monde et la flotte ne peut appareiller avant d'avoir reçu les cadeaux royaux.

## LA FLOTTE AU TRÉSOR DE 1715

### Composition de la flotte de Nouvelle-Espagne :

- *Nuestra Señora de la Regla*, capitana (vaisseau amiral) de Ubilla transportant 3 millions de pièces d'argent, des pièces et des lingots d'or, des lingots d'argent et des bijoux, des émeraudes et des perles, de la porcelaine K'ang-Hsi et diverses marchandises ;

- *Urca de Lima*, vaisseau de Don Antonio de Chaves, transportant 3 millions de pièces d'argent et diverses marchandises ;

- *Nuestra Señora de las Nieves*, transportant 2,4 millions de pièces d'argent, 50 coffres d'argenterie et diverses marchandises ;

- *Maria Galante*, transportant 44 000 pièces de huit, Santo Cristo de San Roman (frégate) ;

- *Griffon*.

## Composition de l'escadre de Terre ferme :

— *Nuestra Señora del Carmen y San Antonio*, capitana (vaisseau amiral) de Echeverz, pris aux Anglais (anciennement Hampton Court), transportant des pièces d'or et d'argent, des lingots d'or, de la poudre d'or et des pierres précieuses, la commande du roi pour son épouse, ainsi que diverses marchandises locales ;

— *Nuestra Señora del Rosario*, transportant des pièces d'or et d'argent, des lingots d'or, de la poudre d'or et des pierres précieuses ainsi que des diverses marchandises ;

— *Nuestra Señora de la Concepción*, commandée par Don Manuel de Echeverz (fils de l'amiral), transportant des pièces et des lingots d'or, et des pièces d'argent ;

— *El Señor San Miguel*, frégate transportant essentiellement du tabac ;

— *El Ciervo*, transportant du bois du Brésil ;

— *La Holandesa*, patache transportant essentiellement du tabac.

Selon le capitaine Antoine Daire, la valeur totale de la cargaison espagnole s'élève à 15 millions de piastres d'argent (pièces de huit).

## LE NAUFRAGE

Le 24 juillet 1715, bien que la saison des ouragans ait commencé, Ubilla cède à la pression de la couronne et des marchands qui ont besoin d'écouler leurs produits sur le marché européen. Il décide d'appareiller plutôt que d'attendre l'hiver, période plus propice à la navigation dans les eaux chaudes des Caraïbes et des Bahamas. Au même moment, au sud-est de Cuba, un ouragan est en train de se former. Pendant cinq jours, la flotte navigue dans le détroit de Floride en longeant la côte à bonne distance pour pouvoir bénéficier du Gulf Stream et éviter les bancs de sable et les récifs qui bordent les côtes de Floride.

Mais le 29 juillet, la houle commence à grossir à mesure que l'ouragan s'approche. Celui-ci a contourné Cuba par l'est, remontant droit vers le nord. L'atmosphère se charge d'humidité, formant une légère brume à travers laquelle brille un grand soleil. La mer est toujours calme et une petite brise continue de souffler dans les voiles, mais la houle commence à secouer les vaisseaux. Les navigateurs expérimentés, les pilotes et les vieux marins s'inquiètent. Ils savent reconnaître les premiers signes d'une tempête tropicale imminente.

L'ouragan se dirige plein nord et se trouve alors à l'est de la flotte, mais en reste encore assez éloigné. Il a atteint une intensité alarmante, avec des vents de 160 km/h en son centre.

À la tombée de la nuit, l'ouragan change brutalement de direction et vire vers l'ouest. Au matin du 30 juillet, le long de la côte est de Floride, au sud du cap Canaveral, le vent s'est levé et le soleil ne parvient pas à percer l'épaisse nappe de brume. Les navires se rapprochent les uns des autres et Ubilla fait allumer les lanternes de poupe pour qu'ils ne se perdent pas de vue. En milieu de journée, le vent qui a largement dépassé les 20 nœuds (37 km/h) souffle du sud-est, la mer est agitée. Dans l'après-midi, le vent tourne et vient d'est-nord-est. Il dépasse les 30 nœuds (55 km/h) avec des vagues de près de 7 mètres, pour atteindre 70 nœuds (125 km/h) à la tombée de la nuit. La flotte d'Ubilla est irrémédiablement poussée vers la côte. Le capitaine-général donne l'ordre que tous les navires mettent bout au vent afin de ne pas être rabattus sur les récifs et les bancs de sable, mais la manœuvre ne rencontre qu'un succès très mitigé.

Dans la soirée, la vitesse du vent continue d'augmenter pour dépasser 100 nœuds (180 km/h) et à minuit, il est devenu impossible de contrôler les navires. La flotte est épargnée. Ubilla perd le mât de misaine de son navire, le bruit devient assourdissant. Mais plus effrayant est le bruit des vagues qui se brisent sur les récifs de la côte. Les marins se mettent à prier tout en essayant de libérer les chaloupes en prévision du naufrage qui leur semble inévitable.

Le 31 juillet, entre 2 heures et 4 heures du matin, l'ouragan s'abat de toutes ses forces sur la flotte et projette les navires un par un sur les récifs acérés. La capitana d'Ubilla est la première à s'écraser sur les rochers. Ses mâts tombent, son gouvernail est arraché ; le navire est éventré en passant sur les rochers et se désintègre comme un tas d'allumettes. La poupe est entraînée au sommet d'une vague, tourbillonne, puis s'envole dans les airs pour atterrir sur la plage. Presque tout l'équipage (223 hommes), y compris Ubilla, est projeté sur les rochers et perd la vie.

Les galions s'écrasent tous sur les rochers. Le vaisseau de guerre d'Echeverz se brise et il se noie avec 124 de ses hommes. Son fils, qui commande l'un des galions, subit le même sort. Les navires les plus légers basculent et sombrent, mais deux d'entre eux sont plus chanceux : le pont de l'une des pataches se désolidarise de la coque et flotte jusqu'à la plage, sauvant la plus grande partie de l'équipage, tandis que la Holandesa est projetée sur la plage, à une centaine de mètres du bord.

L'ouragan continue de souffler pendant deux heures avant de s'éloigner des survivants qui se sont hissés sur la plage.

La flotte tout entière est perdue : les 11 navires ont fait naufrage, et sur les quelque 2 500 hommes à bord, 1 000 ont péri au cours de la catastrophe.

Seul le navire de guerre français *Griffon* parvient à s'échapper. N'obéissant pas aux ordres d'Ubilla, le capitaine Daire s'est fié à son instinct et a décidé de mettre le

cap un peu plus à l'est, au nord-est, faisant face à la tempête, qu'il parvient ainsi à traverser. Le *Griffon* accoste à Brest le 31 août 1715 sans savoir que tous les navires espagnols ont été détruits par l'ouragan.

## LE NEDMAIN DE TEMPÊTE

Au petit matin du 31 juillet 1715, alors que le soleil se lève, les survivants peuvent constater l'ampleur du désastre. Les plages de Floride sont couvertes des débris des navires et de cadavres.

Miraculeusement sauvés du naufrage, les survivants vont désormais devoir affronter une terre inhospitale, infestée de moustiques porteurs de maladies, de serpents à sonnette, d'animaux sauvages, et peuplée d'Indiens hostiles. Ils n'ont pas de nourriture, pas d'eau potable, rien pour soigner les blessés, et sont loin de tout comptoir européen.

Pour commencer, ils doivent essayer de se repérer. Les navires n'ont pas tous fait naufrage au même endroit et les épaves sont parfois séparées de plusieurs kilomètres, ce qui empêche les survivants d'évaluer l'étendue du désastre de façon précise. Les restes (épaves et corps) sont éparpillés sur près de 50 kilomètres.

Le 6 août, l'amiral Don Francisco Salmon, officier le plus gradé à avoir survécu et qui a pris le commandement, finit par comprendre qu'aucun navire n'a réchappé de la catastrophe. Chaque jour, les survivants meurent par dizaines. Il décide alors d'envoyer Nicola de India, le pilote de son navire, chercher des secours. Ce dernier embarque avec 18 hommes dans une chaloupe réparée, et parvient à regagner La Havane au bout de dix jours. Il envoie également Sebastian Mendez, capitaine de la *Holandesa*, porter une lettre au gouverneur général, Don Sanfrisco de Corioles de Martinez, demandant l'envoi de provisions, de vêtements et d'outils.

Quelques jours plus tard, plusieurs navires quittent La Havane chargés de vivres et d'équipement de sauvetage, mais aussi de représentants du gouvernement et de soldats.

Rapidement des sloops de sauvetage draguent le fond de l'océan à la recherche des épaves et parviennent à remonter des coffres de pièces, ainsi que des bijoux et de l'or. Peu de temps après, la flottille de sauvetage de La Havane est rejoints par des navires expédiés depuis San Augustine pour participer aux recherches. Début septembre, le succès est tel que l'amiral Salmon écrit au gouverneur pour lui demander 25 soldats avec suffisamment d'armes et de munitions pour protéger le trésor du roi ainsi que les marchandises privées qui ont été récupérées des différentes épaves.

Fin octobre, lorsque les conditions météorologiques imposent de stopper les recherches, plus de 5 millions de

pièces de huit ont été récupérées, ainsi que de l'or, des bijoux et une bonne partie du trésor du roi.

Des nouvelles du naufrage finissent par se répandre dans les Amériques et en Europe, et des corsaires, des pirates et des pillards se dirigent vers Palmar de Ays tels des charognards, afin d'avoir leur part du butin.

Henry Jennings et John Wills reçoivent une commission du gouverneur de la Jamaïque, Hamilton, pour attaquer les Espagnols et s'emparer d'une partie du trésor. Début janvier 1716, les sloops des deux pirates, le *Bar-sheba* et le *Eagle*, accompagnés de trois autres navires, attaquent le camp de Palmar de Ays. Ils capturent les défenseurs sans pertes et les emprisonnent le temps de piller le camp. Ils repartent avec 120 000 pièces de huit et d'autres biens, ainsi que deux gros canons en bronze.

Au printemps suivant, les Espagnols reprennent les recherches, qui dureront jusqu'en 1719. Une bonne moitié du trésor aura alors été récupérée et le reste est abandonné aux flots...

### CHRONOLOGIE

**Mi-mars 1715 :** Echeverz arrive à La Havane et attend Ubilla.

**Mai 1715 :** Ubilla arrive enfin à La Havane, mais il hésite à partir pour l'Europe car la saison n'est pas favorable.

**24 juillet 1715 :** la flotte au trésor quitte finalement La Havane.

**31 juillet 1715 :** naufrage de la flotte au trésor au large de la Floride.

**6 août :** Don Francisco Salmon charge Nicola de India d'aller chercher des secours.

**15 août :** Nicola de India parvient à La Havane.

**Fin août :** les secours de La Havane et de San Augustine arrivent au camp des naufragés (Palmar de Ays).

**Début septembre :** les Espagnols commencent à rapporter sur la plage des éléments du trésor englouti lors du naufrage. Face à ce succès, Don Salmon demande au gouverneur de La Havane 25 soldats pour protéger ce qui a été récupéré.

**Fin octobre :** les Espagnols sont forcés de stopper les recherches à cause de la météo. Ils ont récupéré plus de 5 millions de pièces de huit, ainsi qu'une bonne partie de l'or, des bijoux, et du trésor destiné à la reine.

**Décembre :** le gouverneur de la Jamaïque commissionne Henry Jennings et John Wills pour mettre la main sur une partie du trésor.

**Début janvier 1716 :** les corsaires pillent le camp espagnol.

**Printemps 1716 – 1719 :** les Espagnols mènent plusieurs campagnes de fouilles et récupèrent au final plus de la moitié du trésor.



# Un plan ambitieux

Juillet 1715, archipel des Bahamas. William Current, ancien corsaire de Sa Majesté le roi d'Angleterre et capitaine du *Seagull*, un magnifique brick, navigue fièrement dans le détroit de Floride à la tête d'une petite flotte de 22 navires dépareillés et de taille plus ou moins importante. Il contemple l'horizon avec un mélange d'anxiété et d'impatience. Deux ans qu'il attend ce moment ! Depuis la fin de la guerre avec l'Espagne, il s'est vu retirer ses commissions, comme tous ses semblables. Alors, comme beaucoup, il s'est tourné vers la piraterie.



WILLIAM CURRENT

Parmi ses compagnons, Juan Santiago de Cavallo, capitaine de la *Santa Muerte* (une frégate anciennement baptisée *Royal Pride* prise aux Anglais pendant la guerre), ancien serviteur de Philippe V d'Espagne et autre victime de la paix. Les finances de la couronne, exsangues, n'ont pas permis de remplacer les navires perdus et Juan s'est retrouvé à quai après avoir perdu son vaisseau dans les dernières semaines d'affrontement. Délaissé par sa hiérarchie, il est devenu amer, et lorsque l'occasion s'est présentée, il a réuni un équipage, en grande partie composé de ses anciens compagnons et d'autres marins démobilisés et désœuvrés de Cartagena, et ensemble, ils se sont emparés par la force de la frégate, qu'ils ont rebaptisée *Santa Muerte*.

Pendant la guerre, Current et Cavallo se sont affrontés avec respect, même si ce dernier s'est toujours estimé supérieur à un corsaire. La paix revenue, la route des deux hommes s'est à nouveau croisée dans les Petites Antilles. Cavallo fuyait la marine espagnole, Current cherchait des proies marchandes. Dans une taverne de Pointe-à-Pitre, ils ont décidé de faire cause commune pour un projet ambitieux : attaquer la flotte au trésor que Philippe V venait d'envoyer au Nouveau Monde pour la première fois après quelques années d'absence. Les navires seraient donc lourds de métaux précieux, de perles et de marchandises de première qualité. Avant de quitter Cartagena en pirate, Cavallo a pu voir cette flotte commandée par l'amiral Ubilla. Il connaît les caractéristiques des vaisseaux de guerre qui encadrent le convoi, et sait que pour réussir, ils ont besoin d'une flotte conséquente. Les navires espagnols sont certes gros et bien armés, mais des embarcations plus petites et plus manœuvrables peuvent s'attaquer facilement à un ou plusieurs vaisseaux.

Pour mener à bien leur projet, Current et Cavallo ont parcouru les Caraïbes pour recruter d'autres pirates. Les mois ont passé, et Current et Cavallo sont parvenus à rassembler une vingtaine de capitaines motivés, mais la flotte espagnole se fait attendre. À force de lassitude, les pirates retournent un à un à leurs activités. Le projet était fortement compromis lorsque Cavallo a finalement vent du rassemblement de la flotte à La Havane.

Mais avant de battre le rappel, les deux capitaines ont besoin d'informations précises pour convaincre leurs complices. S'ils connaissent à peu près la route des navires, ils ne savent pas quand ils vont appareiller. Cavallo, qui est connu à La Havane, ne peut pas s'y rendre lui-même pour obtenir les renseignements. Il propose donc d'y envoyer quelques-uns de ses hommes...

# La Havane

*La tempête* est un scénario qui commence *in media res* (au milieu de l'action), alors que le navire des PJ arrive en vue de La Havane. Si vous le préférez, il vous est tout à fait possible de commencer par la phase de « recrutement » des PJ par leur capitaine, ainsi que par les préparatifs de la mission. Néanmoins, il s'agit là d'un démarrage qui présente l'inconvénient d'être relativement « mou ». L'introduction *in media res* permet une entrée en matière dynamique, puisque les PJ sont immédiatement lancés dans l'intrigue. Vous pourrez ensuite, lorsqu'ils mettront le pied dans le port de La Havane, procéder de façon cinématographique, en proposant une narration en flash-back de leur recrutement et de l'explication de leur mission.

Vous trouverez dans les lignes qui suivent des paragraphes permettant d'animer la mission confiée aux PJ par Cavallo. Si le premier paragraphe décrit l'arrivée à La Havane, les autres ne sont pas forcément présentés dans un ordre chronologique. Ils décrivent simplement des lieux où les personnages sont susceptibles d'obtenir les informations dont ils ont besoin. Cavallo a conseillé aux PJ de laisser traîner leurs oreilles sur les quais et dans les venelles proches du port, ainsi que dans les tavernes et les bordels. Et il leur a indiqué en particulier l'adresse de Teresa Reyes, la tenancière de la Sirène, une maison close, qui pourrait les aider. Mais les PJ ont en général plein de bonnes idées ; n'hésitez donc pas à improviser et à leur permettre d'accéder aux informations, même si cela n'est pas prévu dans le texte...

## LA HAVANE, CLÉ DU NOUVEAU MONDE

Initialement fondée en 1514 ou 1515 par le conquistador Diego Velázquez de Cuéllar sur la côte sud de Cuba, Habana (ou La Havane dans la langue de Molière) doit son nom au chef des autochtones qui habitaient l'île à l'arrivée des Espagnols : Habaguanex (ou selon une légende, à sa fille Habana). La ville change plusieurs fois de localisation au cours des quatre ou cinq années qui suivent, avant de s'établir définitivement en 1519 sur la côte nord de l'île, au bord du Puerto de Carenas (ou baie de Carénage). La Havane est alors la sixième ville érigée sur l'île et a l'avantage de donner directement sur le golfe du Mexique et sur le détroit de Floride. De plus, le Gulf Stream qui facilite le voyage de retour vers l'Europe passe à quelques milles au nord. Port de commerce attirant les pirates de tous bords, la ville est détruite à deux reprises, en 1538 et en 1555, par « l'ange exterminateur » Jacques de Sores, ce qui incite les Espagnols à construire les premières forteresses destinées non seulement à protéger les grandes villes, mais également à limiter la contrebande due aux règles commerciales qui étaient alors imposées.

C'est à cette époque que l'Espagne décide d'organiser les galions en convois pour les protéger des pirates. Par décret

## ET LES PERSONNAGES DANS TOUT ÇA ?

Durant la préparation de cette édition intégrale du *Hollandais volant*, nous avons eu de nombreuses discussions et propositions quant à la façon d'introduire les personnages. Finalement, le choix retenu est celui-ci : les personnages-joueurs appartiennent à l'équipage de Cavallo. Ils peuvent être des pirates novices ou expérimentés, officiers ou simples matelots, nobles ou roturiers, marins, combattants ou chirurgiens... Si vous le souhaitez, l'un d'eux peut même incarner le capitaine Cavallo ! La seule contrainte est qu'ils doivent appartenir à l'équipage de la *Santa Muerte*. Ils sont peut-être d'anciens compagnons du capitaine, ou de nouvelles recrues. Dans le premier épisode, il sera utile qu'une majorité de PJ soit espagnole, mais ce n'est en rien une obligation. Nous vous proposons en annexe des PJ prétirés, prêts à l'emploi, appartenant à l'équipage du capitaine Cavallo ; mais les joueurs sont libres de créer leurs PJ ou de réutiliser des PJ existants, dans la mesure où vous pourrez expliquer avec eux leur présence à bord de la *Santa Muerte*.

Si vous avez d'abord joué le scénario *Frères ennemis*, publié dans le livre de base *La révolte*, et que vous souhaitez poursuivre avec les mêmes PJ, les joueurs devront accepter de jouer avec plusieurs personnages. En effet, *Frères ennemis* se déroule après les événements des deux premiers scénarios de la campagne. Néanmoins, pour que la combinaison soit possible, nous vous faisons la proposition suivante : invitez les joueurs à utiliser les personnages prétirés (ou de nouveaux PJ qu'ils créeront eux-mêmes) pour jouer le début de la campagne, en leur précisant qu'ils pourront ensuite poursuivre avec les personnages de leur choix. En effet, à l'issue du deuxième scénario, les PJ ayant figuré dans *Frères ennemis* pourront rejoindre Nassau et se joindre aux pirates qui ont vécu le début de la campagne. Ils seront ensuite libres d'incarner l'un ou l'autre de leurs personnages en fonction des événements, sachant que ça leur permettra également de poursuivre aisément les aventures en cas de décès de l'un d'eux...

royal de 1561, tous les navires à destination de l'Espagne devaient se rassembler dans la baie de La Havane, entre mai et août, pour y attendre des conditions climatiques favorables. La flotte au trésor ainsi formée quittait ensuite La Havane avant le mois de septembre pour rejoindre la mère patrie.

Devenue le lieu de concentration du transport des marchandises les plus précieuses des Amériques, La Havane devient le premier port du continent américain, et la ville la mieux protégée suite à la construction de trois forteresses : le castillo de San Salvador de la Punta et le castillo de los Tres Reyes del Morro sur la côte, de part et d'autre de l'entrée du chenal donnant accès à la baie, et le castillo de la Real Fuerza à la sortie du chenal, contrôlant la baie et le port de La Havane.

Le passage obligé des flottes à destination de l'Europe génère une activité économique importante, puisque des milliers de navires doivent être ravitaillés avant leur départ, et leurs équipages doivent s'alimenter et se distraire. La conséquence de cette activité est l'installation en 1563 du *capitán general*, le gouverneur de l'île, à La Havane (il résidait précédemment à Santiago de Cuba), conférant à la ville le statut officieux de capitale. La Havane acquiert officiellement le statut de ville le 20 décembre 1592 et sera par la suite désignée comme « clé du Nouveau Monde et rempart des Caraïbes » par le roi d'Espagne. Au fil du temps, les défenses de la cité sont encore développées et La Havane s'étend. En 1607, un ordre royal finit par la désigner comme capitale de l'île, tout en instaurant deux gouvernements, l'un à La Havane et l'autre, subordonné au premier, à Santiago de Cuba.

En 1649, la ville est ravagée par une épidémie de peste qui emporte un tiers de la population. En 1674, des travaux de fortification sont lancés, ils prendront fin en 1740...

### LA HAVANE, 1715

**Population :** plus de 30 000 habitants (27 000 en 1700, 70 000 en 1750).

**Gouvernement :** la ville et l'île sont dirigées par un gouverneur (*capitán general*), le marquis Laueano de Torres y Ayala (nommé en 1713), secondé par un vice-gouverneur, le lieutenant du roi, chargé de le remplacer en cas d'empêchement (poste créé en 1715).

**Faits notables :** en 1714, une léproserie a été ouverte par l'évêque Geronimo Valdés, ainsi qu'un refuge pour les enfants abandonnés. En 1715, le négrier d'origine irlandaise Ricardo O'Farrill arrive à La Havane et ouvre le premier comptoir dédié à la traite des esclaves au nom de la Compagnie britannique des mers du Sud.

L'accès à la ville depuis la mer se fait par un chenal (A) défendu par trois forteresses qui surplombent les flots : le castillo de los Tres Reyes del Morro (B ; 57 canons), le castillo de San Salvador de la Punta (C ; 27 canons), et le castillo de la Real Fuerza (D ; 22 canons) qui sert de résidence au gouverneur. Le port (E) lui-même est défendu par plusieurs tours et de nombreuses batteries de canons. Des fortifications sont également érigées à l'intérieur des terres. Au total, les différents bastions, tours et batteries comptent une centaine de canons.

Un bon millier de vaisseaux peuvent jeter l'ancre dans la baie naturelle au bord de laquelle est construite La Havane, et les navires de commerce peuvent accoster le long des quais construits au pied de la ville pour y débarquer leurs marchandises. Les douanes (F) se sont établies à proximité immédiate afin de pouvoir remplir leur office. Grâce à leurs sloops, elles contrôlent par ailleurs tous les navires qui entrent dans la baie et y jettent l'ancre.

*NB : les lettres entre parenthèses qui suivent certains lieux correspondent à celles de la carte ci-après et indiquent leur localisation en ville.*



# ENTRÉE AU PORT

## 20 juillet 1715, La Havane

Alors que le soleil est encore haut dans le ciel, *El Mosquito*, le sloop confié aux PJ, se rapproche de la côte de Cuba. Le temps est dégagé et le vent est favorable lorsque l'embarcation se fraie un chemin dans le chenal très fréquenté qui mène à l'entrée du port. L'accès est encadré par les deux imposantes forteresses qui le surplombent (castillo de los Tres Reyes del Morro et castillo de San Salvador de la Punta au sud), entre lesquelles est attachée une chaîne dont chaque maillon est gros comme trois hommes.

À la tombée de la nuit, le coup de canon de retraite retentit, indiquant qu'à partir de ce moment, il est interdit d'entrer et de sortir du port, mais également d'y circuler en navire ou en canot, et ce jusqu'au coup de canon de diane, à l'aube. De plus, la chaîne est remontée et tendue, et aucun navire, pas même une chaloupe, ne peut physiquement entrer ou sortir du port ; en revanche c'est possible pour un petit canot (pensez au film Pirates de Polanski). Lorsque les personnages arrivent, l'accès à la ville est ouvert. Les alizés poussent leur sloop jusqu'au port, mais l'entrée se fait vers le sud-est, soit à 4 aires de vent (90°) des alizés. Il entre donc au près. Cependant, la côte nord, peu élevée pour un galion, leur coupe presque totalement le vent, si bien que le sloop se traîne, dérive tant et plus sous le vent (vers le sud) et ne tient pas son cap. L'équipage doit réussir un Test de Manceuvre Assez difficile (-1) pour ne pas être drossé tout en douceur sur le quai sud du canal de Entrada. Au pire, les PJ pourront aller à la cordeille (tirer leur sloop le long du quai avec des haussières ; cordages de taille moyenne utilisés pour l'amarrage).

À la sortie du chenal s'ouvre une baie en forme d'étoile, qui forme un vaste port naturel à l'origine de La Havane, qui s'étend de la berge ouest jusqu'aux mornes proches, commençant à en gravir les pentes. Un bon millier de navires de toutes tailles y mouillent, les plus gros sur leur ancre dans la baie, tandis que les plus petits (comme celui des PJ) peuvent se mettre à quai. Les navires de taille intermédiaire, eux, amarrent leur poupe au quai et mouillent une ancre à la proue.

Alors que les PJ entrent dans la rade, faites faire un nouveau Test de Manceuvre pour juger de la qualité de l'approche. Un échec n'entraîne rien de bien fâcheux : les personnages coupent simplement la route à une flûte qui se dirige vers la pleine mer, ce qui oblige le sloop à virer de bord de manière impromptue (Test de Manceuvre Assez difficile (-1) pour ne pas aborder (cogner) accidentellement la flûte). Son capitaine pousse un soupir, car les injures ne sont pas compatibles avec les coutumes de la mer, tandis que le sloop des PJ poursuit son chemin tranquillement...

Peu après, alors que les PJ hésitent probablement entre accoster et jeter l'ancre dans la baie, un sloop douanier s'approche et vient se mettre à couple (bord contre bord). Le

## LES PAPIERS DU NAVIRE

Si vous disposez des *Carnets du capitaine de Vercourt* ou de la pochette de jeu, photocopiez les papiers du navire, remplissez-les et remettez-les aux PJ avant la partie.

capitaine Cavallo leur a remis de faux papiers censés donner l'impression qu'ils sont en règle : la lettre de mer qui est l'autorisation de se livrer au commerce (si les PJ se font passer pour marchands, ce qui est le plus judicieux, sachant que la paix rend la course hors-la-loi), un passeport espagnol donnant le droit de naviguer sur les eaux territoriales espagnoles, le rôle d'équipage qui indique la liste des marins du sloop et leur rôle à bord, et le conocimiento qui assure que des marchandises d'un marchand X sont transportées pour être livrées à un marchand Y. Ne pas avoir de lettre de mer ou de passeport est un crime de piraterie, et ne pas avoir de conocimiento rend coupable du crime de contrebande.

Le capitaine des douanes leur demande en espagnol les papiers du navire. Un Test de Droit (Érudition) Assez facile (+1) réussi indique que si la falsification des papiers est découverte, les PJ sont assurés de finir pendus au gibet de La Havane, à moins de verser un pot-de-vin important. Demandez un Test de Chance au joueur du PJ le plus gradé du bord. En cas d'échec, faites un Test de Droit (Perception) (3F6) pour le douanier. Tout en examinant les papiers d'un œil attentif, il interroge les PJ sur les raisons de leur visite à La Havane. Si vous obtenez 3 Succès, il est convaincu qu'il s'agit de faux papiers, alors qu'avec 2 Succès, il n'en est pas sûr et se contente de regarder avec suspicion son interlocuteur et le sceau du roi d'Espagne, avant de leur rendre les papiers du sloop. Vos joueurs devraient se sentir en position inconfortable. Il est crucial de comprendre rapidement que la supercherie est découverte, car au moment où l'ordre sera donné de les mettre aux arrêts, il sera trop tard. Au moins un PJ doit réussir un Test d'Empathie (Perception) en opposition à la Comédie (1F5) du capitaine des douanes. Si l'un d'entre eux réussit, les personnages devront lui verser discrètement un pot-de-vin. Le mieux est de l'inviter dans la salle du conseil. Le cadeau doit être important (au minimum 100 pièces de huit), du fait du départ imminent de la flotte au trésor. Si le capitaine des douanes se fait prendre, il risque la peine de mort. Et il faudra verser 200 pièces de huit (une somme colossale) pour être totalement assuré qu'il ne sera pas rattrapé par ses remords.

Une fois le douanier satisfait, d'une manière ou d'une autre, sa bienveillance est assurée, et si les pirates se présentent comme marchands espagnols (ce qui est le plan

prévu par Cavallo), il se montre agréable. Il leur indique le ponton où le maître de port leur indiquera leur place, en leur rappelant qu'ils devront immédiatement se rendre à la capitainerie pour y déclarer leur arrivée. Il remonte ensuite à bord de son sloop, en leur souhaitant un bon séjour. Le maître de port indique au capitaine du Mosquito un endroit où se mettre cul à quai dans la zone réservée aux navires marchands.

De là, les PJ peuvent voir, de l'autre côté du bassin, plusieurs énormes vaisseaux de ligne, des frégates et des avisos (goélettes, brick, etc.), nettement plus volumineux que leur frêle esquif. Leurs factures sont très variées : espagnole du siècle précédent avec la poupe très étroite et haute, française récente, voire anglaise (probablement des prises). S'ils sont attentifs, ils ne manqueront pas de remarquer d'imposants galions (voir l'encadré « La flotte au trésor de 1715 »). Un jet d'Observation Très difficile (-3) leur permettra aussi de remarquer la présence d'une frégate française, le *Griffon*, au milieu du grouillement incessant des *chinchorros* (chaloupes espagnoles servant au chargement et au déchargement des navires de commerce), des ras-de-carène (radeaux servant au nettoyage des carènes avant chargement), des pigoulières (barques chauffant l'étoffe, et éventuellement le mastic et le suif qui sont appliqués sur les carènes nettoyées), mais également des annexes des navires, qui transportent les hommes d'équipage.

C'est le moment de leur expliquer ce qu'ils font là, sous forme d'un petit flash-back. Ils se revoient, quelques jours plus tôt, sur une plage de l'île de New Providence, parmi l'équipage de la *Santa Muerte* réuni autour d'un grand feu de camp. Le quartier-maître, de sa voix calme et grave, avait ouvert l'assemblée en rappelant à tous leur engagement de prendre leur revanche sur leur ingrate mère patrie : « Le projet que nous avons poursuivi depuis plusieurs mois avec le capitaine Current et ses hommes est sur le point d'aboutir. D'ici quelques jours, nous attaquerons la flotte au trésor, nous aborderons ses galions et nous nous emparerons de l'or destiné au roi d'Espagne ! Mais pour cela, il est impératif de savoir à quelle date la flotte quittera La Havane, afin de pouvoir tendre le piège au bon endroit au bon moment. Nous avons besoin de volontaires inconnus de La Havane ou de navires qui y font relâche pour ne pas risquer d'être repérés et pendus, et de surcroît de mettre notre projet en péril. »

Les personnages ont été les premiers à se lever en criant : « ¡Muera España ! » Ils ont été accompagnés par une dizaine de volontaires, et le quartier-maître en a désigné quelques autres, pour un total de vingt hommes d'équipage. Il demande alors que soient élus les commandements du sloop *El Mosquito*, une récente prise sur les Espagnols qui a été choisie pour cette périlleuse mission. S'ils sont chanceux et bien entendu compétents, certains des personnages ont été élus à des postes de commandement.

Le flash-back se termine tandis que les flammes du feu de camp se reflètent sur le visage de ces hommes qui portent désormais sur leurs épaules la réussite de l'opération contre la flotte espagnole...

Les chapitres suivants ont pour objet de vous permettre d'animer le séjour des PJ à La Havane. Si ceux-ci arrivent avec un objectif et quelques conseils de Cavallo, rien ne permet de prédire précisément les choix que feront les joueurs. Aussi, il vous appartient de les accompagner dans leurs décisions tout en ayant à l'esprit que la flotte espagnole apparaîtra le 24 juillet. L'une des difficultés que vous aurez à gérer est l'écoulement du temps. Comment évaluer la durée d'une discussion dans une taverne, d'une rencontre avec une prostituée ou d'une escarmouche dans une sombre venelle ? Il n'y a pas de règle précise à utiliser dans ce cas, mais adoptez quelques grands principes. Par exemple, la recherche d'informations dans les tavernes peut se mesurer en demi-journée, entre le temps passé à arpenter le pavé, celui passé à nouer un premier contact, puis à boire quelques verres et éventuellement à engager quelques parties de dés... À l'issue de la première journée, si les PJ retournent voir des marins, il est évident que les rencontres deviennent plus courtes (une à deux heures), mais c'est là un bon indicateur.

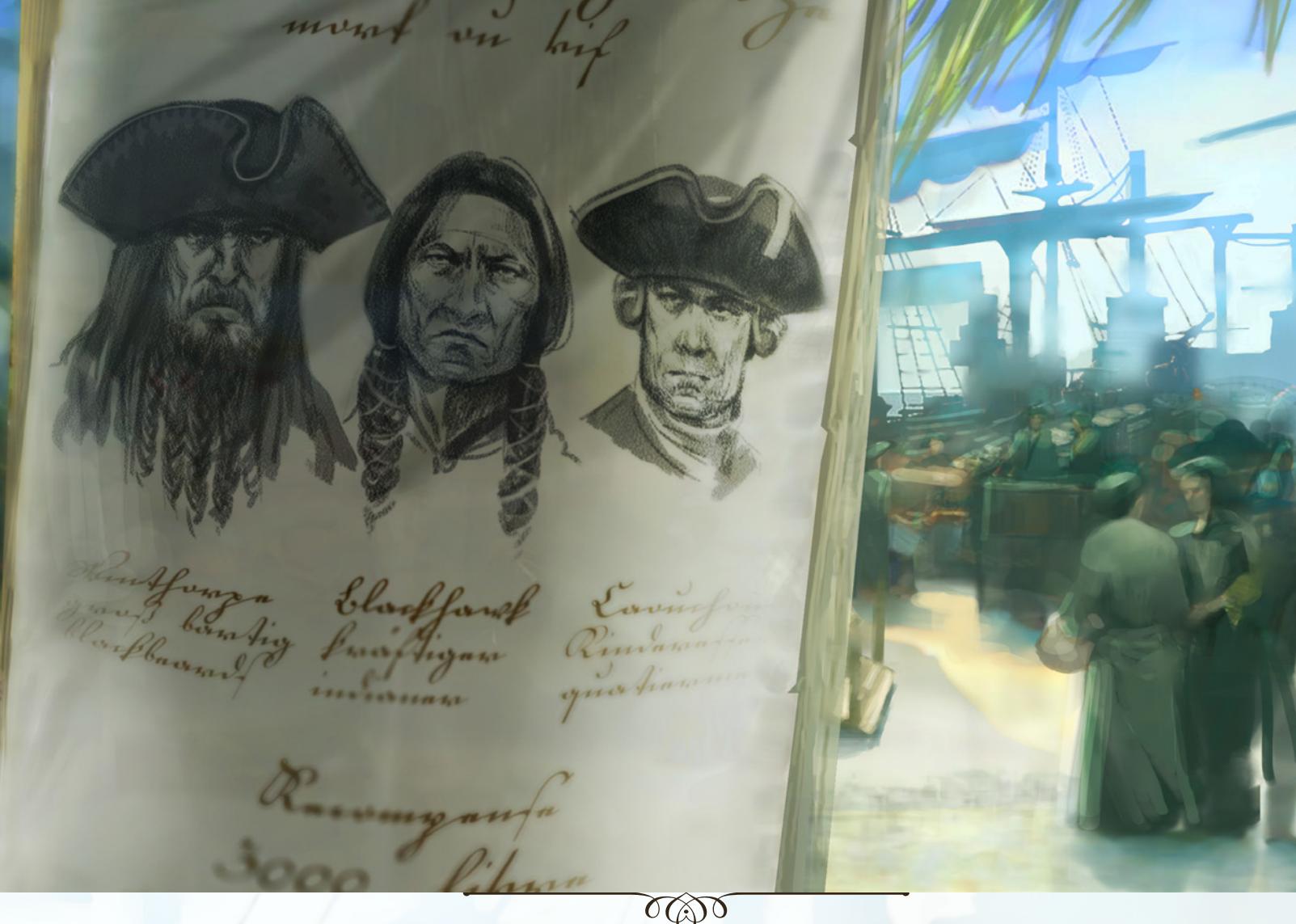
## AVANT DE DESCENDRE

Avant de quitter *El Mosquito*, le commandement donne ses ordres, sachant qu'il est de coutume pour un sloop de laisser au minimum cinq hommes à bord, dont un officier.

Quant à nos pirates, il importe de savoir ce qu'ils emportent avec eux, en matière d'espèces sonnantes et trébuchantes d'une part, et d'armes d'autre part. Comme partout, le port d'arme est prohibé pour les roturiers, même si, dans les Indes occidentales, les vérifications sont rares. Un Succès sur un Test de Droit (Érudition) Facile (+2) les informe du caractère prohibé du port d'arme pour les roturiers, 2 Succès que les vérifications sont rares et 3 Succès ou plus qu'en raison du départ imminent de la flotte, ils peuvent s'attendre à plus de vérifications qu'à l'accoutumée.

Notez qu'il est impossible de cacher sur soi une arme blanche de grande taille, comme un sabre, une hache ou une rapière. Une épée courte peut être cachée dans un tube à cartes. Concernant les armes à feu, il va sans dire qu'il est impossible de cacher un mousquet ou un fusil de boucanier (dont le port donnera lieu à une arrestation musclée, ne serait-ce que pour le symbole qu'il représente). Un pistolet de ceinturon peut être caché dans une besace ou un sac et n'est donc pas aisément à sortir. Les seules armes faciles à dissimuler sont les dagues et les pistolets de poche (voir *Pavillon Noir – La révolte*, page 108).





de discuter avec des marchands, qui peuvent dévoiler leur destination et parler de leur cargaison. De fil en aiguille, ces conversations pourront leur fournir les informations suivantes :

- L'escadre de Terre ferme est arrivée à La Havane en début d'année, mais la flotte de Nouvelle-Espagne n'est arrivée qu'au mois de mai.
  - Ubillla, l'amiral de la flotte, est un grand mari. Il ne fait aucun doute qu'il attendra la fin de l'été et de la saison des tempêtes pour faire route vers l'Espagne.
  - Après une quinzaine d'années sans flotte au trésor (voir au début de ce scénario), les caisses de Sa Majesté Très Catholique sont désespérément vides. Cette flotte au trésor embarque donc une fortune considérable qui permettra de les renflouer. La rumeur dit que les cales des navires sont chargées de plus de sept millions de pièces de huit.
  - Aucun trésor ne saurait être plus tentant pour des pirates (seuls prédateurs en temps de paix), mais les navires sont défendus par une véritable armée tant qu'ils restent à La Havane. Et en mer, les galiots de la Flota de Indias ne redoutent personne, car ils peuvent tenir

tête à une petite escadre de navires de guerre. D'ailleurs, personne, depuis Piet Heyn, près d'un siècle plus tôt, ne s'est attaqué à la flotte au trésor une fois les flottes de Nouvelle-Espagne et de Terre ferme réunies. Mais Heyn disposait d'une véritable flotte (neuf vaisseaux et cinq sloops).

Arrivés devant le guichet, les PJ se voient poser les questions d'usage par un commis peu aimable, sec, chauve et portant un monocle. Cet homme pointilleux leur demande, sans lever les yeux de son énorme livre : leur nationalité, leur port d'origine, leur armateur, les noms des membres de leur commandement, la raison de leur venue, la date de leur départ et leur destination, ainsi que les cargaisons à vendre et à acheter. Toujours sans les regarder, il leur demande d'une voix monocorde les papiers du navire, qu'il rend après y avoir accolé une signature et un sceau attestant de l'authenticité de celle-ci. Il ne lit pas le document, car c'est le travail du capitaine de la douane. En revanche, si les personnages hésitent, demandent la route suivie par la flotte au trésor ou évoquent les noms de Winthorpe, Blackhawk, Caoutchouc ou Cavallo, le lieutenant de port s'approche pour écouter la discussion.

S'ils s'enlisent, le lieutenant de port demande au commis de transmettre les papiers du sloop au commissaire du port pour vérification d'authenticité et les fait conduire, escortés par cinq soldats, dans le bureau du capitaine du port. Ce dernier va les soumettre à un interrogatoire serré et commence par faire fouiller les personnages non nobles par les soldats, le port d'arme étant prohibé comme partout ailleurs pour les roturiers. Des armes découvertes vaudront une amende de 100 pièces de huit par tête, une nuit au cachot et une confiscation desdites armes.

En effet, la présence de la flotte au trésor a pour conséquence des mesures de sécurité draconiennes, et le moindre comportement suspect fait l'objet d'un interrogatoire, quand ce n'est pas une nuit au cachot, voire une incarcération et un procès. Le capitaine du port aime les histoires carrées, sans zone d'ombre, avec des activités en ville claires et légales.

Ce n'est donc pas à la capitainerie que les pirates pourront obtenir des informations sur le départ de la flotte au trésor. Tout au plus, pourront-ils apprendre les noms des navires et des commandants de la flotte. Par ailleurs, pour faire bonne figure et ne pas susciter la suspicion des autorités, les PJ devront penser à agir comme les marchands qu'ils sont censés être. S'ils arrivent à La Havane les cales vides, c'est qu'ils viennent acheter des biens qu'ils comptent livrer ailleurs dans l'île, par exemple à Santiago de Cuba. À eux d'imaginer une histoire qu'ils vont devoir servir aux douaniers, mais aussi tout au long de leur séjour ; ils devront donc également agir en conséquence et faire semblant de chercher des marchandises. Un petit intermède pourrait d'ailleurs consister à leur faire rencontrer un marchand qui a entendu leurs propos à la capitainerie et qui vient leur faire une proposition commerciale.

## LES TAVERNES DU PORT

Pas de port sans taverne qui permette aux marins de s'y abreuver et de s'y distraire. La Havane ne fait pas exception à la règle, et de nombreuses tavernes et auberges se dressent à proximité des quais et dans les quartiers situés à proximité. Elles font donc un lieu de visite privilégié pour les PJ qui veulent laisser traîner leurs oreilles en quête d'informations sur la flotte au trésor.

C'est à proximité du castillo de la Real Fuerza et dans le quartier situé entre cette forteresse et celle de San Salvador de la Punta que les pirates trouveront le plus de marins affectés à bord de l'un des navires de la flotte. Ceux-ci pourront leur donner les mêmes informations que celles disponibles à la capitainerie (les trois premiers points énoncés ci-dessus), ainsi que les noms des navires et des officiers qui les dirigent. En revanche, ils n'ont aucune idée de la date de leur départ, qui ne devrait pas avoir lieu logique-

ment avant fin septembre, période à laquelle les conditions météorologiques sont plus clémentes à la navigation.

De nombreux fusiliers-marins et bombardiers de la marine en permission fréquentent les auberges, abandonnant toute retenue en dehors du service et se souciant bien plus de ne pas se faire arrêter par des collègues pour ébriété et conséquences de celle-ci que de faire régner l'ordre. Dans les bagarres, ils ne sont pas les derniers à se défouler des frustrations de leur vie de soldat.

Si les PJ passent suffisamment de temps avec les marins ou les soldats en permission, à jouer aux dés par exemple ou à boire quelques verres en échangeant des histoires (leurs compagnons de table sont friands d'histoires de pirates), l'un d'eux pourra leur confier ses craintes concernant un départ prochain. En effet, des bruits courrent que le roi a ordonné qu'on lui rapporte de l'or toutes affaires cessantes. L'amiral Ubilla serait donc soumis à une forte pression et tiraillé entre deux objectifs contradictoires : répondre à la demande du roi et conduire la flotte au pays en toute sécurité. Le marin conclura qu'Ubilla n'est pas homme à tenir tête à son roi ; une rumeur court même qu'il envisagerait de partir dans les tout prochains jours.

D'autres marins iront dans ce sens, expliquant que depuis quelques jours, ils ont été chargés d'approvisionner petit à petit la cambuse de leur navire. Cet approvisionnement est passé inaperçu car il ne s'agit à chaque fois que de quantités restreintes, comme si on voulait effectivement cacher un départ prochain. Cependant, dans les trois jours qui précèdent le départ, les chargements vont s'intensifier et devenir visibles depuis les quais. Dans tous les cas, les marins ne s'en cachent pas.

Durant cette phase du scénario, les PJ pourront faire appel à leur compétence de Jeu (parties de dés ou de poker marin...), mais aussi à d'autres compétences sociales, comme l'Intimidation ou la Persuasion, lorsqu'ils auront affaire à un mauvais perdant ou s'ils se font prendre à tricher. Le jeu devrait être avant tout un moyen pour les PJ de sympathiser avec les marins, l'objectif étant d'obtenir des renseignements, mais certains pourraient être tentés de penser avant tout à leur bourse et se laisser absorber par le jeu lui-même. Renforcez cette atmosphère par la présence de filles de petite vertu qui rôdent autour des tables, certaines visiblement déjà familières avec des marins dans le giron desquels elles sont lovées. Si les PJ semblent disposer d'une bourse bien remplie ou gagnent au jeu, ils ne manqueront pas d'attirer une de ces « beautés », qui sont en vérité plutôt quelconques, voire vilaines. Jeunes ou plus anciennes, maigres ou bien en chair, il s'agit là de femmes qui survivent en vendant leurs faveurs contre quelques piécettes qui leur sont aussitôt retirées par leur souteneur, qui est bien souvent le tavernier lui-même. Leurs conditions de vie sont peu enviables, elles souffrent souvent de malnutrition et de divers problèmes de santé, et à 25 ans, elles en paraissent souvent dix à quinze de plus...

Si les PJ peuvent obtenir des renseignements à force de discussions et de parties de dés, il est également probable qu'ils se retrouvent mêlés, à un moment ou un autre, à une bagarre, générale ou pas, pour un motif ou un autre : tricherie au jeu, paroles déplacées, état d'ébriété avancée, manque de respect devant une « dame »... La bagarre est une bonne occasion de tester les compétences de combat des PJ sans qu'ils risquent (*a priori*) leur vie, et en même temps, cela devrait mettre un peu de piment dans la mesure où, en tant que pirates, ils ne doivent pas attirer l'attention des autorités. Dans une telle situation, l'arrivée de la garde devrait les inciter à fuir au plus vite pour ne pas se retrouver dans de sales draps ; ce qui peut donner lieu à une petite poursuite dans le dédale des rues du port.

## S'ENGAGER

Pour connaître le jour du départ de la flotte, les PJ pourraient envisager de se faire engager (au moins l'un d'entre eux) à bord d'un des navires en partance. Normalement, il n'y a pas de recrutement en cours, mais au fil des semaines passées à terre, certains marins désertent leur équipage pour des motifs divers et variés. Les hommes engagés sur les navires de la flotte sont tous à leur bord et aucun n'a droit de descendre à terre à moins d'être encadré par des soldats et un supérieur. Il est donc impossible d'en débaucher un, mais certains peuvent réussir à s'éclipser en dépit des soldats. Un Test de Droit Normal pour les Français et Difficile (-2) pour les autres indique que ceux que l'on peut débaucher ne sont pas espagnols : la flotte accepte de manière exceptionnelle, sur ordre du roi, un navire de guerre français : le *Griffon*. En effet, le recrutement des marins français sur les navires de guerre ne se fait pas par la presse comme en Angleterre, mais par la conscription, pour une durée de trois ans. Très peu de marins désertent donc des navires de guerre, d'autant plus que ce service est le seul moyen d'accéder à des postes à responsabilité dans la marine marchande. Il n'est donc pas de coutume en France d'empêcher les marins engagés de descendre à terre, d'autant plus que la durée de la relâche est indéterminée. Le capitaine Antoine Daire ne risquerait pas, en empêchant ses hommes de descendre, d'exposer son équipage à une épidémie de scorbut qui le clouerait au port et l'empêcherait de se joindre à la flotte.

Si les PJ veulent se faire engager à bord du *Griffon*, ils devront provoquer la chance, c'est-à-dire la « disparition » d'un ou plusieurs marins. Cette disparition peut avoir lieu de différentes manières, depuis la corruption jusqu'à l'élimination, en passant par l'intimidation, l'accident... Comme dit plus haut, il faudra être très persuasif pour inciter les marins du *Griffon* à déserter, car ce n'est absolument pas leur intérêt (le plus simple étant de les supprimer). N'essayez pas de prévoir toutes les possibilités, les joueurs penseront toujours à quelque chose que vous n'au-

rez pas imaginé. L'important pour vous est de déterminer si la « disparition » peut avoir des conséquences négatives : il est évident que si cinq marins sont retrouvés morts, embrochés ou égorgés, l'amirauté risque de se poser des questions, surtout si le lendemain, cinq quidams demandent à être embauchés ! Alors qu'un marin qui déserte parce qu'il a trouvé l'amour de sa vie, ça peut passer... À noter qu'il est plus facile de se faire engager comme simple matelot que comme officier, car Antoine Daire préférera donner une promotion aux officiers-majors de grade inférieur au disparu plutôt que de recruter des inconnus. À moins d'avoir des références et une capacité de Persuasion hors du commun, tenter de se faire engager comme officier est impossible et le simple fait de postuler suite à la « disparition » du précédent occupant du poste sera impossible, et même très suspect.

Une fois engagé, un PJ se fera expliquer succinctement par l'officier de détail (le capitaine en second) son rôle à bord (voir *Les Carnets du capitaine de Vercourt*) et sera amoteloté au matelot du marin manquant à l'appel. Le matelot du PJ le présentera à tous ses supérieurs, aux membres de son plat, etc.

Il passera ensuite du temps affecté à diverses tâches habituelles au port (nettoyage, transport de provisions), mais n'aura pas l'occasion d'approcher du trésor. La cargaison la plus riche se trouve dans le faux-pont de la frégate (voir le plan de la frégate dans *Les Carnets du capitaine de Vercourt*). Il faudrait, pour y accéder, passer par le carré des officiers, où sa présence est interdite, et passer les 10 fusiliers-marins qui en gardent l'entrée. Le reste de la cargaison est entreposé dans les cales. Pour y accéder, il faut passer 10 autres fusiliers-marins et ouvrir la grille qui ferme la descente de l'échelle arrière de coursive.

La veille du départ, il apprendra qu'il doit rejoindre le bord et qu'il n'est plus autorisé à le quitter. Il lui faudra alors trouver une solution pour s'éclipser discrètement. Même s'il y parvient, il sera considéré comme déserteur, ce qui pourra déclencher des recherches suite auxquelles les pirates pourraient être démasqués (voir plus bas).

Un autre engagement possible, moins compliqué et moins risqué, consiste à se faire embaucher chez les dockers. Dans les trois jours qui précèdent le départ de la flotte, nombre d'entre eux sont mobilisés pour le ravitaillement des navires en nourriture et en eau potable. Les troupes sont rassemblées à bord et vont commencer à s'y alimenter, ce qui fait que jusqu'au départ, des chaloupes vont faire des allers-retours pour que les navires puissent prendre la mer le jour prévu avec les cales pleines.

En s'engageant comme dockers, les PJ peuvent espérer obtenir la date approximative du départ en discutant avec les soldats et marins avec lesquels ils entreront en contact au moment du chargement des provisions. Cela reste une tâche difficile car les militaires eux-mêmes n'ont pas la

date ; seuls les officiers supérieurs sont au courant des plans de l'amirauté. Toutefois, même sans s'engager dans cette tâche, il est aisément de déduire de toute cette activité que le départ est imminent. Les PJ qui observent ces manœuvres et réussissent un Test de Pratique nautique Facile (+2) peuvent estimer que le départ aura lieu dans les trois jours. Ceux qui poseront des questions de façon très insistante et peu discrète, notamment auprès d'officiers, s'exposent à un emprisonnement du fait des mesures de sécurité qui entourent la flotte (voir « La capitainerie », page 43).

## EN VILLE

Pendant leurs pérégrinations à travers la ville, les PJ seront mal reçus s'ils sont Noirs ou Indiens, s'ils parlent mal l'espagnol ou s'ils se font passer pour des Anglais. Du fait de la récente guerre de succession d'Espagne, la nationalité française est préférable, lorsqu'on n'est pas espagnol, bien évidemment. Un uniforme peut aider, mais être arrêté avec un uniforme espagnol sur le dos sans appartenir à l'armée peut valoir la corde après un procès rapide par le conseil de guerre (voir *Les Carnets du capitaine de Vercourt*), qui siège sur un ponton (navire sans mât) dans le port. S'ils sont Indiens ou Noirs, ils se verront interdire dans la plupart des échoppes, et ils seront surveillés de peur qu'ils ne volent quelque chose : de quoi échauffer la bile de pirates égalitaires ! N'ayez pas peur d'en faire trop pour indigner vos joueurs et les conforter dans leur vocation de pirates.

## LE CHIRURGIEN

Cet épisode est un intermède n'ayant aucun rapport avec l'intrigue du scénario. Il a surtout pour intérêt de cultiver la « couleur locale » et de permettre aux PJ de rencontrer un personnage qu'ils pourraient recruter comme médecin de bord.

Le quartier des herboristes est un lieu calme qui contraste fortement avec le brouhaha venant des quais. En entrant dans une petite rue, les pirates pourront entendre un cri venant de l'une des échoppes. Un homme dépenaillé est éjecté dans la rue par un herboriste de forte corpulence, qui lui dit en espagnol : « Regarde-toi, minable, tu n'es qu'un vulgaire vagabond ! La lie de la société ! Reviens par ici et tu tâteras de ma hache ! Je me ferais un plaisir de soulager La Havane d'un parasite de ton espèce ! » L'homme rentre ensuite dans sa boutique.

Le malheureux n'est effectivement pas beau à voir. Il est maigre à faire peur, pâle comme la mort, et ne cesse de trembler. De temps en temps, il se rue la tête la première contre le mur des maisons, se convulse ou attaque les passants à coups de scalpel. Cet homme est chirurgien, mais aussi opiomane.

Sa réputation en a souffert, si bien qu'il n'a maintenant plus suffisamment d'or pour acheter sa drogue. Si on l'interroge, il se contente de dire, en français, anglais ou espagnol : « J'en ai besoin, mais il ne veut rien savoir, le salaud ! » Si on ne le retient pas, il sort son scalpel et pénètre de nouveau dans la boutique. Sans aide, il se fait étendre d'un coup de hache par l'herboriste.

Si les PJ lui prêtent main-forte, il est probable que l'herboriste rende l'âme. Le chirurgien, qui se nomme Sandro, fouille sans ménagement la boutique pour trouver de l'opium. Il finit par mettre la main sur une réserve qui lui permettra de tenir un an sans difficulté. Même en état de manque, il se sent redéveable et se montre assez civil, bien que pressé de prendre sa dose. Si les PJ lui proposent de venir à bord de leur navire, il est bien possible qu'il accepte, car de toute façon il ne trouvera plus de clientèle à La Havane. Il serait alors judicieux de faire le plein d'herbes médicinales ! Cependant, les PJ n'ont qu'un temps limité devant eux, car le tapage a attiré l'attention du voisinage, et la garde ne met qu'une dizaine de minutes avant de venir enquêter sur les lieux. En une période aussi critique pour Sa Majesté Philippe V et pour le commerce des Indes espagnoles, l'enquête de la garde est aussi efficace et rapide qu'il est possible de l'être. Si les PJ ont laissé (éventuellement sans s'en apercevoir) le moindre indice permettant de remonter jusqu'à eux (le physique particulier de Sandro en est un), la garde les traquera sans relâche dans la ville jusqu'au départ de la flotte.

## CONFÉSSION

Une très importante proportion de la population espagnole est de confession catholique, et il est tout naturel que plusieurs églises aient été construites à La Havane au fur et à mesure de son développement : l'église du Saint-Esprit, San Felipe, San Cristo, sans parler des différents couvents (San Augustin, San Juan, Santa Theresa, Santa Catauna...), monastère (Santa Clara) et chapelles (San Francisco de Paulo, Nuestra Señora de Monserrat...). Autant dire que les fidèles ont facilement accès à des lieux de culte, que fréquentent également les marins. Ceux-ci sont très superstitieux (voir *Les Carnets du capitaine de Vercourt*) et la prière est à leurs yeux une bonne assurance pour ne pas finir avec une poulie grosse comme un homme ou une vergue sur le crâne.

Une autre idée astucieuse pour obtenir la date du départ de la flotte consisterait à faire parler un homme d'Église qui aurait reçu en confession des officiers, pratique habituelle avant de prendre la mer pour un voyage aussi important et risqué que celui qui est sur le point d'être entrepris. Bien sûr, la confession est marquée du sceau du secret, mais les PJ seront peut-être assez persuasifs pour faire parler un prêtre. Quelqu'un comme Patrick McKenzie (voir les PJ prétilés) peut se faire passer pour un ecclésiastique ou un aumônier appartenant à la flotte et obtenir par la manipulation du

brave *padre* le renseignement voulu. En plus d'une bonne interprétation de son personnage, le PJ doit réussir son jet de Persuasion et Comédie en opposition à l'Empathie du prêtre (3F6).

## UN VERRE CHEZ LES OFFICIERS

Les marins ne disposent d'aucune information précise quant au départ de la flotte, pas plus que d'autres détails la concernant. En revanche, les officiers sont mieux informés, en particulier à quelques jours du départ, puisqu'ils ont reçu des ordres pour l'organiser en toute discréetion. Seuls les capitaines connaissent la date, mais tout officier digne de ce nom peut la déduire des ordres qu'il a reçus ; des PJ astucieux pourraient donc leur extorquer cette information s'ils se font passer pour des officiers espagnols, bien entendu nobles. Un PJ roturier qui tente cette approche doit réussir un Test d'Étiquette (Charisme) opposé à l'Empathie (1F5) de l'officier, ou se faire arrêter. Si une PJ parvient à séduire l'un d'eux (Test de Séduction (Charisme) réussi) et à le mettre en confiance, elle pourrait obtenir une confession sur l'oreiller (Test de Persuasion ou Séduction (Expression)).

Un PJ comme Rodrigo Muñoz, ancien officier de Sa Majesté le Roi d'Espagne, qui connaît parfaitement les usages de la marine espagnole et peut donc passer pour un officier, n'aura aucun mal à se faire accepter à la table des officiers. Cette rencontre a les meilleures chances d'avoir lieu dans l'une des tavernes ou auberges de la ville haute, non loin du castillo, qui sont fréquentées par une population plus aisée et en particulier par les militaires de haut rang. Le PJ pourrait aussi se faire passer pour un officier d'un autre navire espagnol venant d'arriver. Dans tous les cas, avec un peu d'habileté, il pourra soutirer toutes les informations utiles. Pour cela, il devra aborder le sujet en douceur et réussir, en opposition à l'Empathie (1F5) de l'officier, un Test de Persuasion ou Politique (Expression) s'il a déjà été officier, sinon un Test d'Étiquette et Persuasion (Expression). Si le PJ n'est pas espagnol, il doit obtenir au moins 2 Succès sur un Test de Langue étrangère (espagnol) (Expression) pour parler sans accent.

Bien sûr, si le PJ est recherché, il court le risque d'être reconnu (Test de Comédie (Charisme) opposé à la Connaissance des marins (2F (6 + la moitié du Niveau de Gloire du PJ))) ou de tomber sur quelqu'un le connaissant et sachant qu'il est recherché (Test de Chance avec des chances de base de 8 sur 10 de ne pas être reconnu), mais le nombre d'officiers servant sur les navires de la flotte est suffisamment important pour qu'ils ne se connaissent pas nécessairement tous, et puis l'alcool aidant, ils ne penseront pas à ce visage dessiné sur une affiche de la capitainerie. Si par malchance, le personnage venait à être reconnu, il devra faire preuve de beaucoup d'inventivité s'il veut réussir à fuir avant que l'alerte soit donnée. Dans le cas contraire, les militaires présents auront tôt fait de tirer l'épée pour le sommer de se

rendre (dans un lieu aussi étroit, ils ne pourront pas utiliser la Destreza), tout en appelant la garde. Le PJ n'aura d'autre choix que de se frayer un chemin vers une porte ou une fenêtre s'il ne veut pas finir au cachot avec pour perspective le passage en cour martiale...

## LA SIRÈNE

Si Cavallo est devenu *persona non grata* à La Havane, il pense cependant avoir conservé l'amitié, ou au moins la confiance, de quelques-uns de ses habitants. S'il est une personne sur laquelle il pense pouvoir compter pour connaître la date du départ de la flotte, c'est bien Doña Teresa Reyes, une ancienne maîtresse qui est également la patronne d'un bordel de luxe que fréquentent nobles, bourgeois et... officiers de marine bien entendu. Pensant que son amie Teresa compte probablement plusieurs officiers de la flotte parmi ses clients, il a conseillé aux PJ d'aller la trouver de sa part.

*La Sirène* est une auberge de belle taille aux murs de stuc blanc, située dans un quartier aisné, au bord d'une petite place ronde encerclée d'arbres et au milieu de laquelle coule une fontaine. La place se trouvant au bout d'une ruelle, à l'écart d'un des axes principaux de la ville, on n'arrive pas à l'auberge par hasard. Le bâtiment, en forme de U, comporte un rez-de-chaussée largement ouvert sur une terrasse où les clients aiment se prélasser en buvant un verre en fin de journée. Au milieu de la journée, l'endroit est plus calme, et les quelques clients préfèrent l'ombre de la salle principale, où les accueille une femme de grande taille à la silhouette opulente mise en valeur par un corset serré et une robe blanche de belle qualité. Son sourire met en confiance et son regard aux reflets dorés renvoie une certaine assurance.

L'établissement sert des boissons et des repas tout au long de la journée, et connaît une petite activité en fin de matinée. Cependant, c'est à la fin de l'après-midi que la clientèle devient plus nombreuse pour atteindre son pic de fréquentation en soirée. On y boit et mange des mets de qualité, servis par l'aubergiste, Carlo, un ancien pêcheur avec une jambe de bois, ainsi que par ses deux filles âgées d'une vingtaine d'années, à l'apparence banale mais soignée. Souvent un petit orchestre joue de la musique, ce qui amène des jeunes femmes, « employées » de *la Sirène*, à danser pour mettre de l'ambiance. Elles sont toujours vêtues de manière correcte et portent des robes de qualité, qui sont cependant légères et échancrées de façon à faire travailler l'imagination des clients.

L'équipe de Doña Reyes est constituée d'une dizaine de prostituées qui mettent ainsi de l'ambiance au rez-de-chaussée, allumant les clients en leur servant à boire, s'asseyant sur leurs genoux et riant avec eux, en espérant leur donner envie de quitter les alcôves discrètes de la salle principale et de la terrasse pour aller passer un peu de bon temps dans les grandes chambres situées à l'étage. Cinq d'entre elles sont d'origine espagnole, trois sont mulâtres, deux sont



d'anciennes esclaves originaires d'Afrique et la dernière est amérindienne. Toutes sont jeunes et attrayantes à leur façon. Il s'agit là d'une prostitution de luxe, qui inclut le massage, la lecture (toutes ses « filles » ne savent pas lire, loin de là, mais Teresa veille à leur donner une certaine culture et il n'est pas rare que les clients repartent sans même avoir eu de relation sexuelle avec la ou les jeune(s) femme(s) qu'il a payée(s)) : de nombreux bourgeois viennent régulièrement ne serait-ce que pour le plaisir d'être caressés par des mains attentionnées, pour entendre une voix de miel leur lire un roman ou pour connaître les bienfaits d'un massage (souvent sensuel, il faut bien le reconnaître !).

Le matin, l'activité est donc calme et propice aux affaires. Tandis que certains clients restés pour la nuit commencent à se réveiller et quittent discrètement l'établissement pour rentrer chez eux, Teresa se penche en général sur ses comptes, sur les commandes à passer, et reçoit.

Quoi qu'il en soit, quelle que soit l'heure à laquelle les PJ se présentent à la Sirène, ils ont de grandes chances de la trouver. À moins qu'ils ne se montrent vraiment maladroits, elle les recevra à bras ouverts et se montrera disposée à les aider, même s'il faut discuter un peu auparavant. Elle ne voudrait pas que les pirates croient qu'ils peuvent obtenir d'elle tout ce qu'ils désirent, et elle ne cache pas son ressentiment empreint de jalousie envers Cavallo ! Mais une fois rassurée, par exemple par une proposition d'une entrevue en dehors de la ville avec son ancien amant, elle accepte d'aider les PJ.

Elle n'a pas forcément beaucoup d'informations qui puissent véritablement les aider. Cependant, elle peut donner de nombreuses informations d'ordre général concernant la flotte : quand ses deux composantes sont arrivées, le nom des principaux navires, leurs chefs... À ce sujet, elle révèle que Ubilla et plusieurs de ses hommes font partie de ses clients. Mais avant que les PJ ne s'en aillent, elle précise que ces beaux marins semblent l'avoir abandonnée depuis un jour ou deux. Depuis plusieurs mois, il ne se passait pas un jour sans qu'une bonne partie des officiers ne se retrouve dans son établissement et mobilise certaines de ses filles. Mais depuis deux jours, c'est devenu très calme, et seuls ses clients locaux et quelques marchands de passage viennent à la Sirène. Sauf peut-être le gentilhomme qui quitte l'établissement, là-bas...

Et ce disant, elle leur indique un officier (un Test de Connaissance des marins (français) (Érudition) indique qu'il s'agit d'un capitaine de vaisseau français) de taille moyenne. Cet officier n'est autre qu'Antoine Daire, qui s'éloigne dans la rue après avoir été raccompagné jusqu'au bout de la terrasse par une charmante créature à la peau de bronze et aux cheveux longs et ondulés, vêtue d'une robe de mousseline qui ne dissimule pas grand-chose de ses charmes. Au bout de quelques instants, elle se retourne et rentre à l'auberge, se dirigeant vers l'escalier qui mène à sa

chambre. Un Test de Vigilance (Perception) permet de remarquer qu'un individu aux airs de cayman (d'aventurier) prend Daire en filature. Le Test est Facile (+2) si le joueur indique que son personnage est attentif à l'environnement. Dans le cas contraire, le Test est Assez difficile (-1). Cet aventurier est Piet Van Aarde (voir ci-dessous) lui-même.

La jeune fille à la peau de bronze a de superbes yeux verts très clairs. Elle se nomme Clara, et est la favorite de Monsieur Daire, le capitaine du *Griffon*, une frégate française qui a fait escale à La Havane il y a plusieurs semaines. Questionnée à son sujet, Teresa peut révéler que c'est un client régulier qu'elle connaît bien. Elle sait qu'il est venu en mission pour son roi, Louis XIV, et qu'il doit à présent retourner en France. Les marchands de La Havane, désireux de profiter de la flotte pour expédier des cargaisons en Europe, ont obtenu du gouverneur, lui aussi intéressé, qu'il adjoigne un vaisseau supplémentaire aux navires d'Ubilla. Ceux-ci étant en effet remplis à ras bord, le gouverneur a demandé à Antoine Daire, dont les cales étaient relativement vides, de transporter des marchandises. Malgré son désaccord, Ubilla a été obligé d'accepter. Teresa se souvient de sa fureur, ce soir-là, et elle a dû mobiliser trois de ses filles pour calmer l'amiral ! Depuis, Daire a passé une bonne partie de son temps avec Clara, attendant le moment du départ pour l'Europe en dépensant ainsi agréablement ses appointements (sa paye d'officier).

Teresa n'a pas d'information plus précise sur la flotte, mais les PJ devraient déjà pouvoir déduire de l'absence soudaine des officiers que quelque chose se trame. Daire accompagnant Ubilla, ils peuvent être tentés de l'interroger directement. Il existe cependant une autre façon de faire : parler avec Clara. Celle-ci n'a pas seulement des relations sexuelles avec le gentilhomme : il adore également jouer aux échecs et aux cartes avec elle, sans parler d'autres prestations relaxantes. Et surtout, ils discutent beaucoup, de littérature, de géographie (elle adore l'écouter parler de l'Europe)... Au cours de leurs discussions, il lui a parlé de ses « aventures » (il lui a même révélé pourquoi il est venu au Nouveau Monde – voir « *La flotte de 1713* », page 33), du fait que le gouverneur et les marchands de La Havane le paient pour remplir ses cales de marchandises... Clara vient ainsi d'apprendre par son amant qu'il est sur le point de repartir. En fait, il reviendra la nuit suivante, pour profiter d'elle une dernière fois. Il lui fera cadeau d'un collier de pierres semi-précieuses puis lui fera ses adieux avant de rejoindre son navire.

Ces informations, Clara ne les donnera pas pour rien. Elle ne cherche pas à protéger Daire, et elle ne se sent pas liée à lui par quelque engagement que ce soit. Elle cherche simplement à monnayer ses informations (argent ou autre). Les PJ peuvent simplement demander à Teresa de faire pression sur son « employée ». Cependant si les PJ établissent une bonne relation avec Clara, elle est susceptible de leur donner une autre information :

il y a quelque temps, un forban du nom de Piet l'a payée pour passer *a priori* du bon temps avec elle. Elle l'a revu plusieurs fois, comme peuvent le faire plusieurs de ses clients. Et comme plusieurs d'entre eux, il n'a pas attendu d'elle que des prestations sexuelles, il a également recherché sa conversation. Mais même s'il s'y est pris en finesse, elle a vite compris que lui aussi, comme les PJ, s'intéressait à Antoine Daire. Il ne lui a pas dit clairement, mais il a petit à petit amené la conversation sur le Français, cherchant à obtenir des informations, qu'elle lui a bien sûr données, vu qu'il la payait pour cela...

### TERESA REYES

Même si elle approche de la quarantaine et qu'elle a eu une jeunesse assez rude, durant laquelle elle a survécu grâce à ses charmes, Teresa reste une belle femme. Grâce à son intelligence, elle a su faire preuve de raffinement pour s'élever au-dessus de la prostitution de bas étage qui sévit dans le port. Devenue la maîtresse de plusieurs officiers de marine de passage et même de riches bourgeois de la cité, elle a économisé, et grâce à l'appui de ses relations, elle a pu s'établir de manière plus officielle en ouvrant la Sirène, une auberge située dans un quartier bien fréquenté. L'établissement a la particularité de proposer à ses clients les services de jeunes et jolies filles. Teresa, quant à elle, est devenue une femme d'affaires, et si elle en vient à avoir des relations sexuelles, c'est pour le plaisir ou par intérêt.

Doña Teresa était la maîtresse de Cavallo lorsqu'il se rendait à La Havane, et il y a bien longtemps qu'ils ne se sont pas vus. Néanmoins, Teresa garde de bons souvenirs de leur relation. Après tout, elle n'a jamais attendu quoi que ce soit de lui et lorsqu'ils se voyaient, ils passaient du bon temps ensemble. Elle garde pour lui une affection particulière, même si elle lui tient rancune de ne pas être venu la voir depuis plus de deux ans. Elle sait qu'il est devenu hors-la-loi et que venir à La Havane est très risqué pour lui. Loin d'être une circonstance atténuante, elle le considère comme responsable de cette situation qui les empêche de se revoir.

Si sa haute silhouette aux formes opulentes serrées dans un corset venait à émouvoir un PJ, Teresa l'éconduira d'un sourire à faire craquer. Elle sait être ferme et agréable à la fois, sa détermination se lisant dans son regard.

### PIET VAN AARDE

Flibustier d'origine hollandaise, Piet Van Aarde est le PNJ central de la campagne du *Hollandais volant*. Il est important que les PJ le rencontrent dans ce scénario, même si son rôle y est secondaire. Il s'agit simplement pour eux de faire sa connaissance sous un jour ambigu : adversaire dans un premier temps, car il pense être en concurrence avec eux concernant le capitaine Daire, il devrait rapidement devenir amical s'il comprend

que les PJ ne sont pas venus marcher sur ses plates-bandes. Mieux encore, entre les explications éventuelles que lui donnent les PJ et les informations qu'il obtient, Piet comprend que le *Griffon*, qu'il comptait aborder prochainement, lui échappe. En revanche, il sait saisir les opportunités qui se présentent à lui et compte se joindre aux PJ pour faire partie de la flotte pirate qui va s'attaquer à la flotte. La relation entre Piet et les PJ devrait atteindre un sommet lorsqu'à la fin du scénario, ces derniers, démasqués par les Espagnols, seront secourus par le Hollandais qui les aidera à s'échapper de La Havane.



### Il est donc impératif, dans ce scénario, que Piet :

- rencontre les PJ, soit parce qu'ils l'abordent après l'avoir repéré, soit parce que lui les repère ;
- apprenne qu'une flotte pirate à laquelle appartiennent les PJ va attaquer les galions espagnols.

Lorsque les PJ arrivent à La Havane, le Hollandais surveille le capitaine Daire. Il a entendu dire que le Français a à son bord des caisses pleines de pièces d'or et compte bien s'en emparer lorsque ce dernier prendra la mer. Il le surveille donc pour ne pas rater le coche, et pour être sûr de son coup, il s'est tourné vers Clara, la prostituée que



PIET VAN AARDE

Daire fréquente, et lui a demandé des informations à son sujet (voir ci-dessus). C'est ainsi qu'il a appris que non seulement le *Griffon* embarque un trésor en pièces d'or, mais qu'il va également être chargé en marchandises de valeur que le gouverneur et les plus riches marchands de la ville veulent expédier en Europe. Piet n'a pas revu Clara depuis, et n'est donc pas encore au courant que le *Griffon* doit se joindre au convoi de la flotte au trésor. Il se contente désormais de surveiller Daire pour savoir quand il va appareiller.

### La première rencontre entre Piet et les PJ peut se passer de plusieurs façons :

- les PJ remarquent Piet alors que celui-ci prend Daire en filature à la Sirène et l'abordent ;
- les PJ ne remarquent pas Piet et prennent Daire en filature à la Sirène. Dans ce cas, le Hollandais les repère et, craignant la concurrence, il leur tend une embuscade avec plusieurs de ses hommes pour une petite explication ;
- les PJ recherchent Piet après que Clara leur a parlé de lui. Inévitablement, ils vont se trouver.

Le premier contact entre Piet et les PJ risque d'être tendu : le Hollandais se sent menacé par ceux qu'il identifie immédiatement comme des pirates. Il soupçonne un coup fourré et est prêt à en venir aux mains. Il parvient cependant à se contenir, conscient qu'il ne peut pas se permettre un affrontement en pleine rue à La Havane. Il se contente donc d'un échange verbal au cours duquel il demande des comptes aux PJ et les menace à mots couverts si cela s'avère nécessaire. Évidemment, il ne croit pas immédiatement les PJ si ceux-ci expliquent qu'ils ne le connaissent pas et non rien contre lui. Il exige de savoir ce qu'ils font là, et pourquoi ils surveillent Daire, qui est sa chasse gardée (s'il a compris que les PJ en ont eux aussi après le Français). Pour le convaincre de leur sincérité, les PJ vont devoir réussir un Test de Persuasion (Expression) en opposition à son Empathie (3F6), leurs Tests étant Assez difficile (-1) à Très difficile (-3) selon leurs arguments. Le fait de parler, même à demi-mot, de leur intention de s'attaquer à la flotte au trésor avec une armada de pirates permet d'éveiller son intérêt et de diminuer sa méfiance. Le modificateur devient alors Normal (+0) à Facile (+2) selon ce que racontent les PJ.

Si les PJ sont convaincants, il accepte de discuter de manière plus posée avec eux, cherchant à avoir plus de détails. Puis il les quittera en leur souhaitant bonne chance, ne sachant pas encore comment gérer le fait que Daire lui échappe. Si les PJ lui proposent de se joindre à leur flotte, il dit qu'il va y réfléchir ; il ne connaît pas les autres pirates qui participent à l'opération et reste méfiant.

Si les PJ ne sont pas convaincants, il fait discrètement signe à plusieurs de ses hommes restés en retrait. Ceux-ci s'approchent, menaçants, et Piet conseille alors aux PJ de quitter la ville pendant qu'il en est encore temps. Qu'ils ne se mêlent pas de ses affaires ! Puis il s'appuie sur la présence de ses hommes pour partir. Si les PJ sont belliqueux, le com-

bat peut éclater, mais Piet ne souhaite pas se faire repérer par les autorités et va chercher à s'éclipser. Un affrontement qui durerait plus de quelques TC ne manquera pas d'attirer l'attention de la population, qui s'en émouvrira et fera appeler la garde à grands cris. Les PJ ont alors tout intérêt à rompre le combat s'ils ne veulent pas terminer au cachot...

### PIET VAN AARDE

Grand et fin, Piet Van Aarde est un flibustier hollandais qui a un temps écumé la mer du Nord et la Manche avant de traverser l'Atlantique suite à quelques revers de fortune. Ce ne sont cependant pas les autorités qui l'ont poussé vers les Caraïbes, mais ses anciens frères d'armes qui, à quatre reprises, l'ont « trahi », manquant à chaque fois de le tuer. Amer mais vivant, il a finalement décidé de quitter le Vieux Continent en espérant trouver auprès des pirates du Nouveau Monde des compagnons d'aventure plus fiables, épris comme lui de liberté et de valeurs humanistes. De fil en aiguille, il y a rencontré Benjamin Hornigold qu'il tient en haute estime et en qui il a une grande confiance.

Piet est un homme droit, au caractère bien trempé. Au combat, c'est une véritable furie vivante qui fait un carnage parmi ses ennemis, y compris une fois qu'ils ont été faits prisonniers. Il est loyal mais ne pardonne pas lorsqu'on le trahit ; il n'hésite jamais à abattre les membres de son équipage qui fléchissent ou à provoquer en duel ceux qui lui résistent. On ne compte plus ses victimes. Cette violence excessive lui a aliéné nombre de ses frères, qui au mieux le considèrent comme dangereux, et les matelots des morts n'ont pas tous fait leur deuil de la personne la plus précieuse dans leur vie de pirate. Ceux qui n'ont pas digéré la perte de leur matelot ont mis les voiles et ont intégré d'autres équipages pirates. En Europe, la vie était devenue impossible pour lui, pris entre deux feux, celui des autorités et celui des pirates, certes peu nombreux dans cette région du monde quadrillée par les corsaires et les navires de guerre. Et aux Amériques, il a déjà eu des frictions avec certains corsaires (avant 1713), puis pirates (après la paix d'Utrecht), et il commence à se rendre compte que sa situation dans cette partie du monde n'est pas nécessairement meilleure que là d'où il vient. Il a juré que la prochaine fois qu'un pirate oserait le trahir, tous le sentiront passer...

S'il est régulièrement en conflit avec d'autres capitaines, il est en revanche apprécié de son équipage (bien que celui-ci craigne ses violentes colères), qui irait en enfer s'il l'exigeait. Excellent capitaine sachant s'entourer d'excellents marins, Van Aarde a commencé à se tailler une petite réputation : il ne fait pas de « gros coups », mais il multiplie les abordages violents aux quatre coins des Caraïbes. N'ayant plus connu l'échec depuis plusieurs mois, il est de plus en plus confiant, à tel point qu'en entendant parler du *Griffon* et de son chargement d'or, il s'est dit qu'il pourrait s'attaquer à ce navire solitaire. Il n'a cependant pas eu le temps de préparer son attaque avant que le capitaine Daire n'arrive à Cuba. Il

a donc décidé de patienter et de débarquer personnellement à La Havane pour mettre au point son plan. À terre, il a payé grassement, comme le font les pirates, de nombreux informateurs. Mais devant leur manque d'efficacité, il s'est décidé à filer lui-même le Français pour essayer d'obtenir des informations qui pourraient l'aider...

## FUIR LA HAVANE

L'enquête que les PJ mènent à La Havane va immédiatement attirer l'attention des autorités. S'ils sont habiles, ils parviendront à ne pas se faire repérer au cours de leurs démarches dans les tavernes, dans les rues, à l'église ou autre... Mais à un moment, les questions posées vont tout de même parvenir aux autorités, d'une façon ou d'une autre, plus ou moins rapidement.

### LES CATÉGORIES D'HABITANTS

La première catégorie, pro-pirate, comprend ceux qui espèrent s'enrichir au contact des pirates, qui arrosent copieusement de pièces de huit les informateurs, les receleurs et les marchands. Un Test de Tactique (Adaptabilité) indique qu'il est bon de distribuer son or. Ces profiteurs aideront les PJ en leur indiquant lorsque les autorités sont à leurs trousses et en les aiguillant vers Piet Van Aarde, qui les arrose également. En effet, ils ont tout intérêt à ce que les PJ survivent, mais ne prendront pas de risque pour cela.

La seconde catégorie est prête à aider les pirates par principe. En effet, ils représentent à la fois le rêve de liberté et de richesse qui a conduit les miséreux des pays d'Europe vers le Nouveau Monde et à la révolte contre une société oppressive. Ces opprimés sont prêts à risquer leur vie (surtout s'ils ont peu à perdre) pour les PJ. Rappelons qu'aider un pirate est puni de mort. Ils pourront leur offrir un refuge contre les autorités et même mener des missions simples pour eux, comme de contacter Piet Van Aarde.

Cependant, les longues années de flibuste ont monté les Espagnols contre les flibustiers, et par extension contre les pirates. Ces deux catégories, nombreuses dans les colonies et îles anglaises, existent à La Havane, mais comptent peu de membres. En revanche, les représentants des deux catégories suivantes, dangereuses pour les PJ, sont beaucoup plus nombreux.

Parmi les bourgeois et les honnêtes travailleurs, nombreux sont ceux qui ne cracheraient pas sur une récompense pour les avoir dénoncés aux autorités. Quand nous disons nombreux, nous voulons dire que les PJ en trouveront à chaque coin de rue, dans toutes les échoppes, dans toutes les tavernes. Ces délateurs sont prêts à les suivre en prenant des risques proportionnels à leur courage et à leur dénuement. Un bourgeois les fera suivre par un laquais par exemple. Le Trait de réputation Inhibition de la vermine en réduit consi-

déramblement le nombre, et à moins que l'enquête des PJ ne soit trop voyante, ces délateurs n'oseront pas risquer leur vie pour une récompense.

Enfin, ils restent ceux qui, pétris de piété ou animés de haine contre les flibustiers (et par extension les pirates), estiment qu'il est de leur devoir de prévenir les autorités. Ces honnêtes gens ne suivront pas les PJ, ils iront tout droit raconter ce qu'ils ont vu. Les autorités sont sur le pied de guerre avec le départ de la flotte au trésor, et des soldats iront immédiatement enquêter. Une fois de plus, l'Inhibition de la vermine peut aider ces honnêtes gens à transiger avec leur obligation morale de délation.

Il vous appartient de décider du moment le plus judicieux pour alerter les autorités, en tenant compte bien entendu de la discrétion des PJ. Si l'enquête est un peu molle, cela peut contribuer à mettre de la tension que des soldats soient à la recherche des PJ. Attention cependant à ce que cela ne soit pas une entrave. Nos héros remarqueront sûrement les regards suspicieux des délateurs et des honnêtes gens, et intercepteront peut-être certains de ceux qui voudront les dénoncer. Au bout du compte, ce qui est important, c'est que le navire des PJ soit identifié et que les autorités s'en emparent, ainsi que de son équipage, excepté les PJ eux-mêmes. C'est au moment où ceux-ci s'apprêtent à revenir à bord, probablement pour quitter La Havane, qu'ils vont se rendre compte que les soldats ont pris leur navire. Pire, ils viennent d'être repérés. Ils vont devoir s'enfuir...

Alors que les PJ reviennent d'une virée en ville et arrivent sur les quais, ils aperçoivent une demi-douzaine de soldats qui escortent les pirates qu'ils avaient laissés à bord du *Mosquito*. Chaînes aux pieds, ils sont emmenés vers la forteresse du gouverneur. Il y a alors plusieurs possibilités :

- Les PJ attaquent les soldats. C'est un beau geste, loyal, mais complètement fou : les soldats sont équipés de mousquets chargés armés de baïonnette et sauront les recevoir d'une volée de plomb. Bien entendu, les pirates prisonniers se jettent aussitôt sur les gardes, mais l'escarmouche ne va pas manquer d'attirer d'autres soldats. Le bruit des tirs alerte immédiatement la garde de la ville, qui envoie trois sections de 20 soldats. Néanmoins, en agissant vite et par surprise, les PJ peuvent parvenir à secourir leurs compagnons, ce qui leur vaudra leur reconnaissance et jouera sur leur réputation. Ils sont cependant loin d'avoir quitté La Havane. S'ils cherchent à regagner leur navire, ils trouveront des soldats à bord (voir ci-dessous), sans parler du fait qu'entre-temps, un soldat aura donné l'alerte au castillo de San Salvador de la Punta : la chaîne sera relevée et bloquera ainsi le chenal, en attendant qu'une corvette arraisonne les pirates. Toute tentative de forcer la chaîne ou de s'enfuir avant l'arrivée de la corvette conduira les deux forteresses à ouvrir le feu, réduisant le sloop à l'état de brindilles et le coulant par le fond au premier boulet de 42 reçus... La seule chance qu'ont les PJ de quitter

l'île vivants est d'accepter l'aide de Piet Van Aarde qui les observe alors qu'ils libèrent leurs compagnons. Si les PJ vainquent les soldats, il est favorablement impressionné. Il les interpelle et les guide à travers la ville (voir ci-dessous). Son attitude envers eux devient amicale. Si les PJ ont le dessous et sont faits prisonniers, il intercepte les six soldats et leurs prisonniers sur les quais plus près de la capitainerie. Son intervention éclair est suivie d'une course dans les rues de La Havane.

- Les PJ abandonnent leurs hommes et attendent que les soldats se soient éloignés pour regagner leur navire et fuir la ville. Alors qu'ils approchent à bord d'une chaloupe, ils peuvent distinguer sur un jet de Perception Normal les silhouettes de quatre soldats qui montent la garde. Ils vont devoir se montrer discrets pour prendre les soldats par surprise et reprendre le contrôle de leur sloop. Tout usage des armes à feu attire immédiatement l'attention de la garde, et c'est bientôt 60 soldats qui s'approchent au pas de course depuis la capitainerie. Ils sont au contact au bout de 10 TC. Si les PJ éliminent les soldats sans attirer l'attention, c'est-à-dire sans tirer un coup de feu ni se faire tirer dessus, ils peuvent s'enfuir sans difficulté. En revanche, s'ils sont repérés, l'alerte est donnée (voir ci-dessus).
- Les PJ comprennent qu'ils ont été démasqués et décident d'abandonner leurs hommes et leur navire. Pour ne pas être repérés, ils font demi-tour et quittent les quais pour essayer de trouver une solution à leur problème. Ils se retrouvent alors face à un homme de Piet Van Aarde, qui les observait. Celui-ci leur fait signe de le suivre, tout en leur reprochant d'avoir abandonné leurs hommes. Il est cependant trop tard pour agir en ce sens. Il les mène à son capitaine, dans une taverne loin des quais. Le Hollandais n'a aucune confiance en eux, mais il est intéressé par l'opération contre la flotte. Rapidement, il les met à l'abri, leur fournit de nouveaux vêtements, puis leur propose de venir avec lui : son vaisseau est ancré non pas dans le port de La Havane mais dans l'anse de la Calette située juste à l'extérieur de la ville, non loin de la sortie du canal de Entrada. En échange, il exige d'être associé à l'attaque contre la flotte au trésor, ce que les PJ ne devraient avoir aucun mal à lui accorder.

## L'ANSE DE LA CALETTE

Il existe à l'extérieur de La Havane, sur la côte de l'île, une petite anse située non loin à l'ouest du chenal menant au port. L'anse de la Calette est gardée par une petite fortification, le fort San Lazaro, qui consiste en une simple muraille en étoile destinée à protéger quelques canons orientés sur l'anse.

Le lieu n'a aucun intérêt pour les navires marchands et n'offre qu'une protection relative contre le mauvais temps et les attaques venant de la terre, car les navires doivent

mouiller près de la côte. Cependant, elle permet de se rendre rapidement et discrètement à La Havane, raison pour laquelle Piet Van Aarde y a laissé son navire.

Si les PJ fuient avec Piet, il leur fait quitter la ville par l'un des bastions donnant sur l'intérieur des terres, qui n'auront pas été fermés même si l'alerte est donnée suite à une éventuelle attaque menée précédemment par les PJ. Il

est possible de passer, mais ils devront montrer des documents attestant de leur identité de marchand. Les papiers du navire suffiront à satisfaire les soldats (huit par porte), qui bâclent leur travail pour éviter que des cris de mécontentement ne s'élèvent des files de personnes et de chariots de chaque côté de la porte. Les pirates n'ont aucun mal à rejoindre l'anse et le navire de Piet pour prendre la mer.

# La traque de la flotte

29 juillet 1715, archipel des Bahamas.

Quelques jours après leur fuite de La Havane, les PJ retrouvent leur capitaine dans les Bahamas grâce à Piet Van Aarde. Cavallo accueille ce dernier avec gratitude et est ravi de compter un vaisseau supplémentaire pour attaquer les Espagnols, même si Van Aarde ne semble pas être un homme commode.

Grâce aux renseignements obtenus à La Havane par les PJ, la flotte pirate, forte de vingt-deux navires – une alliance inédite depuis la dernière expédition de la flibuste sur Cartagena en 1698 –, se réunit au nord-ouest des Bahamas, à la limite du détroit de Floride, pour monter son embuscade.

## INQUIÉTUDE

Au petit matin, au moment de partir, des nuages noirs s'avancent vers les PJ à toute allure dans un vent frais (force 5). Un Test d'Hydrographie (Perception) Facile (+2) permet de remarquer que l'île sablonneuse et plate d'où ils viennent disparaît progressivement sous la mer, dont le niveau est monté d'un mètre en moins de dix minutes. Deux Succès permettent de se souvenir que la veille l'horizon était étonnamment net, ce qui est un signe que le temps va se gâter.

Cavallo et Current s'interrogent : s'ils donnent l'ordre d'aller se mettre à l'abri dans les îles, ils courront le risque de manquer le passage de la flotte espagnole, voire de se faire marronner par leur équipage pour manque de hardiesse. Ils peuvent aussi prendre le risque d'attendre et d'affronter ce grain éventuel. En fin de matinée, ils discutent de la météo avec leurs officiers (dont éventuellement les PJ), puis chacun réunit son conseil (voir *Pavillon Noir – La révolte*, page 239, pour la manière d'animer le conseil).

La plupart des membres du conseil veulent monter à l'abordage, traitant certains de « masque en grand » (trouillard), de « poulie qui porte en cul » (qui pérore mais qui ne fait rien), et menaçant leurs commandements de les remplacer immédiatement par de vrais « pique au vent » (marins hardis et téméraires) et d'hommes qui « sentent la barre » (qui ont de l'énergie et du courage), disant qu'il faut attaquer « plein bois » (de manière franche et virile). Ils attendent de-

## DEMI-TOUR !

Si l'un des personnages convainc l'équipage de renoncer à l'attaque, Cavallo se soumettra et retirera son navire de l'engagement et de la flotte. Le scénario – et la campagne ! – peuvent se terminer là pour les PJ, mais vous pouvez malgré tout leur faire rencontrer l'ouragan qui va emporter leur navire jusqu'aux côtes de Floride. C'est un peu forcer le destin, mais c'est ça ou finir la campagne de façon prématurée !



puis trop longtemps, et un trésor sans commune mesure les attend dans les cales pleines à craquer des galions espagnols. Ce n'est pas un grain qui va les faire « arriver » (céder) et au contraire, la tempête va peut-être les aider en dispersant la flotte.

Si les PJ sont contre, un Test d'Empathie (Perception) réussi leur apprend que c'est une position difficile à tenir face à l'équipage et qui peut leur coûter leur poste, voire amener leurs hommes à les marronner s'ils sont capitaine, second ou quartier-maître. Ils vont devoir déployer des arguments forts s'ils veulent convaincre leurs compagnons de faire demi-tour et réussir un Test de Persuasion (Expression) Très difficile (-3) modifié par la qualité de leur discours. S'ils échouent, ils se font marronner ou dégrader. Avec 1 Succès, ils devront se conformer à la décision de l'équipage en perdant de la popularité. Avec 2 Succès, ils peuvent modifier légèrement la décision des pirates et avec 3, ils peuvent imposer leur décision.

## À L'ABORDAGE ?

La flotte pirate s'avance dans le détroit de Floride, naviguant à la rencontre des Espagnols. L'air se charge en humidité et un voile de brume se tisse dans le ciel où brille

pourtant un grand soleil. La journée passe, longue et peante. Toujours pas de voiles à l'horizon, mais il est vrai que les galions sont lourdement chargés et avancent moins vite que le sloop de Van Aarde qu'ont utilisé les PJ pour rejoindre les flibustiers.

Le lendemain matin, les marins se réveillent dans une purée de pois. Le vent s'est levé, mais le soleil est caché par une brume épaisse et salée (l'eau de mer projetée dans les airs par la tempête). Aucun des pirates n'a jamais connu une telle brume de toute sa chienne de vie, ce qui ne manque pas de les inquiéter. La plupart des capitaines font allumer des lanternes pour que les navires puissent se voir, mais ils comprennent immédiatement qu'il va être compliqué de trouver les Espagnols dans ces conditions. Des nuages de haute altitude envahissent le ciel, accompagné plus tard de nuages noirs et lourds avançant dangereusement vite. Aussitôt, une pluie diluvienne, avec des gouttes grosses comme des petits boulets de canon, s'abat sur eux sans discontinuer. Ne pas fermer immédiatement les écoutilles est synonyme de couler par le fond en quelques heures. Malgré les lanternes allumées, les pirates se perdent rapidement de vue. Certains équipages renoncent au trésor et essaient d'éviter le naufrage en mettant le cap à l'est pour rejoindre les Bahamas. Current, Cavallo et quelques autres veulent encore croire à leur chance et attendent que la brume se lève. Ils se cherchent et sont entraînés petit à petit vers la côte de Floride. Le vent est de plus en plus fort et dans l'après-midi, c'est la débandade. Une houle dantesque se lève en quelques heures, avec des creux de 10 mètres. La poupe de la *Santa Muerte* est soulevée et sa proue propulsée dans la vague de devant. Il devient évident pour certains que ce n'est pas une simple tempête qui va s'abattre sur eux. À bord des navires, les marins commencent à regretter les décisions qui ont été prises, mais il n'est plus temps de les remettre en cause. En effet, l'équipage lutte pour sa survie, et dans ces moments, tout manquement aux ordres, voire opposition aux officiers, est puni d'une balle dans la tête.

Avec la brume, le vent et l'absence de soleil, les navires sont perdus. Chacun de leur côté, ils vont faire face aux intempéries. La force du vent augmente durant toute la soirée : 90 km/h, 120 km/h, 140 km/h... Tout navire dont toutes les voiles n'ont pas été affalées et qui n'a pas été mis au vent arrière devient incontrôlable, même avec huit hommes à la barre. Le faire nécessite un Test de Manceuvre Quasi impossible, et bien sûr un Test de Gros temps. Mais même au vent arrière à sec de toile, la situation est critique, à moins de conserver la trinquette à la proue (Test de Connaissances nautiques (Érudition) Difficile (-2) pour y penser). Ainsi, le vent tend à faire abattre le navire – vers le vent arrière –, ce qui le remet sur sa trajectoire. Avec 2 Succès, un PJ pense également à descendre le mât de hune pour soulager le gréement haut et réduire le fardage et donc la vitesse du navire, qui s'élève à plus d'une vingtaine de noeuds, une vitesse si

grande que le sloop est près de décoller lorsqu'il arrive sur la crête d'une vague.

Certains navires, notamment les plus petits, sont disloqués. Ceux qui ont mis le cap à l'est suffisamment tôt vont s'échouer sur les plages des îles les plus à l'ouest des Bahamas, îles qui vont disparaître sous la mer qui monte de 6 mètres du fait de la dépression créée par l'ouragan. Ceux qui voudront rejoindre une île suffisamment haute pour avoir un minimum d'abri devront remonter au vent, ce que la force du vent empêche à partir du milieu de la matinée. Les autres, lorsqu'ils ne sombrent pas, sont rabattus sur les côtes de Floride. C'est le cas des plus gros, en particulier du *Seagull*.

La *Santa Muerte* est elle aussi entraînée vers la côte. Au fil de la nuit, les PJ et leurs compagnons vont devoir s'accrocher pour ne pas être emportés par le vent ou par une vague qui claque sur la poupe du navire et déverse une trentaine de mètres cubes d'eau sur la dunette, eau qui s'engouffre partout et se précipite vers la proue, avant de repartir en arrière alors que la proue se lève, pour ensuite rencontrer la vague suivante. Avec vingt hommes qui se relaient, la pompe fonctionne à plein régime. En plus de ces désagréments, le gréement haut se disloque (à moins d'avoir descendu le mât de hune). L'en-cadré « Subir l'ouragan » propose quelques situations que peuvent vivre les PJ durant cette terrible nuit historique.

Au cœur de l'obscurité, c'est un concert horrible, mélange du hurlement du vent, du craquement de bois, de voies d'eau, des cris d'amis happés par la mer, du fracas des vagues sur le navire. Les personnages savent désormais qu'ils vont mourir. Mais non... Ils font partie des chanceux, ceux qui ont une bonne étoile. Leur navire s'échoue sur des hauts-fonds ou va finir sa course dans la forêt au-delà d'une plage de sable fin. Bien entendu, l'atterrissement ne se fait pas en douceur et le choc est violent. Ils reçoivent 1D6 + 2 points de dégâts desquels est retranché chaque Succès obtenu sur un Test d'Athlétisme (Adresse).

Au petit matin, tandis que l'obscurité règne encore, l'ouragan finit par s'éloigner et les personnages se retrouvent sur une plage battue par les vents et les vagues, terrifiés et épouisés, mais vivants.

#### LES MESURES À PRENDRE ET LES CONSÉQUENCES SI ELLES NE SONT PAS PRISES

Effectuez pour les PJ un Test de Connaissances nautiques (Érudition). Pour chaque Succès, lancez un D10 et donnez au joueur l'information correspondante dans ce qui suit. À chaque élément auquel les PJ n'auront pas pensé correspond également des conséquences graves ultérieures pour le navire et son équipage. Lorsque ces éléments désignent un « PJ malchanceux », demandez à chaque joueur de lancer un D10 + Chance. Celui qui obtient le moins est le PJ malchanceux.

En revanche, les modificateurs correspondant aux mesures de prévention ainsi qu'aux conditions difficiles sont cumulatifs.

**Protéger des chutes de poulies et de cordages.** Ce qui est arraché au gréement par le vent (voiles, cordages, poulies, espars) peut prendre deux voies : s'envoler avec le vent ou s'effondrer sur le pont. Pour se prémunir contre la chute de cordages et de poulies, l'équipage peut faire serpenteau (attacher les cordages ensemble) et installer le casse-tête (hissier un filet horizontal pour arrêter les poulies). Notez que le fardage – la prise au vent – du casse-tête n'est pas nulle. Pour installer ces deux éléments de sécurité, un Test de Manœuvre est nécessaire compte tenu du vent.

**Chute de poulie.** Un craquement sinistre se fait entendre dans le gréement. La poulie de palanquin de hunier (ou de grand-vergue si le mât de hune a été affalé (voir plus bas)), oscille dans l'espace, cognant sauvagement contre la vergue de hunier (ou de grand-vergue), écrasant de temps à autre le palanquin qui la retient elle finit par le sectionner. Elle reste suspendue un instant dans les airs avant de chuter d'une quinzaine de mètres (si le mât de hune n'a pas été affalé) ou d'une dizaine de mètres (sinon).

*Le casse-tête est installé.* La poulie rebondit sur le casse-tête avant de s'abîmer dans la mer.

*La poulie s'écrase sur le pont.* Un PJ malchanceux se trouvant au point d'impact subit 1D6 (+2 si le mât de hune est toujours en place) points de dégâts dans une Localisation au hasard. Il a néanmoins droit à un Test de Vigilance et Esquive (Perception), chaque Succès obtenu se retranchant aux dégâts reçus.

**Chute de cordage.** La balancine de grand-vergue cède au niveau de la poulie de hune. La vergue sèche se met à osciller entre la position horizontale et la position verticale, rasant le pont à chaque fois (Test de Pratique nautique et Esquive pour l'éviter à chaque fois qu'on passe, avec 1D6 points de dégâts à la Tête en cas d'échec).

*L'équipage a fait serpenteau.* La balancine, liée par le serpenteau à la drisse de grand-vergue, se tortille dans les airs, tantôt happée par le vent, tantôt pendouillant le long du serpenteau.

*La balancine de grand-vergue s'affale sur le pont.* Un PJ malchanceux reçoit le cordage sur la tête (1D6 points de dégâts, auxquels on peut retrancher les Succès d'un Test de Vigilance et Esquive (Perception)). Surtout, le PJ est empêtré dans les cordages et il risque de se noyer à chaque vague qui balaie le pont. À chaque TC, il doit réussir un Test de Natation (Résistance) ou encaisser 1 point de dégâts dans le Torse, jusqu'à ce qu'on vienne le libérer. Il pourrait le faire lui-même dans des conditions moins désastreuses.

**Courir vent arrière.** Si le sloop navigue grand largue ou vent arrière, plus il va vite et plus son vent apparent (le vent tel qu'il est perçu à bord) est affaibli. C'est le contraire au près.

**Le navire est au vent arrière.** Les Tests de Manœuvre et de Timonerie pour diriger le navire sont Assez faciles (+1), au Modificateur de difficulté lié au mauvais temps près.

**Le navire est au grand largue.** Les Tests de Manœuvre et de Timonerie pour diriger le navire sont Assez difficiles (-1), modificateur auquel s'ajoutent les malus de gros temps.

**Le navire est au vent arrière.** Les Tests de Manœuvre et de Timonerie pour diriger le navire sont Difficiles (-2), modificateur auquel s'ajoutent les malus de gros temps.

**Le navire est au près.** C'est la survie. Si le navire porte des voiles autres qu'un tape-cul et la trinquette, elles se déchirent. L'équipage doit réussir un Test de Manœuvre pour ne pas accoter (en plus des malus de gros temps, le Test est Difficile (-2) si le navire a conservé ses canons). (Voir *Pavillon Noir – À feu et à sang*, page 146 pour la description de l'accotement). Si le mât de hune n'a pas été descendu, il s'effondre sur le pont avec un amas de cordages et de poulies, déchirant le casse-tête si celui-ci a été hissé. Les PJ doivent faire chacun un Test de Chance. Leur chance de base pour ne pas être dessous est de 5 sur 10. En cas d'échec, ils reçoivent 1D10 + 2 points de dégâts dans une Localisation au hasard et devront être libérés en 5 Tours, temps au bout duquel l'espérance est emporté par la mer. Les libérer demande 5 Succès cumulés en Pratique nautique et Hache (ou Sabre) Très difficile (-3).

**À sec de toile.** Les voiles, détrempées par les trombes d'eau qui accompagnent l'ouragan, augmentent le poids dans la mâture et déstabilisent le navire. Ainsi, il est préférable de se mettre à sec de toile ou de ne conserver que des voiles basses. Le vent étant considérablement plus rapide (180 km/h au maximum) que le navire (40 km/h au plus), tout fardage (prise au vent) fait souffrir le gréement et la coque. Lorsqu'on est à sec de toile, il faut également être au vent arrière. Affaler les voiles nécessite un Test de Manœuvre modifié par la force du vent au moment de la manœuvre. En cas d'échec, les pertes s'élèvent à 1D6 matelots d'en haut.

**Le navire est à sec de toile.** Les Tests de Manœuvre et de Timonerie pour diriger le navire sont Assez faciles (+1), au Modificateur de difficulté lié au mauvais temps près et tant qu'on ne cherche pas à s'éloigner trop du vent arrière.

**Déplacer le centre de voilure vers l'avant.** Avançant à une vitesse absolument délirante comparée à sa vitesse par un temps ordinaire, soulevé par les vagues d'une mer démontée, soumis à un vent d'une force inimaginable, le navire est incontrôlable à la barre. Bien que les hommes de barre soient cruciaux pour éviter une embardée (changement incontrôlé de direction) fatale à cette vitesse, ce n'est pas le gouvernail qui applique la force de rotation la plus grande au navire. C'est le cas même par petit temps, mais près d'un ouragan, c'est plus vrai que jamais. Pour faire abattre un navire (aller vers le vent arrière) et le maintenir au vent arrière, il n'existe rien de plus efficace que de hisser ou de conserver une voile à l'avant. Le foc du sloop est bien trop grand et éclaterait sous l'effet du vent. La trinquette est la voile la plus petite à bord, à moins que le sloop ne soit équipé d'un tourmentin (minuscule trinquette renforcée). Alors, la force de rotation appliquée par le vent assure que le navire ira au vent arrière.

Hisser trinquette ou tourmentin est Facile (+2) au malus de gros temps près.

**Le navire est sous trinquette ou tourmentin seul.** Les Tests de Manœuvre et de Timonerie pour éviter les embardees sont Faciles (+2), au Modificateur de difficulté lié au mauvais temps près. Toutes les manœuvres pour s'éloigner du vent arrière sont en revanche Difficiles (-2).

**Affaler le mât de hune.** Le fardage (prise au vent) est beaucoup plus grand et plus grave pour les hauts-mâts que pour les bas-mâts. En général, le vent est plus fort en hauteur, mais ici tout particulièrement parce que dans le creux des vagues, le vent est considérablement ralenti, ce qui vaut au navire des claques de vent monumentales à chaque fois qu'il émerge du creux des vagues. Une telle Manœuvre est Difficile (-2) dans le gros temps.

**Mât de hune sur le pont, ou mieux, par-dessus bord.** Les dommages reçus dans la mâture sont considérablement réduits.

**Alléger le navire dans les hauts.** Le navire est d'autant plus stable que le poids se situe dans les fonds et non dans les hauts (au-dessus de la ligne de flottaison). Alléger le navire est une bonne solution pour aller plus vite et ainsi diminuer le vent au vent arrière. La vitesse sera effarante, mais le vent sera plus faible. Un navire ainsi allégé ira nettement plus vite que la houle et pourra légèrement décoller lorsqu'il arrivera en tête d'une vague. D'autre part, il fera des surfs sur la pente descendante des vagues, augmentant encore sa vitesse. En revanche, il s'enfoncera moins dans les vagues qu'il rattrape.

**Navire non allégé.** À la fin d'un surf, le navire plonge son beaupré dans la vague de devant. Le beaupré est immédiatement arraché, passe sur le côté du navire en menaçant de le renverser. Le mât de hune, tiré en arrière sans rien pour le retenir, casse à sa base et est vite arraché. Le vent le pousse vers l'avant alors que le beaupré sous l'eau le tire vers l'arrière, si bien qu'il oscille du bas vers le haut avec une extrême vitesse et sous une extrême tension, balayant la dunette à chaque passage. Un ou des marins courageux devront monter dans la hune ou ce qu'il en reste pour couper tout ce qui retient le mât de hune (Test de Pratique nautique (Adresse) Très difficile (-3)). Un échec signifie qu'ils sont projetés vers le bas ou dans la mer. Leurs chances de base que ce soit vers le bas sont de 5 sur 10, et dans ce cas, ils subissent 1D10 points de dégâts. Sinon, ils passent par-dessus bord. Cependant, dans les deux cas, ils peuvent tenter un Test d'Acrobatie/Escalade (Adaptabilité) Difficile (-2) pour tenter de s'accrocher au cordage qui vibre et éviter ainsi d'encaisser des dommages ou de périr noyés. Un second Test d'Acrobatie/Escalade (Résistance) Difficile (-2) doit être réussi pour revenir à une position stable.

**Navire allégé.** Le timonier a droit à un Test de Timonerie (Force) Difficile (-2) pour éviter la situation ci-dessus.

**Préparer les haches de charpentier et les haches d'abordage.** N'importe quelle voile peut éclater, n'importe quel cor-

dage peut se rompre et n'importe quel espar peut s'effondrer sur le pont ou, pire, dans la mer, encore attaché au navire par des haubans, drisses, balancines, drosses, etc. Préparer les haches rend les manœuvres de coupe de cordages Assez facile (+1).

**Une main pour la manœuvre, une main pour le navire.** Les PJ qui pensent à toujours garder une main accrochée au navire font des Tests pour ne pas passer par-dessus bord Facile (+2). Si les PJ pensent à s'attacher au navire, et qu'ils passent par-dessus bord, ils pourront toujours se hâler (revenir en tirant sur le cordage) jusqu'au tillac. En revanche, leurs Tests d'Esquive sont Assez difficiles (-1).

### SUBIR L'OURAGAN

**Tests de Gros temps.** L'équipage doit faire un Test de Gros temps toutes les heures et avec chaque Test de Manœuvre, les deux avec le malus dû au vent (Voir *Pavillon Noir – À feu et à sang*, page 196).

**Dislocation du mât de hune. À moins d'avoir été affaillé (voir *Les Carnets du capitaine de Vercourt*),** le mât de hune tombe sur le pont de plus de 10 mètres, avec son lot de cordages et de poulies de 30 kg, écrasant plusieurs hommes. Lorsqu'il est happé par une vague, il passe par-dessus bord avec tous les pirates empêtrés dans les cordages. L'heure n'est plus à se soucier des hommes à la mer, mais à couper les haubans, drisses, balancines, etc., pour que le mât ne fasse pas ancre flottante (un frein en s'enfonçant dans l'eau) qui disloquerait le navire lui-même.

**Navire droit devant !** Un PJ attentif à ce qui se passe au-delà du pont – personne ne sera assez fou pour faire la vigie dans la hune – aperçoit la silhouette d'un autre navire situé sur la trajectoire de la *Santa Muerte* en réussissant un Test de Vigilance (Perception) Difficile (-2). Il peut alors alerter la timonerie (Test de Meneur d'hommes Quasiment impossible (-4) pour l'appeler de loin malgré les hurlements du vent et Test d'Acrobatie/Escalade (Résistance) Difficile (-2) pour s'y rendre). Le timonier devra réussir un Test de Timonerie (Force) Très difficile (-3) pour tenter d'empêcher la collision.

**Catastrophe.** La *Santa Muerte* se couche sur le côté pour ne plus se relever.

**Échec.** Tout dépend des mesures prises par les PJ :

— Si le navire n'est pas au vent arrière sous trinquette seule, il se couche sur le côté pour ne pas se relever.

— Si le navire n'est pas allégé dans les hauts, il percute l'autre navire. Tous les PJ encaissent 1D10 points de dégâts (+2 s'ils sont dans l'entrepont ou la cale). Ceux qui sont sur le pont doivent réussir un Test d'Acrobatie/Escalade (Adaptabilité) Difficile (-2) pour ne pas être projetés à la mer.

— Si leur navire est allégé dans les hauts, qu'il cingle vent arrière sous trinquette seule, alors il décolle au sommet d'une vague et retombe sur la goélette qu'il coupe en deux

tout en continuant sa route. Cependant, les voies d'eau se multiplient (Test de Calfatage du calfat pour ne pas couler).

**Mer démontée.** Une vague encore plus énorme que les autres s'abat sur le pont, balayant tout ce qui s'y trouve.

*Ne pas se faire emporter.* Les PJ présents doivent réussir un Test de Pratique nautique (Adresse) Difficile (-2) pour parvenir à rester debout en s'accrochant à un élément du navire. Si un PJ échoue à son test pour faire face à la vague, il doit réussir un Test d'Acrobatie (Adaptabilité) pour ne pas passer par-dessus bord. S'il réussit, il reste à bord, mais se cogne tant et plus un peu partout sur le tillac (1D6 points de dégâts dans deux Localisations).

*Esquiver la marée d'objets emportés par la vague.* Les chances de base de ne pas être percuté par un objet entraîné par l'eau qui balaie le pont sont de 7 sur 10. Il faut faire un Test d'Esquive (Adaptabilité) Difficile (-2) pour éviter l'objet. Lancez un D10 pour déterminer l'objet. Les conséquences d'un échec sont indiquées dans chaque cas :

1-3 : un autre marin. Échec : il est emporté aussi, et subit 1D6 points de dégâts dans 2 Localisations en se cognant contre le mât, un biton marionnette, le râtelier de grand mât, le guindeau, etc.

4-5 : un boulet de canon qui roule à grande vitesse sur le pont. Échec : 1D6 points de dégâts dans une jambe.

6 : le charnier (tonneau rempli d'eau douce pour que les marins se désaltèrent). Échec : le tonneau éclate sur lui, lui enfonçant des échardes dans la chair. Il reçoit 1D6 points de dégâts.

7-8 : un paquet de cordages. Échec : le PJ est empêtré dans les cordages, qui peuvent le clouer sur place ou bien l'entraîner avec eux, éventuellement dans les airs. Le PJ doit être aidé par un autre, armé d'une hache ou d'un sabre, qui devra réussir un Test de Sabre (Adresse) Difficile (-2) ou de Hache (Force) pour le libérer. En cas d'échec, le PJ bloqué est blessé et reçoit 1 + BDFor (du PJ qui tente de le libérer).

9 : un canon. Le PJ est écrasé par le canon contre le bastinage (1D10 +2 points de dégâts).

10 : un espar. L'extrémité brisée de la pièce de bois s'enfonce dans la chair du PJ (1D6 + 2 points de dégâts).

**Hommes à la mer.** Les PJ passés par-dessus bord ne sont pas morts pour autant, vu la proximité des côtes. Les morceaux de bois auxquels s'accrocher sont nombreux. Il faut néanmoins réussir un Test de Natation (Résistance) pour parvenir jusqu'à l'un d'eux.

**Y a-t-il un pilote sur le navire ?** L'un des PJ se rend compte qu'il n'y a plus personne à la barre. Les timoniers ont été emportés par une vague. Le navire est livré à lui-même. Si le navire est au vent arrière sous trinquette seule, il peut tenir 1 TC en l'état. Sinon il fait une embarde et risque d'accoster (de chavirer et de se retrouver sur le côté). Sans compter le fait qu'il est entraîné droit sur des récifs.

**Reprendre le contrôle du navire.** Si un PJ essaie de reprendre le contrôle du navire, il lui faut déjà parvenir jusqu'à la timonerie malgré les vagues qui parcourent le pont de l'arrière vers l'avant. Il doit pour cela réussir un Test de Pratique nautique Difficile (-2). Parvenu à la barre, il lui faudra s'arrimer s'il ne veut pas risquer le même sort que son prédecesseur, et enfin, essayer de reprendre le contrôle du navire (Test de Timonerie (Force) Difficile (-2)) si le navire est à sec de toile sous trinquette, et Quasi impossible (-4) sinon.

**À la grâce de Dieu.** Si personne ne reprend la barre ou si la tentative ci-dessus échoue, le navire sera violemment éventré sur des récifs situés à quelque distance de la plage. Les PJ sont précipités à la mer et vont devoir réussir un Test de Natation Très difficile (-3) pour rejoindre la plage sans se noyer. La situation finale (voir le chapitre « Lendemain de tempête ») est aggravée : en dehors des PJ, aucun marin n'a survécu et la chaloupe démembrée qui est drossée sur la plage va devoir être reconstruite avant de pouvoir reprendre la mer.

**Où est passée la plage ?** La dépression considérable créée par l'ouragan a fait remonter le niveau de la mer de 6 mètres. La plage a donc disparu et c'est dans la forêt vierge que le navire s'enfonce à toute vitesse. Le bas-mât est vite arraché, et le sloop déracine les arbres sur son passage. Il pénètre ainsi de 20 mètres dans la forêt, et s'arrête enfin, reposant sur des branches et de l'eau.

## LE NEDÉMEN DE TEMPÊTE

Lorsque le soleil se lève sur la côte de Floride, les PJ peuvent constater les dégâts et trouver les corps de plusieurs de leurs compagnons. En fait, ils font partie des rares survivants.

Soit leur navire est couché sur la plage, soit il est enfoncé de 20 mètres dans les terres. La coque est alors percée de toute part par des arbres et des branches. S'ils veulent reprendre la mer rapidement, ils devront couper tout ce qui entrave le navire, pour qu'une fois l'ouragan passé, il soit tiré sur la plage par l'eau qui se retire. Tout en luttant contre les vagues de plusieurs mètres de haut qui déferlent sur eux.

Réparer la coque et redresser le bas-mât n'est pas impossible, mais prendra du temps (Action longue UT 1 semaine). En revanche, une chaloupe est restée accrochée sur le pont et a résisté au naufrage.

Sur la plage, quelques marins errent ou sont assis dans le sable, encore sous le choc. Tous les officiers (PJ exceptés s'ils en font partie) ont disparu ou sont morts. On pourra retrouver certains d'entre eux, notamment les capitaines Cavallo et Current, le cou rompu, le corps traversé par une pièce de bois et exsangue, ou encore tout simplement noyés et échoués, les pieds dans l'eau. Seuls 10 % des hommes ont survécu. Ces naufragés sont complètement désemparés et il appartient désormais aux PJ de prendre les choses en main...



# LA FONTAINE DE JOUVENCE



*La fontaine de Jouvence* commence immédiatement après la fin du scénario précédent, *La tempête*. Après avoir tenté d'aborder la flotte au trésor espagnole, les PJ ont fait naufrage. Essayant de survivre, ils vont rencontrer des Nativs qui leur demandent de l'aide pour délivrer leur chef.

## 2

# Synopsis

Alors qu'ils s'apprêtaient à attaquer la flotte au trésor, les pirates de William Current et de Juan Santiago de Cavallo sont engloutis par une terrible tempête. Rejetés sur la côte avec l'épave de leur navire, les PJ se retrouvent sans capitaine. Rapidement, ils sont amenés à prendre la tête des survivants et doivent mettre en place une organisation pour venir en aide aux blessés et essayer de rallier Nassau pour « se refaire ».

Au cours de leurs expéditions pour explorer le secteur et trouver des vivres, ils se rendent compte que les Espagnols ont également fait naufrage et que le trésor est à portée de main. Après que le groupe des PJ a été renforcé par Piet Van Aarde et quelques-uns de ses hommes, les pirates vont être confrontés aux Espagnols mais vont devoir fuir, trop faibles pour affronter les militaires. À cette occasion, ils croisent la route d'une tribu d'Indiens Calusas. Ceux-ci viennent d'effectuer une longue marche depuis les Everglades pour libérer leur chef et plusieurs membres de la tribu, enlevés par des Espagnols et probablement emmenés dans la forteresse de San Augustine. Les Calusas demandent de l'aide aux pirates ; en échange, ils leur offrent de soigner leurs blessés.

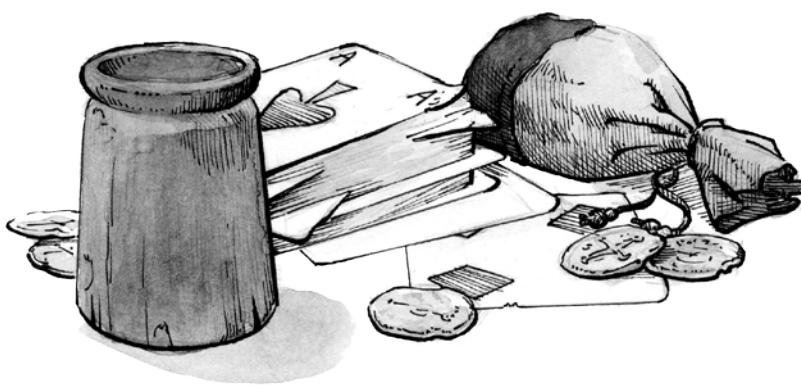
Nahauni, la fille du chef calusa, qui fait partie du groupe, semble douée de pouvoirs magiques puisqu'elle parvient à sauver plusieurs hommes qui étaient à l'article de la mort. Peu après, les Calusas et les pirates se mettent en marche pour San Augustine, un port espagnol protégé par une place forte. Van Aarde et les PJ établissent un plan d'évasion : les pirates doivent d'une part trouver un moyen d'entrer dans la forteresse et d'en ressortir avec le prisonnier, et d'autre part s'emparer d'un navire pour s'échapper au plus vite. Alors qu'ils prennent leurs renseignements dans le port, les pirates rencontrent un certain Winthorpe, un forban de la pire espèce dont ils ont déjà entendu parler. Celui-ci a échoué à San Augustine et fait profil bas, avec

un équipage réduit. Il propose une alliance à Van Aarde et aux PJ : ensemble, ils pourront sans problème s'emparer d'un navire espagnol !

Forts de ces ressources, les PJ s'infiltrent dans la forteresse et libèrent Hopikita, le chef calusa. Une poursuite s'ensuit durant laquelle Nahauni reçoit une grave blessure. Ils parviennent cependant jusqu'au navire et prennent le large. Le chef est impuissant à guérir sa fille, ne disposant plus du remède miracle qu'elle a utilisé précédemment. Il révèle qu'il doit renouveler ses pouvoirs magiques pour pouvoir la sauver. Il demande aux pirates de l'emmener au cœur des Everglades, de l'autre côté de la péninsule de Floride. En échange de leur aide, il leur montrera la source de son immortalité, comme il dit l'avoir fait avec Ponce de León, deux siècles plus tôt !

Mais arrivés à destination, ils se rendent compte qu'ils sont suivis par le capitaine Montoya, l'Espagnol qui a capturé Hopikita, et qui est lui aussi à la recherche de la mythique fontaine de Jouvence. N'étant pas parvenu à en arracher le secret au chef calusa, il l'a laissé s'évader et a suivi les pirates. Ayant enfin trouvé ce qu'il cherche, il ordonne l'élimination des Indiens et des pirates. Une terrible bataille éclate, au cours de laquelle surgissent de surprenants alliés. Les Espagnols sont vaincus, mais pas avant que Montoya ne tire sur Van Aarde, qui semble touché mortellement et est englouti par le marais.

Après avoir recouvré ses pouvoirs, Hopikita parvient à sauver sa fille, et guérit les blessés. Les Indiens prennent alors congé pour rentrer sur leurs terres, tandis que les PJ reprennent la mer, accompagnés de Winthorpe. Ce dernier a entendu parler du trésor échoué sur les plages suite au naufrage de la Flotte au Trésor, et propose aux PJ d'aller à Nassau afin de recruter des hommes en vue d'une expédition destinée à s'emparer d'une partie de l'or...



# Histoire d'une fontaine de Jouvence

Dans ce scénario, les PJ vont pouvoir marcher sur les traces de Juan Ponce de León, dont on dit qu'il chercha la légendaire fontaine de Jouvence. Avant de commencer le scénario, revenons brièvement deux siècles plus tôt...

## LA QUÊTE DE PONCE DE LEÓN

Arrivé dans le Nouveau Monde avec Nicolás de Ovando en 1502, Juan Ponce de León participe à la conquête d'Hispaniola et des Indiens Taïnos qui en habitent la partie orientale. Il est récompensé pour ses faits d'armes en étant nommé gouverneur de la province de Higüey qui y est créée. Il entend parler de l'île voisine de Borikén, que Christophe Colomb baptisa San Juan Bautista lorsqu'il la découvrit en 1493. Elle deviendra plus tard Puerto Rico. Cette île habitée par des Taïnos semble particulièrement prospère et attire son attention.

Chargé de l'explorer et de la conquérir, il y fonde en 1509 le premier gouvernement espagnol. La conquête est paisible et se déroule sans difficulté grâce à la conversion d'Agüeybaná, le chef des Taïnos, et Ponce de León est nommé gouverneur de l'île en 1510. Mais il doit renoncer à sa charge en 1512, lorsque Diego Colomb, le fils de Christophe, obtient des plus hautes autorités judiciaires à Madrid d'hériter des droits de son père, décédé en 1506, et qui avait été nommé gouverneur militaire à vie des régions qu'il avait découvertes.

Dédommagé par les autorités espagnoles, Ponce de León arme trois navires et se lance dans un voyage d'exploration et débarque sur une terre qu'il baptise la Floride, à proximité du site où sera fondée plus tard la cité de San Augustine. Il se lance alors dans une longue exploration des côtes de Floride, cartographiant la moindre rivière qu'il croise ; il dépasse les Keys puis remonte la côte occidentale.

Durant ses explorations, Ponce de León découvre le Gulf Stream et ouvre une voie de retour rapide vers l'Europe, qui va devenir la route principale utilisée pour rallier le Vieux Continent à partir des Amériques. Il meurt en 1521 à La Havane, des suites d'une blessure infligée par une flèche empoisonnée reçue au cours d'un affrontement avec des Indiens Calusas alors qu'il venait d'établir une colonie dans le sud-ouest de la Floride, à proximité du fleuve Caloosahatchee.

Pourquoi Ponce de León a-t-il tenté de s'établir au nord de cet immense marais que sont les Everglades, en plein territoire hostile ? Quinze ans après sa mort, Gonzalo Fernandez écrit que Ponce de León était obsédé par les « eaux de Bimini », qu'il aurait recherchées en espérant qu'elles puissent le guérir de son impuissance sexuelle. En 1551, dans son *Historia general de las Indias*, Francisco López mentionne également la recherche d'une fontaine de jouvence par Ponce de León. Enfin, en 1575, après avoir vécu 17 ans parmi les Amérindiens de Floride suite à un naufrage, Hernando de Escalante indique dans ses *Mémoires* que la fontaine de Jouvence se situe bien en Floride et que Ponce de León l'a découverte.

Le fait est qu'au cours de son exploration de la Floride, il a rencontré les Indiens Calusas et s'est lié d'amitié avec leur chef à qui il rend un service important. En échange, celui-ci lui révèle l'existence de la source légendaire, sans toutefois lui en donner l'emplacement. Ponce de León établit sa colonie en espérant la trouver. Il finit par y parvenir, même si la fontaine n'est pas la merveille qu'il imaginait. Il préfère taire au monde l'horreur de sa découverte, mais ne peut s'empêcher d'en parler dans un manuscrit, censé rester secret. Peu après, les Calusas, qui se sont rendu compte que Ponce de León a cherché et trouvé leur secret, attaquent la colonie, estimant qu'il les a trahis...

## LA SITUATION

Il y a quelques mois, lors du grand inventaire de la bibliothèque, l'intendant de la forteresse de San Augustine est tombé sur le manuscrit de Juan Ponce de León dans lequel il explique qu'il a découvert la fontaine de Jouvence. Il ne révèle pas le sinistre secret du lieu, mais seulement le moyen de le trouver : le secret de la fontaine de Jouvence est jalousement gardé par le chef de la tribu des Calusas, qui dispose, selon Ponce de León, de pouvoirs magiques.

Incapable de capturer seul le chef calusa, l'intendant se confie au commandant du fort. Celui-ci se garde bien d'en référer au gouverneur de Nouvelle-Espagne, dont il dépend. Il envoie une expédition menée par le redoutable capitaine Montoya pour enlever Hopikita en pleine nuit, afin de se protéger de ses pouvoirs, et en période de chasse, c'est-à-dire en l'absence des guerriers de la tribu. L'opération est une réussite, et les Espagnols massacrent une partie de la population, femme et enfants compris, et

emmènent des captifs, dont le fils aîné du chef, pour en faire des esclaves. Hopikita est retenu dans une grotte de San Augustine, loin de la lumière du soleil qui lui donne son pouvoir. Seulement, il reste sourd à toute demande, malgré les menaces et les tortures, car ce secret doit être gardé pour l'équilibre même du monde.

Cependant, les Calusas privés de leur chef sont fous de rage. La fille du chef prend la tête d'un petit groupe

# Survivre

Au lendemain de la terrible tempête qui a balayé les Caraïbes, les PJ font partie des rares survivants. Autour deux, de simples matelots et des gabiers plus ou moins expérimentés, un ou deux artilleurs ou mouscheurs. Le coq a également survécu mais il est salement amoché : des côtes brisées et surtout une fracture ouverte à la jambe droite, qui va rapidement s'infecter. Sans officier pour prendre en main l'organisation, tout ce beau monde va rapidement se trouver en difficulté ; des disputes vont éclater, le petit groupe risque de se déchirer avec pour conséquence la forte probabilité que tout le monde y laisse la vie. La Floride est une terre hostile et quelques pirates désorganisés n'ont que peu de chances de s'en sortir. Ayant déjà pu se mettre en avant dans l'épisode de La Havane, les PJ ont là l'occasion en or de prendre un commandement et de faire leurs preuves.

Rapidement, ils vont devoir prendre des décisions : soigner les blessés, organiser le ravitaillement et la protection des survivants, et éventuellement récupérer du matériel sur l'épave avant que celle-ci ne soit entraînée par la marée descendante et se disloque. Toutes ces actions vont nécessiter la mise en œuvre de la compétence Meneur d'hommes et des différentes Valeurs de commandement, à déterminer en fonction des décisions des joueurs.

## LA VIE CONTINUE (OU PAS !)

En 1715, la Floride est une contrée sauvage et hostile. Il est difficile d'y survivre sans provisions, et les naufragés devront rapidement se mettre en recherche de nourriture et d'eau potable. Pour cela, ils devront s'enfoncer dans les terres marécageuses, peuplées de serpents, d'alligators, de cougars et d'autres créatures sauvages, où il leur sera difficile de trouver une source d'eau potable. Sans parler de rencontres potentielles avec des indigènes hostiles (voir *La révolte* pour plus d'informations sur tous ces points), même s'il vaut mieux ne pas utiliser cette option qui pourrait faire doublon avec la suite du scénario. Si les joueurs la choisissent quand même, n'hésitez pas à leur faire faire quelques mauvaises rencontres et à leur montrer combien il est difficile d'évoluer

de guerriers qui ont survécu à l'attaque, dans l'espoir de délivrer son père.

C'est alors que survient la fameuse tempête qui est fatale à la flotte au trésor. Lorsqu'on lui demande de l'aide, le commandant du fort envoie ses nouveaux esclaves pour plonger à la recherche du trésor englouti...



CAPTAIN MONToya



dans cet environnement. Ils peuvent également tomber malades en buvant une eau croupie (risque de dysenterie, voir *La révolte*). Mais en aucun cas, ces difficultés ne doivent les mettre en danger de mort, cela doit rester des obstacles à surmonter, rien de plus.

Les PJ disposent d'une autre solution à portée de main pour s'alimenter : leur navire. Avec la marée descendante, l'épave risque d'être entraînée au large et d'être fracassée contre des rochers, mais en attendant, les personnages disposent de quelques heures pour retourner à bord et en extraire toutes les provisions possibles. Ce choix sera d'ailleurs plus pertinent que d'aller chasser, dans la mesure où la viande séchée des vivres embarqués ne se gâtera pas comme la viande d'un animal fraîchement abattu. Pour autant, cette solution n'est pas dépourvue de danger puisque le navire est échoué de façon instable sur le flanc. Les PJ devront donc évoluer dans l'épave dans des conditions périlleuses et extraire les provisions dans des positions peu pratiques et parfois acrobatiques, ce que vous pourrez résoudre par des Tests d'Acrobatie/Escalade et/ou d'Athlétisme. Pour ajouter un peu de tension, le navire peut commencer à glisser vers le large, entraîné par la marée descendante, alors même que les personnages sont encore à bord et doivent y récupérer de la nourriture. L'opération promet d'être mouvementée.

### RÉCUPÉRATION DE MATÉRIEL

Avant que l'épave de leur navire ne se disloque définitivement (si elle est sur la plage), les PJ ont la possibilité de retourner à bord pour essayer d'y récupérer des armes (armes blanches et à feu, même si la poudre n'a pas résisté au mauvais traitement de la tempête), du matériel, des vivres, ainsi qu'une chaloupe, s'ils espèrent pouvoir retourner à Nassau par la mer.

Même si elle est à terre, l'épave est en mauvais état, et monter à bord est une tâche dangereuse. En fonction des choix effectués par les joueurs, faites réaliser des tests de compétence Moyen à Difficile. La cambuse est en mauvais état, mais les PJ peuvent récupérer quelques provisions, essentiellement de la viande séchée. La plupart des barriques d'eau potable et des tonneaux de rhum ont été fracassés durant le naufrage, et il n'y a peu à récupérer.

La chaloupe, en revanche, est restée amarrée. La descendre de son emplacement est une manœuvre qui nécessite trois ou quatre hommes et fait appel à un Test de Pratique nautique pour être réalisée dans de bonnes conditions. En cas d'échec, elle tombe lourdement sur le sable ou dans l'eau, selon la manière dont les personnages s'y sont pris. Le bois gémit et l'embarcation est endommagée, mais elle ne prend pas l'eau, sauf échec critique : la coque de la chaloupe éclate sur un rocher !

L'environnement, la nourriture et l'eau ne sont pas les seuls problèmes auxquels les PJ vont devoir faire face. La tâche la plus difficile, à laquelle ils ne sont probablement pas encore habitués, va être de s'occuper de leurs hommes. Il faut tout

d'abord soigner ou faire soigner les blessés. Certains sont dans un état critique et ne sont pas transportables. À moins de les abandonner, il est donc hors de question que les pirates quittent la plage (ou ses abords) dans un premier temps et ils vont devoir faire construire un abri ou un camp de base pour protéger leurs hommes. Sans traitement approprié, les blessures vont rapidement s'infecter et l'état de certains, notamment le coq, va s'aggraver. Au bout de quelques jours, sauf miracle, il est même fort probable que le jeune homme meure, et probablement un ou deux autres pirates après lui.

La tension va s'installer peu à peu et il va falloir régulièrement contrôler les hommes et les tenir occupés pour qu'ils ne cèdent pas à la panique (faites appel à la compétence Meneur d'hommes). Certains risquent de vouloir partir, et si les PJ s'y opposent, il est probable qu'ils tenteront de se faire la belle de nuit, soit à pied à travers la jungle et les marais (ce qui est risqué, surtout de nuit !), soit, plus probablement, en volant la chaloupe si elle a été sauvée. Des affrontements sont à prévoir, a priori plutôt aux poings, mais si les PJ ne parviennent pas à s'imposer, un meneur adverse va émerger et pourrait tenter de prendre l'ascendant, si nécessaire en réclamant un duel. Bien entendu, il est préférable pour la suite du scénario que les PJ gardent le contrôle des opérations, mais s'ils veuillent à être chassés ou si le groupe de survivants se sépare, les PJ auront simplement un équipage très restreint que Van Aarde et Winthorpe pourront compléter plus tard.

## ET APRÈS ?

Tenter d'organiser le groupe, de soigner les blessés, de trouver de quoi survivre peut prendre une dizaine de jours. Après quoi, les pirates vont pouvoir étudier les options qu'ils ont pour la suite. Les PJ savent grossièrement où ils se trouvent et peuvent éventuellement le déterminer de façon plus ou moins précise avec un Test de Navigation et du matériel qu'ils auront récupéré dans l'épave. Avec leur chaloupe, il est difficile d'envisager de rejoindre Nassau directement. Il en va de même pour la recherche des épaves : même s'il est possible de faire du cabotage le long de la côte avec la chaloupe, elle ne permettra pas d'effectuer plus qu'une reconnaissance. Il paraît donc plus raisonnable de longer les côtes pour rejoindre une colonie, où les PJ pourront, d'une façon ou d'une autre, se trouver un nouveau mode de transport.

La colonie espagnole la plus proche est San Augustine. Plus au nord se trouvent des colonies britanniques. Au sud il n'y a que jungle et marais, terres des sauvages Indiens. Il est donc fort probable qu'à un moment ou un autre, les PJ cherchent à regagner la civilisation en remontant vers le nord. Quel que soit leur choix, il est important qu'ils rencontrent deux groupes :

- Piet Van Aarde et ses hommes ;
- les Indiens Calusas.

Volontairement, nous ne vous indiquons pas l'emplacement précis du naufrage. La Flotte au Trésor espagnole s'est répandue le long des côtes de Floride sur une trentaine de kilomètres du nord au sud (voir *La tempête*). Les PJ ont échoué quelque part dans cette zone située au sud de cap Canaveral, et s'ils explorent la région, notamment en longeant la plage, ils finiront immanquablement par trouver l'un des sites du naufrage.

La suite du scénario, et de la campagne, repose sur les éléments suivants :

— Les PJ doivent avoir conscience du trésor qui est à leur portée, mais dont ils n'ont pas la possibilité de s'emparer pour le moment (ou alors une infime quantité, qui leur serait utile pour convaincre d'autres pirates de venir les

aider par la suite !). C'est ce qui lance le scénario suivant : *Le trésor*.

— La rencontre avec les Calusas, envers qui les PJ doivent se sentir obligés. Parce qu'ils leur auront sauvé la vie, peut-être lors d'un affrontement avec des Espagnols, les Calusas vont demander aux PJ de les aider à libérer leur chef, prisonnier à San Augustine. C'est ce qui va amener les PJ à la fontaine de Jouvence.

Les PJ peuvent y accéder de différentes façons, par exemple, en explorant un site de naufrage protégé par des Espagnols. Sur le point d'être capturés, ils seront tirés d'affaire grâce à l'intervention de Nahauni et de ses guerriers. Ou en croisant la route de Piet Van Aarde puis celle des Calusas alors qu'ils remontent vers le nord. C'est l'objet du prochain chapitre.

# De fil en aiguille

Le début de ce scénario n'est pas franchement linéaire même s'il y a bien, *a priori*, un point de départ et une destination unique : San Augustine. Il n'existe pas de route précise pour s'y rendre et nous ne proposons pas de cartes, afin de vous permettre de vous adapter aux choix des joueurs. Vous trouverez ci-dessous les éléments de contexte sur les deux factions que les PJ vont rencontrer. Le « où » et le « quand » dépendent de vos joueurs et de vous-même ; nous évoquerons néanmoins à titre d'exemple quelques situations qui pourraient arriver.

## CE CHER PIET

Côté pirates, les survivants ne sont pas nombreux, mais les PJ et leurs hommes ne sont pas les seuls. À quelque distance de ces derniers (suffisamment pour qu'ils ne se rencontrent pas dans les tout premiers jours après la tempête), le navire de Piet Van Aarde a été porté vers le rivage par une vague tellement monstrueuse qu'il a atteint l'orée de la forêt. Sous la violence du choc, une grande partie de l'équipage a péri. Mais Piet et une vingtaine de pirates ont survécu et vont pouvoir retrouver les PJ.

La rencontre peut se faire sur la plage, lors d'une exploration poussée de la région, les PJ découvrant le site du naufrage de Piet. Ils pourraient alors lui apporter leur aide, lui rendant en quelque sorte la monnaie de sa pièce de huit et approfondissant avec lui un lien qui promet d'être particulièrement compliqué.

Une autre possibilité consiste à les faire se rencontrer dans la jungle alors que Van Aarde est avec les Calusas. Le Hollandais et les Indiens se seraient rencontrés en s'attaquant aux Espagnols, le premier pour leur voler leur or, les seconds en espérant libérer leurs frères (voir ci-dessous). Après avoir

fui devant les Espagnols, le groupe pourrait rencontrer les PJ au détour d'un chemin. Ces derniers pourraient se retrouver nez à nez avec des éclaireurs calusas qui, les prenant pour des ennemis, les mettraient en joue avec leurs arcs. En infériorité numérique, les deux ou trois Indiens ne tireraient pas de suite, laissant la possibilité aux PJ de réagir et éventuellement de parlementer. Arriveraient ensuite Nahauni et le reste de la troupe. Et finalement Piet, qui pourrait faire une entrée théâtrale pour sauver la mise aux PJ, que les Indiens pourraient être tentés de faire prisonniers voire de massacer, vu la dent qu'ils ont contre les hommes blancs...

En tout état de cause, Van Aarde et les PJ se rencontrent, et si c'est nécessaire, le Hollandais peut être un levier pour faire participer à la libération du chef calusa. Suite au naufrage, Van Aarde a eu l'occasion de voir une épave de galion, mais il a également pu constater que les Espagnols s'organisaient pour retrouver leur trésor englouti, des renforts étant arrivés de La Havane et de San Augustine. Il sait donc au regard du peu d'hommes dont il dispose et surtout de l'absence de navire pour s'enfuir, qu'il serait suicidaire de tenter une quelconque manœuvre visant à s'emparer d'or et de pierres précieuses.

Son objectif, pour les semaines à venir, consiste à reconstituer son équipage, à s'emparer d'un navire, et à rejoindre Nassau pour convaincre d'autres pirates de se joindre à lui et de mettre la main sur le trésor espagnol répandu sur la côte de Floride. Naturellement, il va faire part de ses plans aux PJ à un moment ou un autre...

## LA COLÈRE DES CALUSAS

Tandis que les PJ explorent la région ou essaient de rejoindre la « civilisation », ils vont rencontrer un groupe d'In-

diens Calusas en colère. Quelques semaines auparavant, les Calusas ont été attaqués par des Espagnols menés par le capitaine Montoya, un soldat impitoyable à la recherche de la fontaine de Jouvence (bien entendu, celui-ci n'a révélé à personne son objectif). Profitant de l'absence d'une partie des guerriers, qu'il n'avait pas la capacité militaire d'affronter, Montoya a mené un raid éclair et enlevé le chef de la tribu, ainsi qu'une vingtaine de jeunes gens, hommes et femmes, qu'il pensait vendre comme esclaves.

De retour à San Augustine, Montoya a fait enfermer Hopikita dans la citadelle où il l'interroge régulièrement pour connaître l'emplacement de la fontaine de Jouvence découverte par Ponce de León. Jusque-là, le chef calusa se montre insensible à toute forme de torture.

Les jeunes captifs devaient être vendus comme esclaves lorsque la tempête s'est abattue sur la Floride. Dix jours plus tard, un navire arrive à San Augustine, requérant l'aide du gouverneur pour repêcher le trésor perdu du roi. Les Calusas constituent une main-d'œuvre idéale pour plonger sur les épaves englouties à quelques mètres de profondeur.

C'est à ce moment que des guerriers calusas menés par Nahauni, la fille du chef, arrivent à proximité des sites de naufrage. Ils sont une grosse vingtaine, et très en colère suite au massacre perpétré dans leur village par les Espagnols. Ils sont déterminés à libérer leur chef et leurs frères et sœurs capturés. Aussi, lorsqu'ils croisent le chemin de naufragés cherchant de quoi se nourrir, ils les massacrent sans coup férir, puis se mettent à la recherche de leur base qu'ils vont trouver peu de temps après. Ils attaquent le camp, espérant y trouver leurs compatriotes enlevés, mais ceux-ci ne sont pas encore arrivés. Ils se replient et poursuivent leur route en direction de San Augustine.

Les Calusas et les PJ peuvent donc se croiser à deux moments : lors de l'attaque menée par les Indiens contre les Espagnols, et sur le chemin de San Augustine.

## SAUVETAGE

La première action de Nahauni en Floride est donc d'attaquer le camp espagnol. Cette attaque va coïncider avec une altercation entre des gardes espagnols et les PJ et/ou Piet Van Aarde (selon ce qu'auront entrepris les PJ). En effet, Nahauni voit là une belle diversion, et les Indiens en profitent pour pénétrer dans le camp où ils ne trouvent malheureusement aucun de leurs frères et sœurs. Lorsque les soldats espagnols s'organisent et ripostent, les Indiens ne sont pas de taille pour résister aux armes à feu et se replient en essuyant des pertes.

Au cours de la bataille, les Calusas s'allient à Piet et/ou aux PJ (« les ennemis de mes ennemis sont mes amis ! »), et tous ensemble finissent par s'enfuir dans la forêt.

Une fois en sécurité, Nahauni fait connaissance avec ses nouveaux alliés. Voyant que certains des pirates (peut-être

même un PJ) sont blessés, elle propose de les examiner pour les soigner. Sa manière de faire n'a rien à voir avec la médecine à laquelle les PJ peuvent être habitués. Elle utilise des herbes et des cataplasmes étranges, et marmonne des paroles qu'ils ne comprennent pas. S'ils lui demandent, elle dit utiliser les pouvoirs du dieu Soleil que son père lui a légués. Elle ne promet cependant pas de miracle pour les blessés les plus graves ; selon elle, elle ne dispose pas encore des pouvoirs de son père, qui est bien plus puissant. Et pourtant, elle semble bien sauver une paire de pirates qui paraissaient mourants quelques instants auparavant !

Nahauni explique qu'elle est la fille d'Hopikita, le chef des Calusas, et qu'elle est venue libérer son père et d'autres membres de sa tribu, capturés par les Espagnols et emmenés à San Augustine. À la fin de l'échange, elle demande aux PJ et à Piet de l'aider à libérer les prisonniers : il sera plus facile à des hommes blancs de se faufiler dans la citadelle. Elle leur promet que son père saura les récompenser s'ils le libèrent. Si c'est nécessaire, elle n'hésite pas à leur rappeler qu'elle leur a sauvé la vie durant la bataille et qu'elle a soigné certains des leurs.

Elle n'hésite pas non plus à jouer de son charme exotique si elle constate qu'elle attire physiquement l'un des PJ. Dans ce cas, dans les heures et jours qui suivent, elle « soignera » sa relation avec ce PJ, lui prêtant une certaine attention tout en restant réservée. Mais elle est prête à laisser s'installer un certain niveau de romance si cela lui permet de sauver son père. Pour autant, à moins que le PJ n'ait eu une occasion de lui plaire durant la bataille et les moments qui ont suivi, il n'y a aucune raison pour qu'elle soit attirée par lui ; elle reste très méfiante envers l'homme blanc.

## FACE À FACE

Si les PJ n'ont pas cherché à explorer les plages à la recherche de survivants ou d'un trésor échoué, et tentent plutôt de trouver un moyen de se sortir du mauvais pas dans lequel ils se sont fourrés, ils se retrouvent nez à nez avec les Calusas alors qu'ils errent dans la forêt ou les marais. Peut-être se trouvent-ils dans une mauvaise passe lorsque les Indiens croisent leur route : certains sont peut-être en train de s'enfoncer dans des sables mouvants, à moins que le groupe ne se retrouve sous la menace d'alligators.

En tout état de cause, ils sont dans une mauvaise passe lorsque les Calusas leur tombent dessus par hasard après avoir dû fuir la plage. La situation est tendue car les Indiens sont en colère. Heureusement, Van Aarde les a aidés et est avec eux. Voir « Ce cher Piet » ci-dessus.

Comme dans le chapitre précédent, Nahauni, constatant qu'il y a des blessés parmi les hommes des PJ (voire un PJ !), elle s'en occupe, avant de faire connaissance avec les pirates et de leur demander leur aide, appuyée cette fois par Van Aarde.



# Direction San Augustine

C'est donc sous la houlette de Nahauni que les PJ vont prendre la direction de San Augustine, la cité la plus proche, située à environ 200 kilomètres au nord de leur position, qu'ils pourront rejoindre en utilisant les canots des Calusas. En effet, la région est parcourue de lacs et de rivières, et il est plus sûr et rapide de naviguer que de marcher. Évidemment, il faut régulièrement porter les canots pour passer d'un plan d'eau à un autre...

En dehors de la fille du chef, deux autres Indiens se débrouillent en espagnol : Anama, un colosse d'un mètre quatre-vingts, qui se bat avec un tomahawk, et Liba, plus petit et plus svelte, qui se bat avec une lance ou un couteau. Tous les deux utilisent également un arc. Nahauni les met à disposition des PJ (et leur demande aussi de les surveiller !). Ils ne sont pas très causants, mais s'ils sont interrogés, ils répondent de façon laconique.

## LE VOYAGE

La Floride est une région sauvage, couverte d'une végétation importante et parcourue de nombreux cours d'eau et de marécages. En remontant vers le nord, ces derniers se font plus rares, et la végétation est dominée par de petits chênes et des pins. Guidés par les Calusas, ils ont peu de chances de s'y perdre, mais ils courrent malgré tout le risque d'être attaqués par une faune agressive.

Ils subiront peut-être une attaque d'alligators (prenez les caractéristiques des caïmans) s'ils campent trop près d'un étang ou d'une rivière pour la nuit. Ils peuvent également recevoir la visite d'un ours noir (Résistance 9, Combat 4 (Dégâts +4), Athlétisme 3, Natation 2, Vigilance 2. Sa peau et sa couche de graisse lui octroient une protection de 1), ou croiser la route d'une panthère de Floride (caractéristiques du jaguar), mais au final, grâce à leurs nouveaux amis indiens, les PJ devraient parvenir à bon port sans dommages.

## L'ARRIVÉE

Les PJ sortent d'une forêt de pins et débouchent sur la vaste plaine qui entoure la titanesque citadelle de San Augustine. Construite en étoile, elle masque le port. Vers la gauche s'étend la ville, déjà énorme à sa fondation et qui n'a désormais plus grand-chose à envier à La Havane, si ce n'est son port, plus grand. La baie de Mantazas est refermée au nord par un bras de terre, et par la citadelle au sud. Les Indiens Calusas sont réputés pour leur aspect sauvage et leurs mœurs violentes. Nahauni en est consciente, et sait que sa troupe ne sera pas assez discrète en ville. Elle demande donc aux PJ d'aller délivrer son père et les autres membres de la tribu tandis que les Calusas les attendront en bordure de ville, prêts à intervenir si nécessaire. Elle souhaite cependant garder la moitié des pirates à ses côtés, pour s'assurer que les PJ reviendront avec son père. Diplomate, elle présente la chose



sous l'angle de la discréction : il ne faut pas qu'ils soient trop nombreux à arriver en ville d'un coup ! De son côté, Piet tient à être de la partie, et accompagne les PJ avec deux de ses hommes. Juste avant que les PJ et Van Aarde ne partent, Nahauni leur demande qu'ils viennent la chercher une fois qu'ils auront localisé son père et auront un plan pour le libérer. Elle pense que ce sera plus facile si elle fait partie de l'opération, car Hopikita pourrait être méfiant face à un groupe d'hommes blancs venus le libérer, alors qu'il les suivra sans discuter si elle est présente.

À moins que les PJ ne l'interrogent avant le départ, Van Aarde attend que le petit groupe ait quitté les Indiens pour leur faire part de son plan. Loin de lui l'idée de faire bond aux Calusas, bien au contraire, il les respecte et les apprécie énormément. Il va donc tout faire pour libérer Hopikita. En revanche, il voit plus loin que Nahauni, probablement parce qu'il connaît mieux qu'elle, ce dont l'homme blanc est capable. Il sait que s'ils parviennent

à libérer le chef calusa, ils seront pourchassés impitoyablement par les Espagnols. Les pirates ne doivent donc pas se contenter de monter une opération de libération ; ils doivent aussi prévoir une porte de sortie. Pour Piet, cette porte de sortie, c'est un navire. Après tout, ils sont des marins et ils auront besoin d'un navire pour rejoindre Nassau. Autant profiter du port de San Augustine pour se servir.

## EN VILLE

San Augustine est une ville importante, comprenant son lot d'auberges, de tavernes et de commerces divers et variés. Les PJ y trouveront donc tout ce dont ils pourraient avoir besoin, en termes de matériel et de services, même s'ils n'ont probablement plus beaucoup de pièces de huit pour se les procurer.

# Réunir un équipage

Pour s'enfuir de San Augustine et rejoindre Nassau à terme, les PJ doivent réunir un équipage et subtiliser un navire. Même s'ils disposent déjà de marins, ainsi que du groupe de Piet, ils auront probablement besoin de compagnons supplémentaires pour naviguer.

## LES MATELOTS DES NAVIRES EN RÉPARATION

Les matelots des navires en cours de radoub dans le port n'ont pas grand-chose à faire de leurs journées, mais ils ne sont pas pour autant disponibles d'un point de vue légal. Ils n'ont pas forcément fini leur service, car leur navire n'est pas arrivé à bon port. Beaucoup doivent donc déserter s'ils veulent accompagner les PJ. Il faudra donc de bons arguments pour les convaincre. Parler du trésor échoué sur les plages de Floride à tout le monde est une mauvaise idée. Certes, les bruits ont déjà commencé à circuler depuis que le gouverneur de la citadelle a été sollicité pour se porter au secours des naufragés, et leurs interlocuteurs les croiront volontiers. Mais ce faisant, les PJ attireront l'attention des autorités qui leur demanderont des comptes, d'autant que la plupart des marins présents ne sont pas des forbans prêts à s'engager dans un équipage pirate. Sachant que la désertion est un délit passible de la pendaison, il faudra que les PJ fassent preuve de persuasion pour susciter l'intérêt de l'auditoire.

Les matelots demanderont des précisions, notamment si l'expédition compte parmi ses membres un maître char-

pentier, un calfat et un voilier, sans lesquels ils refusent de s'engager. Lorsque vous estimerez que les personnages ont fait tout leur possible pour être convaincants, demandez à celui qui s'est le plus exprimé un Test de Persuasion (Charisme), avec un bonus si ses arguments étaient percutants. Chaque Succès permet de recruter 5 matelots.

Qu'elle soit une réussite ou un échec, cette séance de recrutement attire l'attention des commandants des navires sur lesquels servent les matelots, ainsi que de quelques pirates naufragés (voir ci-dessous). Les premiers chercheront à faire jeter les PJ en prison, sous escorte de soldats du gouverneur. Quant aux seconds, au nombre de quatre, ils s'esquivent sans bruit, mais les PJ peuvent les remarquer s'ils réussissent un Test de Vigilance (Perception) opposé à la Discréption (3F6) des pirates.

## LES PIRATES DE WINTHORPE

Lors du passage de l'ouragan, le capitaine Winthorpe, qui naviguait au large de San Augustine (et ne participait donc pas à l'attaque contre la flotte au trésor) a comme les autres éventré son brigantin sur les récifs de la côte. Il a perdu la moitié de son équipage dans le naufrage, mais a pu trouver refuge dans la cité espagnole, se faisant passer pour un honnête marchand anglais. Il réside actuellement avec sa troupe dans une auberge décrépie située à l'extérieur de la cité, tandis que certains de ses hommes traînent leurs guêtres dans les rades du port.





WINTHORPE



BLACKHAWK



CAOUTCHOUC



Les PJ l'ignorent, mais Winthorpe a une mauvaise réputation parmi les pirates, car on le soupçonne d'avoir détourné de façon répétée du butin de prise, au détriment des équipages voyageant de conserve avec lui. Puis, après les premières plaintes, il a disparu sans que personne ne sache ce qu'il était advenu de lui. Histoires véridiques ou non, Winthorpe est persona non grata à Nassau, siège actuel du Flying Gang de Benjamin Hornigold, comprenant Hornigold lui-même et son second Edward Teach, Olivier La Bouche et Thomas Cockram.

Si les PJ ont repéré les quatre pirates (voir ci-dessus), ils peuvent les suivre. Demandez-leur un Test de Discréption (Adaptabilité), en faisant comprendre aux joueurs que la manœuvre est sans doute risquée, car ces hommes-là ne ressemblent en rien à des saints. Cependant, les pirates feront comme s'ils ne remarquaient rien et se laissent suivre jusqu'à leur repaire : leur chef se fera un plaisir d'interroger nos héros.

Les quatre pirates disparaissent derrière un bosquet de pins. Préparent-ils une embuscade ? Les pirates ont en fait continué leur chemin vers une vieille auberge faisant face à la mer et construite en surplomb de la plage. À l'intérieur se trouvent une trentaine d'hommes à la mine patibulaire et avinée, enveloppés dans les volutes épaisse de la fumée de pétun.

Les personnages seront certainement conscients qu'ils ne sont pas sûrs de sortir vivants de cette auberge. Cette sensation devrait les rendre aimables, mais méfiants. Ils feraient bien notamment de ne pas tout dévoiler à Winthorpe. Des quatre pirates, trois vont s'asseoir à une table pour entamer une partie de cartes (autorisée ici, du fait de l'absence totale d'or à dépenser !). Le dernier se dirige vers une table du fond de la salle commune, où trois hommes discutent. Le plus imposant, le capitaine Winthorpe, porte une barbe blonde et éclate d'un rire tonitruant lorsque son homme d'équipage lui relate les actes des PJ. Le second Blackhawk, un homme grand et sec, écoute l'histoire, le visage de marbre et l'œil prédateur. Le troisième, le quartier-maître Caoutchouc, est un ivrogne affaissé sur son siège, le nez enfoncé dans sa timbale de tafia. Un Test de Connaissance des marins (Perception) avec un bonus de +2 (Niveau de Gloire 4) permet de reconnaître certains d'entre eux, surtout s'ils ont vu leurs visages sur les affichettes, à La Havane.

Si les PJ hésitent à entrer, Winthorpe les dévisage de loin de son regard d'aigle, tandis que la grosse tenancière, Mabama, se déplace vers eux pour les inviter à s'asseoir. Plus les PJ hésitent, et plus ils baissent dans l'estime de Winthorpe, qui aime les grandes gueules. En général, entendre son rire tonitruant et peu rassurant est la preuve qu'il apprécie ses interlocuteurs !



Winthorpe ne cachera pas son intérêt pour l'histoire des pirates, et surtout pour le trésor des Espagnols. Il a bien conscience qu'en l'état, les PJ n'ont rien à lui apporter de concret qui lui permette de rembourser les 1 000 pièces de huit de dettes qu'il a cumulées. Mais l'idée qu'un trésor beaucoup plus important se situe à quelques milles plus au sud, répandu sur les plages, le fait fantasmer, au point qu'il est prêt à se risquer à Nassau. Il préférerait s'emparer du trésor seul, mais il sait qu'il n'est pas de taille à affronter les Espagnols en solo.

Winthorpe essaie tout d'abord de tirer avantage du nombre et de profiter des PJ en leur imposant des conditions inégalitaires, mais Caoutchouc relève le nez de son tafia et le rappelle à l'ordre. Son surnom lui vient d'ailleurs de là : quand on touche aux valeurs pirates, le bon vieux Caoutchouc ramène vite les contrevenants dans le droit chemin.

Le seul problème majeur aux yeux de Winthorpe, c'est que son équipage n'a pas de navire non plus. Il attend en réalité que les PJ proposent d'en voler un dans le port, afin de savoir s'ils ont vraiment des tripes.

Si Piet est présent à la rencontre, le Hollandais se montre assez ferme et engage le bras de fer avec Winthorpe si les PJ ne le font pas. Il est d'accord pour sceller une alliance, terriblement conscient que sans les hommes de Winthorpe, il sera compliqué de voler un navire et surtout de naviguer dans de bonnes conditions. Mais il ne veut pas le faire dans n'importe quelles conditions. Vous pouvez donc utiliser Van Aarde comme un guide pour vos joueurs si ceux-ci découvrent l'univers des pirates.

## LA VIE DE GROUPE

Une fois tout ce beau monde réuni, il faut voter la chasse-partie et élire le commandement. Dans son souci d'équité, Caoutchouc propose que les membres du commandement proviennent des trois communautés qui s'allient, soit deux pirates de l'équipage du Piet, deux de l'équipage de Winthorpe et deux de l'équipage des PJ (Blackhawk et Caoutchouc seront logiquement désignés, reste à voir les autres).

Le poste de capitaine n'est pas évident à pourvoir : deux hommes sont candidats et ont fait leurs preuves : Van Aarde et Winthorpe. Il est possible qu'un PJ prétende également à ce poste, auquel cas ce sera l'occasion d'une belle séance de roleplay pour qu'il défende son bifteck devant l'équipage. Mais sauf coup de théâtre, les différents pirates sont fidèles à leurs leaders respectifs. Winthorpe ayant le plus de fidèles, c'est donc lui qui devrait être élu capitaine, ce que Piet acceptera de mauvaise grâce. Les relations entre le capitaine et son second risquent d'être houleuses !

Pour le reste de l'équipage, il faut négocier au cas par cas. À eux deux, Winthorpe et Van Aarde disposent d'un calfat, d'un voilier, d'un charpentier, et de deux tireurs d'élite. Les pirates sont d'excellents matelots et de bons combattants au corps à corps. À moins qu'un PJ ne puisse assumer ce poste, il manque un chirurgien pour que l'équipage soit au complet, ce qui signifie que pour l'instant, tout blessé à bord devra être considéré comme mort (à l'exception des PJ).

## S'EMPARER D'UN NAVIRE

Le port de San Augustine abrite une frégate, imprenable et beaucoup trop grande pour nos pirates ; deux flûtes, un peu grosses et un peu lente ; et une bisquine, rapide, mais très frêle et non armée. Une autre flûte est couchée sur le flanc dans le sable.

Enfin, le *San Cristobal*, un sloop douanier, amarré au ponton faisant face à la citadelle, semble être le meilleur choix, car il est à la fois rapide et armé pour la guerre. Il embarque soixante soldats, dont douze sont en permanence en faction sur le pont. Ce serait une folie de s'attaquer à lui de jour, mais de nuit, en soirée ou à l'aube, l'entreprise a des chances de réussir. Les soldats (Professionnels compétents en combat et en Vigilance) s'enfuient ferme, et ne refuseraient pas un peu de rhum ou un peu de compagnie.

La nuit, le capitaine et le second du sloop logent à l'intérieur de la citadelle (voir ci-dessous, « Libérer Hopikita »). Douze hommes montent la garde sur le pont, et une vingtaine de marins restent dormir à bord (les autres sont descendus à terre pour prendre du bon temps), avec leurs armes à portée de main.

Le port est « commandé » par les 6 pièces de 36 de la citadelle (c'est-à-dire qu'elle se trouve dans leur ligne de mire). Ces canons peuvent facilement couler le sloop et même inquiéter la frégate. Il est donc nécessaire de les mettre hors d'état de nuire, par exemple en les « encloquant », opération qui consiste à enfonce un clou dans la lumière du canon. Une méthode plus discrète serait d'enduire l'intérieur du canon de poix ou de plomb fondu.

Les pirates doivent donc s'emparer d'un navire sans éveiller l'attention, et fuir ensuite sans risquer de subir le feu de la citadelle ou de la frégate. À vos joueurs de se montrer inventifs ! D'autant plus qu'ils vont devoir coordonner deux actions : la prise du navire et la libération d'« Hopikita ».



# Libérer Hopikita

D'après Nahauni, son père et les autres Indiens ont dû être emmenés dans la citadelle par les Espagnols. Les PJ vont donc devoir trouver un moyen d'y entrer discrètement pour les faire évader. D'où l'importance de prendre le *San Cristobal* sans éveiller l'attention. Attendre l'évasion pour s'emparer du sloop pourrait être une idée, mais si les pirates sont poursuivis par la garde, l'action risque d'être compliquée. Enfin, les pirates peuvent se séparer en deux groupes qui agiraient en parallèle. Dans ce cas, les PJ peuvent être amenés à se séparer. Si cette solution est plus compliquée à gérer (il faut éviter de délaisser un groupe trop longtemps afin qu'il ne s'ennuie pas) et nécessite que le MJ impulse un bon rythme à l'action, elle est plus intéressante puisqu'elle permet aux joueurs de vivre les deux séquences. Si vous ne vous sentez pas de taille à gérer les deux actions en parallèle, privilégiez la libération d'Hopikita, en considérant que Winthorpe se charge d'aborder le *San Cristobal*.

Les PJ devront également prévoir la façon dont ils vont faire monter les Calusas, restés à l'extérieur de la cité, à bord du *San Cristobal*.

## TROUVER HOPIKITA

Le commandant de la citadelle n'étant pas au courant de la découverte de son intendant, le chef calusa a été mis au secret par Montoya. De ce fait, seuls les quelques soldats ayant accompagné Montoya sont au courant de la présence d'Hopikita à San Augustine. Le trouver ne va donc pas être chose aisée.

Cependant, si les PJ cherchent des informations, par exemple en interrogant des soldats en train de boire dans une taverne, ils pourront cependant parvenir à apprendre que deux ou trois semaines auparavant, le capitaine Montoya est revenu d'une expédition dans les terres au cours de laquelle il a capturé des Indigènes. Rire gras à l'appui, certains commenteront qu'il y avait parmi eux quelques « belles cuivrées » avec qui ils auraient aimé faire connaissance. Malheureusement, suite à la tempête, plusieurs navires du roi ont fait naufrage et la garnison de San Augustine a été requise pour porter secours aux survivants. Les esclaves indiens ont alors été emmenés pour aider sur place.

S'ils se débrouillent bien, les PJ peuvent orienter la conversation pour apprendre le nom d'un ou deux soldats du détachement de Montoya, et le lieu où ils aiment bien se détendre lorsqu'ils ne sont pas de service. Les pirates peuvent alors rencontrer l'un de ces soldats, que ce soit

au comptoir d'une taverne, à une table lors d'une partie de cartes ou de dés, ou encore entre les cuisses d'une charmante prostituée locale, dans une petite hutte sur la plage... En faisant appel à leurs compétences sociales (Test Difficile d'Intimidation ou de Persuasion notamment, mais pourquoi pas Séduction si c'est une jolie pirate telle qu'Anaké – voir les PJ prétirés – qui est à la manœuvre !), ils peuvent peut-être lui soutirer l'endroit où Hopikita est enfermé.

Sans information, ils peuvent toujours tenter d'entrer dans la forteresse et compter sur leur chance...

Une fois informée que ses frères et sœurs ont été emmenés sur les sites de naufrage, Nahauni se focalisera sur le sauvetage de son père, prévoyant de revenir par la suite, sans les pirates, pour les libérer.

## ENTRER DANS LA CITADELLE

Pour entrer dans la citadelle discrètement, les PJ peuvent éliminer des soldats en ville et prendre leurs uniformes. Il leur faudra alors faire bonne impression auprès des gardes de l'entrée lorsqu'ils tenteront de pénétrer dans la citadelle. Pour ne pas attirer l'attention, les PJ doivent réussir un Test de Comédie (Pouvoir). Le Test est rendu plus difficile si Nahauni est présente, comme elle l'a souhaité ; les PJ vont devoir trouver une explication au fait qu'une Indienne les accompagne !

Si l'un d'entre eux échoue, un sergent les appelle. Il leur parle de tout et de rien tout en inspectant leurs réactions et leurs réponses. Le PJ qui lui répond doit, en plus d'un bon *roleplay*, réussir un Test de Comédie (Charisme ou Expression) opposé à la Vigilance (3F5) du sergent. Le but n'est pas de faire rater l'opération dès le début, mais de mettre la pression sur les joueurs. Si les PJ échouaient, ils finiraient dans les geôles et rencontreraient le capitaine Montoya dans un contexte particulier (voir paragraphe « Capturés » page 74).

Ils peuvent aussi approcher un serviteur en livrée, à l'air benêt mais sympathique, qui traverse la place pour aller boire un verre dans une auberge. Si les PJ lui disent qu'ils cherchent du travail dans la citadelle, ou qu'ils en ont déjà mais qu'ils sont nouveaux et un peu perdus, il se dit prêt à les guider. Ils devront effectuer les Tests qui viennent d'être cités, mais ceux-ci seront Faciles (+2). Toute autre idée est la bienvenue, bien entendu.

# À L'INTÉRIEUR

La citadelle est gigantesque et découpée en secteurs d'activité. Son plan en étoile abrite trois cours. Les murs de séparation sont habités, tout comme les murailles extérieures. Au centre, un vaste bâtiment sert de lieu de vie au commandement du fort, aux officiels de passage et aux commandants des navires de guerre au port. On y gère aussi toute la vie administrative et militaire de la Floride.

## COUR SUD

Lorsqu'on arrive de la ville, on franchit une porte qui ouvre sur un passage à travers la muraille, un long tunnel qui débouche sur la cour sud. Cet endroit est plein de vie et quantité de soldats vont et viennent. De nombreuses portes donnent accès aux armureries, salles de garde, réfectoires et autres locaux de la garnison se trouvant dans les bâtiments adossés à l'épaisse muraille. L'une des portes conduit à un escalier qui s'enfonce dans le sous-sol situé sous la muraille. Seuls quelques soupiraux y apportent un peu de lumière. Actuellement, l'endroit est relativement désert et ne contient aucune trace d'Hopikita.

De l'autre côté de la cour se trouve le bâtiment central, résidence du commandant et des officiers.

## BÂTIMENT CENTRAL

Une double porte permet d'accéder à un hall dans lequel un escalier central se séparant en deux mène à l'étage.

On y trouve les luxueux appartements du commandant de la citadelle, qui est un admirateur des cultures indiennes et collectionne les objets d'art amérindien. Il possède également des toilettes de qualité et un beau sabre d'apparat, rangé dans sa chambre.

Sur le même palier, à l'opposé de la mezzanine surplombant l'escalier central, se trouvent les appartements de Montoya. Outre de beaux vêtements, quelques bijoux et autres marques de richesse, le capitaine y expose un superbe mousquet (voir *Pavillon Noir – La révolte*, page 108 : Apparat, Platine à silex) suspendu au mur, une dague (voir *Pavillon Noir – La révolte*, page 108 : Bon équilibre, Acier solide). Non loin de là, un pistolet incrusté de nacre (voir *Pavillon Noir – La révolte*, page 108 : Apparat, Qualité de l'affût, Maniable) est enfermé dans le tiroir d'un secrétaire. Enfin, posé sur un buffet en chêne, un coffret fermé à clé contient le manuscrit de Juan Ponce de León, qui décrit notamment les Calusas, dont le chef, immortel, connaît l'emplacement de la fontaine de Jouvence.

Chacun des appartements possède un vaste balcon : celui du commandant donne sur la baie et le port, celui du capitaine surplombe la cour sud.

Au rez-de-chaussée, le hall donne également sur une grande salle de bal, un salon plus intime, une salle à manger, une petite bibliothèque, et les cuisines. Au cours de la journée, on peut y trouver une cuisinière, aidée de quelques esclaves indigènes. Si celle-ci est interrogée, elle pourra révéler que depuis deux ou trois semaines, le capitaine Montoya l'a chargée de faire porter une collation aux soldats postés à l'extérieur de la citadelle, sur un petit embarcadère privé. Elle ne sait rien de plus. Si les PJ questionnent l'esclave qui porte les repas, elle peut préciser que les soldats (ils sont trois) ne le consomment pas sur place, mais l'emportent à l'intérieur d'une grotte située juste à côté.

## COURS NORD-EST ET NORD-OUEST

Les deux autres cours sont assez similaires à la cour sud et abritent, dans les murailles, les baraquements des soldats. Les cours servent aux entraînements et aux manœuvres de parade. Dans la cour nord-est se trouve également un forgeron chargé d'entretenir et de fabriquer les armes blanches de la citadelle. Un armurier fait de même avec les armes à feu dans la cour nord-ouest.

Chaque cour donne, comme celle du sud, sur un tunnel d'accès conduisant à l'extérieur. Les portes secondaires sont ouvertes en journée. La porte nord-ouest donne à l'extérieur de la ville alors que la porte nord-est donne sur une extrémité du port.

## LA GROTTE

En faisant le tour de la citadelle en barque ou en sortant par la porte nord-est (éventuellement aidés par les indications de la cuisinière et de son esclave), les PJ pourront découvrir un petit embarcadère, dans la partie intérieure de la baie, mais invisible du port. Une barque y est amarrée. Si on le suit jusqu'au bout, l'embarcadère mène à une cavité rocheuse ressemblant à une grotte. Cette entrée est gardée par trois soldats le jour et cinq la nuit. Il est possible d'y accéder par barque, mais aussi en longeant la muraille, sur une corniche large de 20 centimètres qui surplombe l'eau de 3 mètres (Test d'Acrobatie). Cette corniche fait le tour de la citadelle. On peut donc y accéder depuis le port ou la muraille nord de la citadelle. Un PJ qui tombe doit réussir un Test d'Acrobatie (Force) – les Indiens ne tombent pas – pour plonger dans l'eau et non s'écraser sur les rochers garnissant le bas de la muraille.

À l'intérieur de la grotte, un large couloir donne sur une salle vaguement circulaire de 16 mètres de diamètre. Elle sert de lieu de stockage pour toutes les marchandises que le capitaine extorque aux marchands qui ont des difficultés administratives dans son port. Au fond, une pe-



uite porte s'ouvre sur l'intérieur de la citadelle. Actuellement, un Indien s'y trouve, enchaîné au sol. Son corps et son visage sont couverts de plaies. Neuf soldats jouent actuellement aux cartes. Leurs mousquets sont posés contre la table. Les sons sont étouffés dans cette pièce. Un Test de Sciences (Adaptabilité) indique que des coups de feu tirés ici ne seraient pas entendus ni à l'extérieur ni dans la citadelle. Les soldats se défendront, quelle que soit la situation.

Si les PJ sont accompagnés de Nahauni, comme elle le souhaitait, celle-ci est grièvement blessée pendant la bataille. Si elle a cherché précédemment à séduire l'un des PJ, cela survient alors qu'elle se porte au secours du PJ en question. L'un des soldats est sur le point de le frapper à un moment critique où le personnage est vulnérable, lorsque Nahauni intervient. Une fois le soldat neutralisé, la jeune Indigène adresse un sourire mutin au PJ ; l'instant d'après, elle est frappée en pleine poitrine pas une balle de mousquet. Elle tombe à genoux sous le choc, mais reste consciente. Elle ne peut plus combattre, mais si elle est aidée, elle peut marcher. Un Test de Médecine réussi indique cependant que la blessure est grave et que la jeune femme va mourir dans les heures ou jours qui viennent si rien n'est fait pour la soigner.

## LES MURAILLES

Une partie des murailles surplombe directement la baie et le port, qu'elles défendent grâce à six canons. Les batteries sont placées sous la surveillance de la patrouille qui effectue une ronde à toute heure du jour et de la nuit. La patrouille met une dizaine de minutes à effectuer le tour des remparts. Pour tenter de saboter les canons, il faut donc se soustraire au regard des soldats qui passent éventuellement dans la cour, et surtout de la patrouille.

### CAPTURÉS !

Dans la citadelle de San Augustine, ne pas être discrets se révèle vite fatal. En dehors des gardes, il y a bien en-

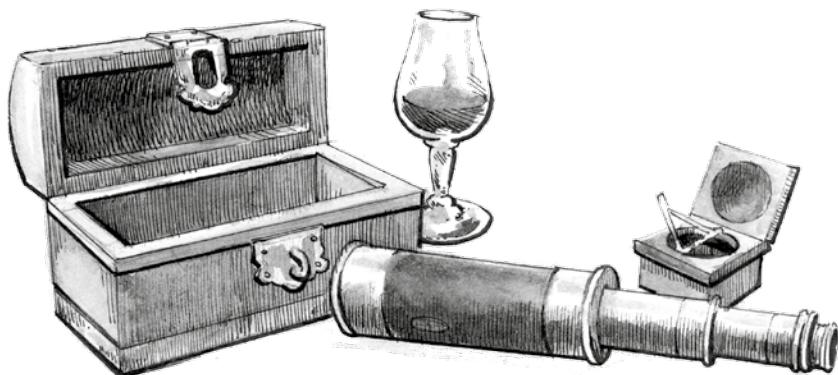
tendu des soldats partout ; à la moindre alerte, les PJ se retrouveront entourés de plus de soldats qu'ils n'en auront vus de leur vie. À moins de vouloir la jouer héroïque – auquel cas ils vont probablement trouver une mort rapide –, ils devraient alors être capturés et amenés pieds et poings liés devant le capitaine Montoya.

Après un interrogatoire rapide visant à savoir qui ils sont et le but de leur présence, il les fait jeter dans un cachot obscur et humide. Si les personnages espèrent en profiter pour trouver Hopikita, ils vont être déçus : le chef calusa n'est pas enfermé dans la forteresse ! Officiellement, il n'y a pas de chef indien prisonnier dans la citadelle. Montoya compte bien torturer un peu les PJ, mais il se doute que si des pirates ont essayé d'infiltrer la citadelle en douce, ce n'était pas pour le plaisir. Bien sûr, ils visaient peut-être à s'emparer d'armes. Mais la petite taille du groupe l'incite à penser qu'ils sont là pour autre chose, et la paranoïa le pousse à penser qu'ils ont le même objectif que lui : apprendre du chef calusa l'emplacement de la fontaine de Jouvence.

Il va donc commencer par essayer de vérifier ce point. Pour cela, il a deux techniques : la torture et la ruse. S'il ne parvient pas à obtenir l'information par la torture, il demandera à deux de ses hommes de laisser fuiter l'information en faisant semblant de discuter pendant qu'ils montent la garde à proximité des geôles. Ils doivent parler d'Hopikita et de la quête de la fontaine de Jouvence, ce qui devrait attirer l'attention des PJ.

Ensuite, les gardes s'arrangeront pour favoriser leur évasion à l'occasion d'un transfert de prisonniers ou en apportant des repas. Montoya fait ensuite filer discrètement les PJ, facilite leur accès au Calusa et leur évasion finale. Il pense obtenir ainsi ce qu'il n'a pas pu tirer d'Hopikita par la torture : le chef conduira peut-être les PJ à la fontaine de Jouvence pour les remercier de l'avoir aidé. Vu l'échec de sa méthode coercitive, il se dit que c'est un coup à tenter.

Une fois Hopikita libéré, le groupe n'a « plus qu'à » s'enfuir. Pour rejoindre le *San Cristobal*, en espérant que



# La fuite

celui-ci ait été capturé, les pirates peuvent emprunter la barque amarrée à l'embarcadère. Ils peuvent également longer la muraille, au risque de rencontrer une patrouille de soldats. Si Montoya a déjà démasqué les PJ, il envoie ses hommes à leur poursuite pour leur mettre la pression, mais les Espagnols ont ordre de laisser les pirates s'échapper. Sinon, Montoya ne découvre l'opération que lorsque l'alerte est donnée. Il se précipite alors à la poursuite des fugitifs, mais rapidement, il voit là une opportunité de réaliser son objectif : il va laisser les pirates et les Indiens s'échapper et les suivre à distance, espérant qu'Hopikita mène les PJ à la fontaine de Jouvence pour les remercier de leur aide.

Les PJ doivent donc vivre une course épique dans le port, surtout si Nahauni a été blessée. Traqués par les soldats, qui de temps à autre, leur tirent dessus, ils finissent par atteindre le *San Cristobal*. Si tout s'est bien passé pour eux, ils n'ont plus qu'à embarquer et à lever l'ancre. Sinon, ils vont devoir affronter l'équipage avant de pouvoir quitter San Augustine. Dans la baie, les pirates peuvent également entendre que le branle-bas de combat a été donné à bord de la frégate amarrée de l'autre côté du port. Les marins s'agitent à bord, mais les PJ compétents en Pratique nautique comprennent tout de suite que la frégate n'est pas prête à lever l'ancre.

Le sloop prend enfin la mer, mais si les pirates n'ont pas neutralisé les batteries de la citadelle, il est pris sous le feu des canons. La frégate peut également tenter d'ouvrir le feu avec son canon de poursuite si le sloop se présente devant elle, mais avec Van Aarde ou Winthorpe à la manœuvre, il n'y a aucun risque que cela se produise.

Pirates et Indiens sont enfin en sécurité à bord du *San Cristobal*, au large des côtes. Hopikita s'occupe d'abord de sa fille avant de remercier chaleureusement les PJ. Nahauni est très pâle, même si l'hémorragie a été plus ou moins endiguée par des linges. Le chef calusa explique que sa fille est mourante et qu'il ne peut rien faire pour elle. Normalement, il dispose de grands pouvoirs, mais il a été affaibli par son emprisonnement dans la grotte. Il

les supplie de les ramener, lui et les siens, à leur village. Là, après avoir recouvré ses pouvoirs, il pourra sauver sa fille. En échange, il est prêt à leur offrir ce qu'ils veulent, y compris l'une de ses propres femmes, et pourquoi pas Nahauni si elle survit.

Si les PJ ont entendu parler de la fontaine de Jouvence (ce qui est peu probable) ou de ses pouvoirs magiques et de son immortalité, ils peuvent toujours lui demander des précisions et exiger d'y avoir accès. À cette évocation, les guerriers calusas se montrent brusquement menaçants, mais Hopikita les calme d'un geste. Il se dit prêt à leur révéler son secret ; simplement, il les avertit que ce secret devra rester entre eux. Deux siècles plus tôt, il a fait confiance à un homme blanc, Ponce de León, et lui a révélé le secret de sa longévité. Il la tire du lieu où « la mort n'est plus la mort, et où les morts sont immortels » : une eau magique, que Ponce de León appelait « la fontaine de Jouvence ». Mais l'Espagnol l'a trahi et il a été obligé de l'attaquer, ainsi que les colons qui s'étaient installés à proximité de leur village, et qu'il pensait être ses amis. Et il a dû les tuer bien qu'ils ne puissent pas mourir !

Hopikita est d'accord pour les y emmener. Pour cela, il demande aux pirates de rejoindre « la prairie où l'homme ne peut marcher à pied », qui se situent au sud de San Augustine. Un PJ ayant les connaissances nécessaires (Géographie ou Connaissances indiennes) saura qu'il parle des Everglades, ou « eaux herbeuses » en indien séminole. À défaut, Winthorpe et Van Aarde, qui connaissent bien la région, comprendront de quoi il s'agit.

Il est également possible que l'un des PJ ait été sérieusement blessé au cours des affrontements. Sans chirurgien à bord, sa santé est également mise à mal et peut se dégrader. Hopikita peut également le soigner s'il recouvre ses moyens. Si Nahauni n'a pas été blessée, vous pouvez aborder ses pouvoirs avec le chef calusa et parler de la fontaine de Jouvence par ce biais.

Ce scénario se conclut en fanfare dans les Everglades. Les PJ vont y découvrir une fontaine de Jouvence qui n'est



# Les eaux herbeuses

probablement pas ce qu'ils pensaient trouver. Montoya débarque à son tour pour déclencher l'enfer. Au cours de la bataille, Van Aarde va connaître sa « première mort » qui contribuera, par la suite, à construire la légende du Hollandais volant.

## LES EVERGLADES

Ce gigantesque marais navigable est extrêmement vaste. Il ne fait en général pas plus d'un mètre de profondeur, mais les trous sont nombreux et forment des canaux navigables, même s'ils ne sont pas visibles de la surface.

Guidé par Van Aarde puis par Hopikita, le navire des PJ contourne la péninsule par le sud et entre dans les Everglades par le golfe du Mexique. Il tente de se frayer un chemin entre les palétuviers, les pins, les ficus noirs et les palmiers. Les PJ pourront par moments apercevoir des pumas, des lynx et des alligators entre les arbres, mais aussi des ibis, des pélicans et des flamants roses... Le navire touche souvent le fond vaseux (en cas d'échec sur un Test de Navigation (Perception), Test nécessaire toutes les 4 heures de navigation), mais sans violence. Il est facile de repartir en poussant le navire, mais la faune carnivore se rapproche à une vitesse effrayante de tous les matelots à découvert. L'équipage devra probablement passer plusieurs nuits dans les Everglades. L'absence de courant permet de baisser les voiles et d'attendre le matin. Il est plus sûr cependant de se planter légèrement dans la vase, pour éviter de dériver et de se retrouver un kilomètre plus loin le lendemain.

Finalement, Hopikita annonce aux pirates qu'il faut jeter l'ancre. Son village est proche, mais le navire n'ira pas plus loin. Nahauni est toujours vivante, mais sa vie ne tient plus qu'à un fil. Incapable de se déplacer, il faut fabriquer une civière pour pouvoir la déplacer.

La progression dans les Everglades est extrêmement fastidieuse, mais tout cela n'est rien à côté des animaux agressifs qui peuplent les « eaux herbeuses ». Les alligators, les pumas et les serpents venimeux auront rapidement raison des voyageurs s'ils ne progressent pas en grand nombre. Les nombreux moustiques tourmentent sans cesse les voyageurs. Une fontaine de jouvence, là-dedans ?

Même si les Calusas, notamment Anama et Liba, connaissent bien la région et protègent leurs nouveaux amis, les pirates ne sont pas à l'abri d'une attaque surprise. Là encore, il est surtout question d'ambiance, pas d'éliminer des PJ. Mais les personnages doivent être pressés d'arriver à destination, et la nature se met en travers

de leur chemin par le biais d'une créature sauvage ou de sables mouvants...

Finalement, les Indiens et les pirates parviennent au village calusa, où ils sont accueillis avec joie. La foule se presse autour de son chef pour lui souhaiter la bienvenue et pousse des vivats, jusqu'à ce qu'elle remarque Nahauni sur la civière. Si cette dernière n'a pas été blessée, les villageois préparent aussitôt une fête pour célébrer le retour d'Hopikita, et l'expédition à la fontaine de Jouvence est remise à un peu plus tard. Winthorpe peut se montrer déplaisant, mais s'il n'est pas calmé par les PJ, Van Aarde l'oblige à respecter leurs hôtes. La tension s'installe entre les pirates. En revanche, si Nahauni est au plus mal, Hopikita demande à Anama et à Liba de porter la civière et fait signe aux pirates de la suivre.

## LA FONTAINE DE JOUVENCE

La fontaine de Jouvence se trouve dans le nord-ouest des Everglades. À cause des eaux herbeuses et des arbres clairsemés, le lieu ressemble à un vaste cimetière. Durant la journée, il ne se passe rien de spécial. Pendant la nuit, en revanche, pas un bruit d'oiseau, pas un souffle de vent.

## LES BUVEURS DE LA FONTAINE

Le soleil se couche lorsque Hopikita et les pirates arrivent à la fontaine. Le Calusa fait signe à Anama et à Liba de se poser la civière dans les herbes hautes au bord d'un étang boueux. Il prend sa fille dans ses bras, puis s'enfonce dans l'eau en psalmodiant des mots que les PJ ne comprennent pas. Rapidement, l'imposant chef a de l'eau jusqu'à la poitrine et Nahauni est immergée presque intégralement. Soudain, les derniers rayons du soleil illuminent Hopikita, qui soulève alors sa fille hors de l'eau, comme pour la donner en offrande. La blessure semble s'être rouverte et la poitrine de la jeune femme est couverte de sang. Nahauni gémit de douleur sous le mouvement, puis sa tête bascule en arrière et ses bras pendouillent. Les PJ n'ont pas le temps de s'assurer si elle est morte ou si elle a perdu connaissance : Hopikita la plonge dans le marais et l'immerge totalement. Si les PJ font mine de l'en empêcher, ils trouvent Anama et Liba sur leur chemin.

La scène dure quelques instants, pendant lesquels le chef calusa se tient cambré, les yeux fermés et la tête en arrière. Puis à son tour, il disparaît dans l'eau saumâtre. De longues secondes s'écoulent, puis il réapparaît et sort de l'étang, Nahauni toujours dans ses bras, inconsciente. Il la dépose

délicatement dans l'herbe, puis place sa main droite sur son visage en psalmodiant à nouveau. Soudain, la poitrine de la jeune fille se gonfle, et elle respire à nouveau. Ses yeux s'ouvrent, et elle sourit à son père. Les PJ se sentent plus légers. Et puis une voix s'élève dans le crépuscule.

« Impressionnant ! »

Les pirates se retournent, la main sur leurs armes, pour comprendre qu'ils sont encerclés par des soldats espagnols (profil Soldat, *Pavillon Noir – La révolte*, page 330). Celui qui vient de parler arbore un air vicieux et une petite barbiche brune : le capitaine Montoya (profil Capitaine de la Garde, *Pavillon Noir – La révolte*, page 328).

Comme tout bon méchant, Montoya aime se vanter avant de passer à l'action. Il remercie donc les PJ d'avoir bien voulu, bien malgré eux, le guider en ce lieu mythique mentionné dans les mémoires de Ponce de Léon, et qu'il cherchait depuis quelque temps. C'est lui qui a facilité l'évasion de San Augustine, pour pouvoir mieux les suivre à bord de la frégate. Sous la menace des armes, il ordonne aux pirates et aux Indiens de se rassembler et de sécarter de l'étang.

C'est alors qu'un soldat espagnol pousse un cri de frayeur. Du doigt, il indique des ombres qui surgissent lentement du marais, deux ou trois silhouettes humaines aux yeux vides et blancs. Alors que la nuit est en train de tomber, d'autres formes inquiétantes apparaissent peu à peu. Leurs corps décharnés portent quelques haillons qui laissent penser qu'elles sont d'origine européenne, mais si on leur parle, elles ne répondent pas. Seuls quelques râles s'échappent éventuellement de leur bouche ouverte sur des chicots jaunâtres. C'en est trop pour un soldat espagnol dont l'une des créatures s'est approchée ; il fait feu. Bien qu'également inquiets, les pirates en profitent pour charger. Hopikita en revanche ne semble pas craindre les silhouettes décharnées, même s'il invite son entourage à profiter de l'occasion pour fuir.

Mais les Espagnols, malgré la panique, constituent un obstacle à franchir. Ils considèrent comme ennemi tout ce qui ne porte pas l'uniforme militaire. Le combat est inévitable ! En quelques instants, c'est le chaos. Alternez les attaques espagnoles et zombies (car oui, ce sont des zombies !) contre les PJ. Si Van Aarde reste à leurs côtés, indiquez à ceux qui réussiront un Test de Perception que Winthorpe tente une percée de son côté avec ses hommes. Tout laisse à croire qu'il joue « perso ». S'ils veulent le rejoindre, des Espagnols et/ou des zombies se mettront en travers de leur chemin et les retarderont.

Tandis que la bataille fait rage, des corps tombent dans les marais. Les conditions sont difficiles, d'autant que la visibilité devient mauvaise. Pire, quelques alligators, attirés par l'odeur du sang, se mêlent aux festivités et s'attaquent aux morts comme aux blessés qui ont eu le malheur de



*LIBA*



Au plus fort de la bataille, Montoya surgit à quelques pas des personnages, un pistolet dans une main, un sabre dans l'autre. Il se jette sur l'un des PJ pour tenter de le transpercer puis, alors que le Hollandais se bat contre un sergent, il lui tire dessus. Même s'il est prévenu, Van Aarde ne peut pas se défendre et est touché. Luttant pour ne pas perdre l'équilibre, il ne peut esquiver un coup de sabre du sergent et bascule à son tour dans le marais. Le corps disparaît rapidement dans l'eau alors que le PJ le plus proche pense voir la silhouette d'un alligator se précipiter sur leur allié. Malgré ce succès, Montoya comprend qu'il a perdu beaucoup d'hommes et que les pirates et les Indiens, aidés par les zombis, ont le dessus. Il tente de battre en retraite, mais les Calusas n'ont pas l'intention de laisser les Espagnols repartir avec leur secret.

## EXPLICATIONS

Selon la façon dont vous abordez Pavillon Noir, il vous appartient de faire un choix sur ce qu'il se passe dans ce marais. A priori, les Calusas sont les gardiens ancestraux d'une eau magique qui préserve de la mort ceux qui s'y noient, sans toutefois être encore vivants au sens commun du terme. Cependant, si cette touche de fantastique ne convient pas au ton que vous souhaitez donner à votre

# Epilogue

amis, ils vont leur faire comprendre qu'ils ont une certaine rancœur envers l'homme blanc.

Au village, les PJ retrouvent Winthorpe et ses hommes, encadrés par des guerriers calusas. Le comportement du pirate ne joue pas non plus en leur faveur. Et la disparition de Van Aarde qui, en revanche, avait bien sympathisé avec le chef et sa fille, n'aide pas.

On ne peut pas dire que la quête de la fontaine de Jouvence a été un franc succès pour les PJ. Ceux-ci ont pu constater que les eaux miraculeuses des Everglades ne sont pas ce qu'ils attendaient. Aucun d'eux n'a vu ses blessures guéries instantanément en se plongeant dans les eaux saumâtres, et si certains en ont bu, ils ont pu constater qu'à part le goût terreux, ils n'ont rien remarqué de particulier et ne se sentent pas particulièrement immortels ! Certes, Hopikita a réalisé sous leurs yeux un miracle, mais qui provient de ses pouvoirs et du lien spécial qu'il entretient avec les lieux. Les eaux recèlent bien un pouvoir, mais bien étrange, qui fait revenir les morts à la non-vie. S'ils posent des questions au chef calusa, il pourra leur révéler que les non-morts qu'ils ont vus sont notamment les colons de Ponce de León qui hantent les marais. Seuls les pouvoirs du dieu Soleil, dont il est le grand prêtre, lui permettent d'utiliser les vertus de la

campagne, ce n'est pas grave, une explication plus rationnelle convient parfaitement !

**Explication surnaturelle.** Toute personne qui meurt noyée ici devient un non-mort, un zombie qui erre dans les eaux herbeuses la nuit et s'enfonce dans la vase le jour. Plusieurs colons du temps de Juan Ponce de León ont péri dans ce marais et le hantent toujours. Hopikita s'y est noyé il y a plusieurs centaines d'années. Mais grâce à ses pouvoirs de grand prêtre du Soleil, il a survécu, contrairement aux autres zombis, et il est devenu immortel. Depuis, il règne sur les Calusas.

**Explication naturelle.** Une tribu vieille comme le monde habite ces lieux. La vase dont ses membres se couvrent le corps leur donne une apparence effrayante de zombis. Ils vivent en paix avec les Calusas, qui les considèrent comme des cousins. Attirés par la présence des Espagnols, qu'ils ont vu traverser les marais, ces Indiens sont venus pour repousser l'envahisseur.

Autant dire que dans ce cas, il faut modifier la description des « zombies » et remplacer leurs haillons par de simples pagnes ; et bien entendu, ils sont typés « indiens » et non « hommes blancs ».

Après l'attaque, les PJ sont escortés par les Calusas jusqu'au village. Une certaine tension s'est installée, et si Hopikita et Nahauni les considèrent toujours comme des

source magique pour soigner, comme il l'a fait pour sa fille, et éventuellement pour eux. Cette explication est probablement une déception pour les PJ.

Cette déconvenue, que Ponce de León a connue près de deux cents ans plus tôt, a pourtant profité à quelqu'un. Piet Van Aarde, qui n'a pas succombé à ses blessures et a échappé aux alligators, a découvert que la légende de la fontaine de Jouvence mêlée à la terreur exercée par les morts-vivants – vrais ou faux – peut servir ses intérêts. Avec ses hommes, Van Aarde s'est emparé du navire de Montoya, forçant l'équipage restant à appareiller. C'est ainsi qu'il retrouvera les PJ à Nassau dans le prochain scénario.

Au village, les pirates blessés sont soignés par Hopikita lui-même. Comme la fille du chef, ils sont sur pied rapidement. Au bout de quelques jours, s'ils ne prennent pas l'initiative, plusieurs pirates, Winthorpe en particulier, suggèrent qu'il est temps de partir car un trésor les attend sur les plages de Floride. Si les PJ retardent l'échéance, il ne faut qu'un jour ou deux de plus pour que les pirates se rassemblent et décident à la majorité le départ du *San Cristobal*...





LE

# TRÉSOR

CHAPITRE



# 3

# Synopsis

Alors que les Espagnols ont commencé à récupérer le trésor englouti, les PJ quittent les Calusas et devraient prendre le chemin de Nassau. Là, ils peuvent recruter un nouvel équipage et proposer à d'autres capitaines de s'associer à eux pour mener un raid sur les plages de Floride et s'emparer d'une partie des richesses espagnoles. De nombreux pirates sont morts dans la tempête, et d'autres n'ont pas envie d'affronter les Espagnols. Les candidats ne sont donc pas nombreux.

Les PJ vont donc devoir choisir entre y aller seuls avec Winthorpe et Van Aarde (qui a fait son retour), ou suivre les capitaines Henry Jennings et John Wills qui, sur la base d'une commission qui leur a été accordée par le gouverneur de la Jamaïque, vont mener une expédition contre les Espagnols pour s'emparer du trésor (après avoir attendu quelques mois que ces derniers rassemblent un montant suffisamment intéressant pour eux !).

À Palmar de Ays, le camp de fortune établi par les Espagnols, le trésor commence à être récupéré et n'est gardé que par une quarantaine de soldats. Il y a une dizaine de sites à explorer, et les Espagnols ne peuvent pas être partout. Les PJ n'ont qu'à se servir, comme le font d'autres par ailleurs. Ou, s'ils ont attendu, ils suivent Jennings dans l'attaque du camp de Palmar de Ays et s'emparent de plus de 100 000 pièces de huit.

Ce scénario nécessite une bonne part d'improvisation. En effet, d'innombrables possibilités s'offrent aux PJ et nous ne pouvons pas toutes les prévoir. Aussi, *Le trésor* consiste surtout à décrire les situations, les lieux, ainsi que les PNJ et leurs motivations. Le pillage des épaves peut se limiter à une semaine de dragage, pendant que les Espagnols sont occupés ailleurs, ou mobiliser les pirates de Nassau pour une opération coup de poing contre le camp de Palmar de Ays.

## Sur les lieux du naufrage

Au lendemain du naufrage de la flotte au trésor, c'est l'amiral Solomon qui prend le commandement des marins espagnols. Après avoir envoyé deux chaloupes chercher des secours à La Havane et à San Augustine (voir *La tempête*), il établit un camp à Palmar de Ays, un bosquet de palmiers qui sert de repère aux marins et qui est situé au milieu de la zone de perdition. La survie est difficile compte tenu des conditions. Bien qu'il ait fait creuser des puits et chercher de la nourriture dans les environs, sans parler de prodiguer des soins aux blessés, des dizaines de marins succombent dans les jours qui suivent. En effet, des Indiens Ais, qui vivent dans la région, pensant avoir affaire à une invasion, les attaquent et des dizaines d'Espagnols meurent sous leurs coups, trop faiblement armés pour pouvoir résister. D'autres, plus nombreux encore, meurent de la fièvre jaune véhiculée par les nombreux moustiques qui infestent les environs.

Les survivants doivent attendre la fin août, avant que l'expédition de secours envoyée par le gouverneur de La Havane et dirigée par le sergent Juan del Hayo Solarzano arrive. Elle est constituée d'une frégate et de sept sloops apportant des vivres, de l'eau et des soldats pour défendre les camps. S'il est chargé de secourir les survivants, Solarzano a aussi ordre de récupérer le trésor des épaves et de le réexpédier à La Havane. Tandis que les blessés sont envoyés à La Havane, les hommes valides et les soldats s'activent pour mettre la main sur l'or, l'argent et les objets précieux qui reposent au fond de l'eau. Ils se concentrent d'abord sur la capitana de Ubilla, la *Nuestra Señora de la Regla*, et sur l'almiranta de Chaves, l'*Urca de Lima*. Ces deux vaisseaux embarquaient le plus gros du

trésor et ils ont coulé dans une faible profondeur d'eau, restant donc accessibles. Contrairement au *San Miguel* et à *La Holandesa*, qui emportaient une cargaison moins précieuse (essentiellement du tabac), et qui ont sombré au large de la côte.

Pour récupérer le trésor, les hommes sont contraints de plonger en apnée ou d'utiliser des cloches de plongée, qui permettent de reprendre de l'air sans avoir à remonter à la surface. Comme peu de marins et de soldats ont une expérience dans ce domaine, les Espagnols vont utiliser des Indiens, notamment les Calusas envoyés par San Augustine (voir *La fontaine de Jouvence*).

Dès le mois de septembre 1715, le trésor repêché commence à être stocké dans plusieurs camps, en fonction des sites de naufrage, raison pour laquelle Don Solomon demande au gouverneur de San Augustine 25 soldats de plus pour garder les sites. Les Espagnols cessent temporairement les recherches fin octobre, après avoir rassemblé une bonne partie du trésor englouti, à savoir des pièces, des lingots, des pierres précieuses et diverses marchandises de luxe pour une valeur de 5 millions de pièces de huit.

La période à laquelle les PJ vont choisir de mener leur raid conditionne la manière dont ils vont devoir opérer et les quantités qu'ils vont pouvoir rassembler. S'ils décident de mener l'opération seuls, juste après avoir quitté les Calusas, ils vont devoir trouver un site avec peu d'Espagnols (donc a priori un site où le trésor est moins important) et ils vont devoir plonger eux-mêmes pour s'en emparer. S'ils rejoignent





d'abord Nassau, Jennings prend l'initiative et déclare qu'il faut attendre avant d'attaquer. Le camp principal de Palmar de Ays, où le plus gros trésor est rassemblé fin octobre, est protégé par une quarantaine de soldats, qui se rendront face à l'armada de Jennings. Mais si les PJ attaquent seuls, ils pourront avoir à affronter une adversité de 10 à 25 soldats selon les camps qu'ils choisiront d'attaquer (au choix du MJ selon les conditions de l'attaque).

Les soldats espagnols ne sont pas suicidaires. S'ils voient qu'ils n'ont affaire qu'à une petite troupe de pirates, ils engageront le combat. Mais s'ils se sentent surpassés en nombre, ou si les pirates parviennent à faire croire qu'ils sont nombreux, ils battront en retraite ou se rendront. L'histoire a principalement retenu l'attaque de Jennings qui, avec 300 hommes, a capturé ou tué les quelque 60 défenseurs espagnols sans subir de pertes, et raflé ce qu'il pouvait embarquer à bord de ses navires en janvier 1716. Entre septembre 1715 et janvier 1716, quelques pirates isolés ont également tenté de petites attaques sur les sites inoccupés ou peu protégés. Les Espagnols ont préféré se concentrer sur les épaves des navires les plus lourdement chargés, et ont laissé faire lorsque ces pirates tentaient d'accéder aux autres épaves.

## LE SITE NORD DU NAUFRAGE

Au nord de Palmar de Ays se trouvent notamment les épaves de la *Nuestra Señora de la Regla* et de l'*Urca de Lima*. Le premier vaisseau n'a pas eu de chance et a littéralement explosé sur des récifs coralliens. Si le tillac est presque intact et s'est échoué sur la plage, le contenu de la coque s'est déversé entre les coraux, ainsi que ses occupants, pour le plus grand plaisir des poissons. Parmi ceux-ci, on trouve de nombreux poissons-scorpions, dont les arêtes dorsales sont venimeuses (poison mortel, Assez virulent). Leur couleur se confond avec celle des coraux. Il transportait 1 300 coffres contenant chacun 1 000 pièces de huit, en or ou en argent. Les lingots jonchent le fond à 25 mètres de profondeur. Il reste quelques coffres intacts parmi les coraux, contenant des joyaux, dont de nombreuses émeraudes. De la magnifique porcelaine chinoise K'ang-Hsi décore les fonds marins. Valeur totale : 3 millions de pièces de huit.

L'*Urca de Lima* est beaucoup plus accessible puisqu'il a coulé dans le lit de la rivière San Sebastian, dont l'estuaire est situé non loin de Palmar de Ays. Le navire est en bon état et ne repose que par quelques mètres de fond, les restes de la mâture et le pont supérieur émergeant à l'air libre. Là encore, un butin d'une valeur de 3 millions de pièces de huit va pouvoir être facilement récupéré par les plongeurs.

La *Nuestra Señora de las Nieves* a été violemment projetée sur des rochers non loin du cap Canaveral. Le navire s'est brisé en plusieurs morceaux à quelques mètres de la plage et les pièces d'argent, l'argenterie et autres mar-

chandises qu'il transportait, pour une valeur de 2,4 millions de pièces de huit, reposent désormais sur le fond sablonneux et entre les rochers.

La *Maria Galante*, plus petite et moins chargée (seulement 44 000 pièces de huit), a été littéralement portée par les flots et les vents violents jusqu'à l'intérieur des terres. Le choc avec les arbres a été violent, tout comme l'atterrissement lorsque la vague s'est épuisée. Bilan : de nombreux cadavres et une partie de la cargaison ont été projetés tout autour de l'épave, elle-même très fortement endommagée et irréparable.

Enfin, la frégate *San Cristo de San Roman* a sombré au large et repose par 50 mètres de fond.

## LE SITE SUD DU NAUFRAGE

Sur le site sud, les conséquences du naufrage sont moins catastrophiques. L'almirante du capitaine général Don Antonio de Echeverz (*Nuestra Señora del Carmen y San Antonio*) est passée sur des récifs coralliens. Elle a continué sa route sur 300 mètres, vidant au passage ses cales déchirées sur le fond sablonneux, par 25 mètres de fond, avant de sombrer.

*El Ciervo* a coulé à 500 mètres des côtes. L'un de ses mâts, en tombant, l'a fait chavirer, si bien que l'eau, passant par les sabords, a vite fait sombrer le galion. Il gît, avec sa cargaison (du bois du Brésil), intact, par 60 mètres de profondeur, inaccessible donc pour de simples plongeurs. Les deux mâts restants dépassent de quelques mètres de la surface de l'eau, et ses voiles déchirées sont gonflées par le courant. Il ressemble, par temps calme, à un vaisseau fantôme...

*La Holandesa* et le *San Miguel* ont sombré au large des côtes et gisent par une soixantaine de mètres de fond, inaccessibles.

Les marins de la *Nuestra Señora de la Concepción* ont été les plus chanceux même si leur capitaine, Don Manuel de Echeverz, le fils de l'amiral, a perdu la vie dans la tempête : leur navire s'est échoué sur la plage de sable, la quille et l'ossature brisées.

Enfin, la *Nuestra Señora del Rosario* a sombré à cause de sa cargaison, dont les amarres ont cédé. Tandis que le navire, malmené, approchait des côtes, les coffres contenant les pièces d'or et d'argent, les lingots et la poudre d'or, et les pierres précieuses destinés au roi et à la reine d'Espagne eux-mêmes, se sont mis à traverser la cale et à heurter violemment la coque jusqu'à ce qu'elle cède. À quelques dizaines de mètres près, le galion aurait peut-être pu « simplement » s'échouer sur la plage. Mais l'eau s'est engouffrée dans la brèche béante ouverte dans la coque, le navire a pris de la gîte, amplifiée par les nombreux coffres encore à bord. Il s'est rapidement enfoncé et s'est couché à plus de 20 mètres de profondeur.



# Mettre la main sur le trésor

Lorsque les PJ quittent les Calusas, du temps a passé depuis le naufrage. Nous sommes probablement fin août, voire début septembre, et les Espagnols ont dépêché des secours aux survivants et commencent l'opération visant à récupérer le trésor englouti. Les PJ, Winthorpe et Van Aarde ont certes réussi à réunir un équipage et disposent d'un navire, mais l'affrontement dans les Everglades leur a coûté des hommes.

En route pour Nassau, Winthorpe décide de longer les côtes de Floride afin d'y jeter un œil. Les PJ et lui peuvent ainsi constater les mouvements espagnols et la présence de navires de secours. Winthorpe est embarrassé : clairement, il aimerait foncer récupérer autant d'or que possible, mais il se rend bien compte qu'avec 30 ou 40 hommes, l'attaque est vouée à l'échec. L'autre solution consiste à poursuivre jusqu'à Nassau pour recruter des hommes et associer d'autres capitaines à l'affaire, mais Winthorpe n'y est pas bien vu. Le moment est venu pour les officiers et l'équipage de faire un choix.

## PASSER PAR NASSAU

Les PJ peuvent se rendre à Nassau pour requérir l'aide d'autres pirates. Winthorpe lui-même suggère cette solution, mais il précise qu'il restera à bord une fois arrivé à destination, car il risquerait de ne pas revenir vivant. Il souligne que les PJ feraient d'ailleurs bien de ne pas parler de lui sous peine de subir le même sort qui lui est réservé !

Nassau n'est qu'à un jour et demi de mer du site du naufrage. Contourner les bancs de coraux pour accéder à l'île de Providence nécessite un Test de Navigation (Érudition) Difficile (-2). Les PJ sont ensuite accueillis à bras ouverts dans le repaire des hors-la-loi. Près d'une centaine de pirates vivent là, dans des tentes dressées à la va-vite, plus quelques femmes et esclaves. C'est Benjamin Hornigold qui les accueille. On refuse de les écouter avant une beuverie d'accueil (qu'y a-t-il de plus important que de boire un coup ?). Ensuite, ils peuvent parler devant une assemblée de 40 personnes, comprenant les capitaines Hornigold, Cockram, La Bouche et Martel, réputé pour son caractère exécrable. L'entreprise paraît extrêmement périlleuse (Test Assez difficile), et si Winthorpe est évoqué comme associé à l'opération, tous y auront à redire et les PJ devront faire preuve d'un talent oratoire exceptionnel pour le faire accepter (Test Impossible). Pour ce qui est du butin, il est décidé que tout ce qui sera gagné pendant le pillage sera mis en commun à Nassau et partagé équitablement. En fonction de leurs talents d'orateur, les PJ parviendront à rallier :

- **Échec au Test :** personne.

- **1 Succès :** Hornigold
- **2 Succès :** Hornigold et Cockram.
- **3 Succès :** Hornigold, Cockram et Olivier La Bouche.

Les discussions peuvent prendre du temps, et les PJ pourront choisir de discuter avec chaque capitaine individuellement. En cas d'échec (sauf échec critique), les PJ pourront revenir à la charge avec un modificateur de difficulté de -1 par nouvelle tentative, modificateur qui pourra être éventuellement annulé si les PJ apportent de nouveaux éléments ou savent présenter les choses sous un jour plus positif.

Alors que les différents équipages s'emballent après avoir pris leur décision, Henry Jennings sort de l'ombre et suggère qu'il serait plus malin d'attendre que les Espagnols rassemblent eux-mêmes le trésor pour s'en emparer ensuite. En ce qui le concerne, il informe les chefs pirates qu'il va patienter un peu et qu'il attaquera à un moment plus propice. Il souligne qu'il est toujours porteur d'une lettre de marque du gouverneur de la Jamaïque et qu'il agira en tant que corsaire ; ceux qui l'accompagneront bénéficieront de son statut... La guerre entre l'Angleterre et l'Espagne étant finie depuis deux ans, le gouverneur de Jamaïque révoquera la lettre de marque à l'issue de cette opération et Jennings sera alors considéré comme pirate. Le duo Hornigold-Jennings entrera alors en guerre contre les gouverneurs de Nouvelle-Angleterre, mais ceci est une autre histoire...

Pendant les discussions entre les personnages et leurs éventuels nouveaux compagnons, une frégate pirate vient mouiller dans la baie. Au grand étonnement des PJ, ils reconnaîtront aussitôt le capitaine qui descend à terre : Piet Van Aarde ! Ce dernier a en fait survécu à la bataille dans les Everglades grâce à l'intervention de ses hommes, et il s'est emparé de la frégate du capitaine Montoya. Émergeant du marais peu après le départ des PJ, il a été soigné par les Calusas. Il est fort déçu d'avoir été abandonné par ses compagnons, mais après explication avec eux, son humeur s'améliore et il accepte volontiers de se joindre à l'expédition. Redevenant soudain sérieux, il promet tout de même aux PJ de les pendre par leurs tripes à la moindre trahison...

## L'OR DES ESPAGNOLS

Comme nous l'avons vu précédemment, selon le moment où les pirates mènent leur opération, ils trouveront les camps espagnols dans une situation différente : en pleine activité, ou bien déserts, juste défendus par quelques dizaines de soldats. Selon la situation, il peut y avoir affrontement ou pas ; au MJ d'en décider selon le plan des joueurs.

## PILLER LES ÉPAVES

Si le choix est d'attaquer rapidement, en allant chercher l'or là où il se trouve (c'est-à-dire dans les épaves), les pirates vont devoir déterminer la façon d'y accéder. Une fois les PJ sur site, laissez vos joueurs réfléchir un peu afin de trouver des solutions pour récupérer l'or. Selon la qualité de leurs méthodes, ils peuvent récupérer entre 20 et 500 pièces de huit par homme et par jour. Les premiers jours seront certainement les plus fructueux. L'efficacité des méthodes varie énormément en fonction de l'épave fouillée. En effet, si draguer le fond avec un filet lesté tendu entre deux sloops est une excellente méthode pour l'almiranta de Echeverz, cela ne marchera pas du tout pour la capitana de Ubilla, à cause des coraux. Si les PJ comptent dans leurs rangs un ingénieur naval, il est temps de le mettre à contribution. Demandez-lui un certain nombre de Succès obligatoires s'il veut construire des machines en avance sur leur temps, comme des nacelles, des réservoirs d'air, etc.

N'oubliez pas que la principale limitation à la récupération du trésor vient des conditions climatiques, qui peuvent rendre impossibles la plongée, l'ancrage et l'exploration des coraux. Les plongeurs doivent lutter contre le fort courant. Second facteur à prendre en compte : d'importantes capacités de transport sont nécessaires pour stocker les richesses récupérées. Des petits sloops bardés de canons offrent peu de place disponible. Vous trouverez en encadré les méthodes les plus efficaces *a priori* pour récupérer le trésor des épaves. Entre parenthèses est indiqué le butin maximal que les PJ pourront retirer de chacune. Tous les vaisseaux ont été listés pour faire face aux différents cas de figure et aux décisions les plus improbables de vos joueurs. N'oubliez pas cependant que les plus gros galions sont les mieux protégés par les Espagnols, qui sont à pied d'œuvre pour en récupérer la cargaison. Il est donc peu probable que les PJ puissent s'emparer du trésor de la capitana de Ubilla ou encore de son almiranta. Et s'ils le font, ce sera sous la pression de soldats qui ne manqueront pas d'essayer de les déloger...

Tandis que les PJ se préparent, leur vigie aperçoit une voile à l'horizon. Il s'agit d'une frégate espagnole mais ne battant pas pavillon espagnol. Au contraire, elle arbore un beau drapeau noir... Et pour cause : le navire est celui que Piet Van Aarde, qui a survécu à la bataille dans les Everglades, a pris au capitaine Montoya. Van Aarde a été très déçu de voir les PJ l'abandonner dans le marais. Il ne sait pas encore s'ils ont essayé de se débarrasser de lui ou s'il s'agit simplement d'un manque de considération pour lui, mais il pense ne plus pouvoir leur faire confiance pour l'instant. Pour autant, il n'a pas oublié leur objectif commun et les rejoint donc pour s'emparer de l'or espagnol. Il ne manque cependant pas de leur faire une petite explication de texte et conclut sur une menace explicite au cas où les PJ tenteraient de le trahir à nouveau...

## LES ÉPAVES ET LEUR TRÉSOR

### *Nuestra Señora de la Regla (1,5 million de pièces de huit).*

Piller ce navire réclame du courage, car il s'agit de s'aventurer parmi les coraux tranchants infestés de poissons-scorpions. Les PJ peuvent attacher des cordes aux coffres et les remonter un par un, scier à la base les branches de coraux pour les traîner jusqu'à la plage, ou encore les arracher avec un très long palan, attaché à un arbre.

**Urca de Lima (3 millions de pièces de huit).** L'épave est en très bon état et simplement immergée dans le lit de la rivière San Sebastian. Il suffit de plonger dans les cales et d'attacher des cordes aux coffres pour les remonter un à un.

**Nuestra Señora de las Nieves (1 à 1,5 million de pièces de huit).** Le trésor repose sur le fond sablonneux, l'épave ayant été brisée en plusieurs parties. Il est immergé à une profondeur raisonnable (2 à 4 mètres) mais le site est exposé aux courants.

**Maria Galante (40 000 pièces de huit).** L'épave est à moitié accrochée dans les arbres et le trésor essentiellement répandu autour, même s'il en reste encore à bord. Pour une bonne partie, il suffit de s'armer de patience et de ramasser les pièces d'or, tombées au sol ; par contre, il faut se munir de nouveaux coffres pour les rassembler ! Si des PJ souhaitent récupérer les coffres restés à bord de l'épave, il va falloir grimper, ce qui n'est pas sans risque. Des branches peuvent céder et l'épave dégringoler de quelques mètres, voire s'écaser au sol ! Autre risque : les nombreux cadavres éparpillés autour de l'épave ont attiré des bêtes sauvages. Un mois après le naufrage, les corps sont en état de décomposition avancée, et l'endroit grouille d'insectes, et ce qui reste des corps est désormais la cible des charognards, qui peuvent ne pas apprécier la présence des PJ.

**San Cristo de San Roman.** Inaccessible aux PJ, il repose par 50 mètres de fond au large de la côte.

**Nuestra Señora del Carmen y San Antonio (1 million de pièces de huit).** Plonger pour entrer dans les cales est à la fois un tour de force, à cause de la profondeur, et un suicide... à cause des requins. Une nacelle lestée, inventée par un ingénieur (3 ou 4 Succès nécessaires sur un Test d'Ingénierie navale (Adaptabilité)), protège des squales et permet un déplacement plus rapide. Évidemment, des poches d'air permettent de rester plus longtemps, mais ralentissent la descente. Il est aussi possible d'attirer les requins plus loin en jetant les cadavres à la mer... En revanche, le trésor étant éparillé entre les coraux, il n'est pas possible de le récupérer avec des filets.

### *Nuestra Señora del Rosario (1 million de pièces de huit).*

Le plus efficace est de ratisser le fond avec un filet plombé tiré par deux petits navires. Les coffres, enfouis dans le sable, entrent toutefois rarement dans les filets, mais lorsque cela se produit, l'équipage ne pourra pas contenir sa joie !

### *Nuestra Señora de la Concepción (500 000 pièces de huit).*

Le trésor est accessible assez aisément : une partie est à bord



de l'épave, encore échouée sur le sable, en partie dans l'eau en fonction de la marée. La coque ayant été endommagée, une partie des coffres a sombré à quelques mètres de la plage et peut donc être récupérée par dragage.

***El Ciervo, La Holandesa et le San Miguel.*** Ces navires ont sombré trop profondément et trop loin de la côte pour que les PJ puissent les atteindre.

## ATTAQUER PALMAR DE AYS

Si les PJ ont décidé de suivre les conseils de Jennings, ils ont le temps de se reposer et de prendre du bon temps à Nassau : le raid ne sera déclenché qu'au mois de janvier, lorsque des informateurs de Jennings lui auront révélé que le camp de Palmar de Ays n'est protégé que par une quarantaine de gardes. Jennings prend alors la tête d'une petite escadre composée de deux bricks (son navire, le *Bersheba*, et celui de John Wills, le *Eagle*) et de trois flûtes, plus éventuellement le navire des PJ. L'assaut sera rapide et Jennings, qui agit en corsaire, veut le moins de morts possible. Il fait débarquer les pirates à l'écart du camp et lance l'attaque au lever du jour. La surprise est totale et les assaillants ne rencontrent que très peu de résistance. Jennings fait ensuite charger les navires au maximum avant de repartir pour Nassau...

Cette partie du scénario est donc relativement basique et semble jouée d'avance, du fait de son côté « historique ». Cependant, n'hésitez pas à sortir quelque peu de ce schéma, le but étant que tout le monde s'amuse autour de la table. Mettez donc en scène l'arrivée des navires, les manœuvres pour accoster sur les plages, pas forcément évidentes ; puis l'expédition discrète dans le noir pour surprendre les vigies espagnoles, et l'attaque. De même, pour le trésor, les PJ pourront souhaiter farfouiller, pour tenter de trouver quelque chose d'exceptionnel ; c'est notamment ce que fera Van Aarde qui dégotera une superbe rapière (voir ci-dessous). Consultez le chapitre suivant pour déterminer ce que les PJ gagneront à titre personnel durant cette opération.

## UN VISITEUR ÉCONDUIT

Quel que soit le choix des PJ, un brick marchand se rapproche du site du naufrage avec l'intention de récupérer une part de trésor. Il ne contient absolument rien d'intéressant pour les pirates, et son capitaine, Samuel Bellamy, est tout à fait charmant. La plupart des pirates sont d'avis de le renvoyer, en le menaçant de le couler s'il revient. Les PJ peuvent toutefois convaincre les autres de l'accepter, à condition qu'il devienne pirate : c'est en effet l'occasion de récupérer une part plus importante du trésor. Bellamy a une femme et un armateur qui l'attendent en Nouvelle-Angleterre. Il accepte d'aider les pirates et de recevoir une part

normale, mais tâche de ne pas trop s'impliquer pour ne pas être inquiété par les autorités. Un an plus tard, il reviendra à Nassau pour devenir un pirate réputé à bord du navire d'Hornigold, puis en compagnie de La Bouche.

## LE BUTIN

Les PJ ont participé au plus grand pillage d'épave de tous les temps. Si leur butin est important, s'ils ont réussi à berner les Espagnols pendant un long moment, s'ils ont impliqué dans l'aventure d'autres pirates, alors les gains de Gloire et d'Infamie seront proportionnels à leurs efforts. Sur la plage de Nassau, on se partage l'or, l'argent et les joyaux. On a trouvé dans les coffres de nombreux objets de valeur, répartis au hasard. Chaque joueur peut lancer un D20 et consulter la table suivante, pour déterminer ce que gagne son personnage :

### Dé Butin spécial

- 1 Porcelaine K'ang-Hsi (vase, vasque, plat ou lot d'assiettes) apportée à Panama par les galions de Manille.
- 2 Vaisselle en argent.
- 3 Une rapière de Tolède (voir *Pavillon Noir – La révolte*, page 51).
- 4 Un pistolet d'apparat incrusté d'ivoire (Test de Pistolet Assez facile (+1), portée 15 m).
- 5 Un lot de 40 uniformes espagnols, du capitaine au simple marin ou soldat.
- 6 Un tonneau de 100 kg d'indigo, de cochenille ou de clous de girofle.
- 7 300 litres de rhum.
- 8 Une demi-tonne de tabac.
- 9 Une rapière-pistolet : tirer alors qu'on a touché son adversaire augmente les dégâts de +3.
- 10 Un double mousquet, crosse en ébène veinée d'or, Test de Mousquet Facile (+2) en cas de double tir simultané.
- 11 Un torque en or aztèque, trop beau pour être désossé.
- 12 Un masque mortuaire aztèque en or.
- 13 Une statuette conique en pierre (en fait un zémi arawak aux multiples pouvoirs).
- 14 Un sabre de qualité (Test de Sabre Assez facile (+1)).
- 15 Une hache de qualité (+1 aux dégâts).
- 16 Un costume de cour d'amiral, splendide.
- 17 Un œil sculpté dans une émeraude, qui a la propriété de grossir ce qu'on voit au travers.
- 18 Trois esclaves noirs.

- 19 Une parure faite de plumes de quetzal, d'or et de bijoux.
- 20 Cinq robes de cour en soie brodée de fils d'or.

C'est Piet Van Aarde lui-même qui gagne le lot le plus fameux : une magnifique rapière d'apparat, signée par un grand maître de Tolède, propriété de l'amiral Ubilla. Le Hollandais garde cette rapière, qui fait des envieux, notamment Winthorpe qui essaie en vain de négocier un échange.

Il est impératif que Piet Van Aarde participe à cette chasse au trésor et gagne cette rapière, car elle va déclencher la convoitise de Winthorpe qui est à l'origine du scénario suivant et de l'affrontement avec Van Aarde. C'est à partir de ce moment que Van Aarde va entrer en guerre contre les pirates et que va naître la légende du Hollandais volant.

## PERSONNAGES

**Samuel Bellamy.** Ce jeune capitaine fort brave et sympathique, à l'esprit ouvert, n'est pour l'instant pas pirate, mais il reviendra avec Paulsgrave Williams rejoindre les rangs de la révolte aux côtés d'Hornigold.

**Benjamin Hornigold.** Grand et robuste, le menton orné d'une fine barbe dorée, Hornigold est resté un corsaire dans l'âme. Il rechigne à attaquer des Anglais et reste intransigeant quant à la loi pirate. C'est à son bord ou à son contact qu'ont été formés les plus grands pirates, comme Cockram, Barbe-Noire et Samuel Bellamy.

**Olivier La Bouche.** Olivier la Bouche, dit aussi la Bouze ou la Buze, est un pirate peu commode, prompt à s'emporter et lent à pardonner. Il préfère voyager de conserve avec des confrères plutôt que seul, mais finit généralement par se fâcher avec ses compagnons. Celui qui ose le contrarier commence tout juste à creuser sa tombe...

### LE RETOUR DE PIET VAN AARDE

Piet Van Aarde n'est pas mort dans les Everglades, comme vont le découvrir les PJ. Ou bien il s'est relevé d'entre les morts après avoir été plongé dans la fontaine de Jouvence. En tout cas, il a survécu grâce à l'aide de ses hommes, dont plusieurs se sont portés à son secours, tandis que d'autres, sous ses ordres, ont poursuivi les Espagnols à travers les marais. Ils se sont emparés de la frégate de Montoya, épargnant les marins nécessaires à la manœuvre de l'imposant navire dans la mesure où ils acceptaient de devenir pirates ; les autres ont simplement été éliminés et jetés aux alligators...

Cependant, pendant ce temps, la bataille achevée, les PJ ont cru le Hollandais et ses hommes morts et ne l'ont donc pas attendu ! Lorsque Piet est revenu au village des Calusas, il s'est cru abandonné. Grièvement blessé par le coup de Montoya, il a été soigné par Hopikita et Nahauni, avec qui il a fraternisé avant de reprendre la mer.

## LA RAPIÈRE DE VAN AARDE

Cette rapière a appartenu au capitaine général de la flotte de Nouvelle-Espagne de Sa Majesté le roi d'Espagne, Don Juan Esteban de Ubilla, dont le nom est gravé sur le fort de la lame. Sous la garde, on peut lire le nom du forgeron, Pedro Santillo. Cette rapière remarquable dispose de nombreuses qualités : Apparat, Légèreté, Équilibre et Trempe (offre la manœuvre Croisée d'épée à tout escrimeur).





LE  
REPAIRE  
DU  
FANTÔME



4

# Synopsis

Dans *Le trésor*, les PJ ont participé au pillage du trésor de la flotte espagnole, naufragée sur la côte de Floride. Lors de la distribution du butin, Piet Van Aarde, un Hollandais peu commode, a hérité d'une magnifique rapière. Enrichis, les PJ ont passé du bon temps à Nassau, en compagnie de Henry Jennings, Olivier La Bouche, Benjamin Hornigold et les autres. Ensuite, ils ont rejoint l'équipage d'un pirate, bien décidés à dépenser leur butin à Port-de-Paix, sur Saint-Domingue. L'équipage s'est séparé temporairement pour que chacun puisse vaquer à ses occupations. Les PJ ont ensuite très bien pu connaître d'autres aventures ou simplement dépenser leur part de butin en buvant et en faisant la fête. En tout cas, ils se sont séparés de Winthorpe et de Van Aarde. Pendant trois ou quatre mois, les PJ n'ont plus entendu parler d'eux.

Le Hollandais a découvert un rubis énorme incrusté dans la garde de sa rapière. Sur ce rubis était gravée la représentation d'une île : Saint-Vincent. Intrigué, il se rend sur place. L'île étant le dernier refuge des Indiens Caraïbes, il s'arrange avec eux, leur promettant de voler à leur secours si les Européens tentent de leur prendre leur dernière île. Van Aarde s'entend particulièrement bien avec les « Caraïbes noirs », des esclaves noirs réfugiés sur l'île et ayant adopté le mode de vie des Indiens Caraïbes, mais vivant dans les mornes, séparément des Caraïbes rouges. Une longue discussion avec N'Gundu, le chef des Caraïbes noirs, lui révèle l'emplacement d'un repaire, accessible par l'île en remontant une cascade, et par la mer à certaines heures. En effet, la marée basse révèle une faille horizontale dans la gigantesque falaise plongeant dans la mer. En abattant ses mâts, le Hollandais peut y pénétrer et y devenir parfaitement invisible. Il y stocke donc tout son butin, ainsi que celui de ses hommes, puis repart en mer, après avoir convenu avec les Caraïbes rouges et noirs d'un signe de reconnaissance : la garde de sa rapière mise devant le soleil, ce qui crée des éclats aveuglants de lumière rouge.

À la Martinique, il retrouve Winthorpe et s'associe avec lui, car personne ne lui a encore fait part de la mauvaise réputation de ce fieffé coquin. Winthorpe en profite alors pour envoyer les pires de ses hommes délester Piet

de sa rapière et de menus objets, dont son livre de bord et un pistolet marqueté d'ébène et d'ivoire. Il part le lendemain à l'aube et, certain que Van Aarde va se lancer à ses trousses, passe avec son léger sloop sur des récifs. Furieux, le Hollandais le prend en chasse et éventre sa frégate sur les coraux. En toute logique, au regard de la mer agitée et du vent soufflant par rafales, il ne devrait rester aucun survivant du naufrage.

Winthorpe s'approprie la rapière et laisse le reste à ses hommes. Quelques jours plus tard, il arrive dans le port où les PJ écoulent leurs dernières pièces de huit. L'un de ses complices lui vole la rapière à son tour, mais il est poursuivi par ses comparses.

Au même moment, les PJ sortent d'une taverne, sans doute dans un état d'ébriété avancé. Passant par une petite place, ils assistent à l'assassinat du voleur de rapière par ses propres complices. Cependant, le mourant parvient à jeter la rapière dans un puits, et les autres sont dérangés par les PJ, et surtout par les gardes de la ville qui arrivent. Le lendemain, jour de marché, les PJ récupèrent la rapière dans le puits, et peut-être son fourreau chez les gardes. Ils reconnaissent bien entendu la rapière du Hollandais. Traqués par les malandrins, ils découvrent le rubis et la gravure de Saint-Vincent.

Une fois débarrassés des fâcheux, parmi lesquels ils reconnaissent un homme de Winthorpe, ils peuvent s'engager à nouveau dans l'équipage du pirate anglais pour comprendre de quoi il retourne. Winthorpe récupère les possessions des morts, qui étaient matelots entre eux, et les stocke dans son coffre à cartes. Les PJ apprennent de la bouche des marins la triste fin de Van Aarde : un naufrage sur des récifs. En lisant son journal de bord, ils ont connaissance du repaire du Hollandais.

Ils quitteront probablement Winthorpe à Saint-Pierre de la Martinique, alors que celui-ci tente de les faire tuer par son équipage. Ils peuvent ensuite rejoindre Saint-Vincent pour trouver le repaire, et rencontrent les Caraïbes noirs. Cependant, alors qu'ils sont en train de piller la cache, des visiteurs imprévus s'annoncent : l'équipage du Hollandais.





# Un éclat de sang



Tout commence alors que les PJ dépensent leurs dernières pièces de huit, qu'ils offrent une orgie à l'assemblée avant de se retrouver sur la paille ou se couvrent de dettes en jouant aux cartes ! Une fois leur dernière pièce disparue dans les poches du tôlier, une vague de nostalgie les envahit. Le brave tenancier leur offre une dernière tournée, car ils ont été de bons clients et espère les revoir prochainement dans son établissement. C'est particulièrement émêchés qu'ils errent enfin dans la ville quand, sur une petite place entièrement pavée au milieu de laquelle se trouve un puits, des clameurs attirent leur attention. Un homme, identifiable à un pirate par sa façon de parler, recule devant quatre de ses congénères. Les cinq hommes sont armés.

« Par les tétons poilus de Marie, donne-nous cette fouue rapière, imbécile, ou tu ne vivras pas assez longtemps pour en profiter !

— Jamais, avec elle je suis invincible ! De toute façon, le diable m'emporte si vous avez l'intention de me laisser la vie sauve !

— Qu'il t'emporte, oui, et vite, morpion de Marie ! Tu vas tâter de ma hache ! »

Alors que l'homme sort une rapière de son magnifique fourreau, un mur prend brièvement une couleur de sang. Les rayons de la lune ont traversé le rubis, mais il est préférable que les PJ croient à un sortilège. Les quatre attaquants sont armés l'un d'une hache, deux autres d'un sabre et d'une dague, tandis que le dernier se bat avec deux sabres. Bien entendu, les PJ peuvent intervenir, mais leur état d'ébriété avancé leur inflige un malus de -2 à -4 (selon votre humeur).

Le malheureux se bat comme un diable en reculant jusqu'au puits, mais se fait transpercer par un sabre, tandis qu'un dernier coup de hache lui tranche la main gauche. Avant de s'écrouler, il jette la rapière dans le puits. Juste à cet instant, les PJ sont aveuglés par un nouvel éclat de lumière rouge sang. Le bruit du combat a attiré une patrouille de soldats. Les entendant approcher, les combattants disparaissent dans les ruelles. Quatre soldats montent la garde sur les lieux jusqu'au matin, tandis que les autres ramènent le corps et le fourreau au poste de garde.

Le lendemain matin, un marché s'installe sur la petite place. On y vend de tout, en particulier du sucre, de la cassave, du pain, du poisson, des cuirs, des vêtements, etc. C'est à travers ce brouhaha que les PJ, s'ils se mettent en quête de la rapière, se rapprochent du puits. L'endroit est gardé par un soldat, et il serait fort malséant de l'estourbir devant tout le monde. Si les PJ veulent descendre dans le puits, le garde leur demande vite la raison de leurs faits et

gestes, et les envoie promener s'ils ne sont pas crédibles. Ils peuvent par exemple se faire passer pour des puisatiers chargés de maintenir le puits en état. Au pire, le soldat se montre corruptible et les laisse agir pour 20 pièces de huit. Cependant, s'il voit la rapière, il la confisque et la rapporte au poste de garde, car il reconnaît l'arme qui correspond au fourreau récupéré la veille sur la victime. S'il en a la possibilité, il emmène aussi les PJ comme prisonniers et suspects. Sur le chemin du poste, il est attaqué par les quatre pirates, ou ce qu'il en reste.

En effet, pendant que les PJ essayent de récupérer la rapière, les quatre pirates, dont les portraits ont de bonnes chances d'être placardés en ville, tournent autour du marché. Ils espèrent récupérer la rapière en éliminant les PJ. Cela ne les empêche pas de s'introduire stupidement sur le marché et de se faire repérer par les PJ sur un Test de Vigilance (Perception) opposé à leur Discréption (3F6). Les PJ ne pourront pas se tirer d'affaire sans manœuvrer pour faire arrêter les quatre pirates par les autorités – un acte bien vil pour des pirates (-20 en Gloire) – ou les occire. En effet, les quatre hommes se montrent très agressifs et ne repartiront pas sans la rapière, car Winthorpe leur ferait la peau.

Une fois en lieu sûr, si les PJ observent l'arme, ils reconnaîtront sans peine la rapière que Piet Van Aarde a obtenue durant le pillage de la flotte au trésor. Si la pièce est bien éclairée, ou si l'arme est placée devant la lumière du jour, l'éclat rouge apparaît. En inspectant la garde, les PJ y découvrent un rubis incrusté, visible seulement à travers une mince fente entre deux sculptures en or. La pierre porte une gravure minuscule et illisible. Elle tourne sur elle-même, et si on l'expose à une lumière en plaçant la gravure devant la fente, elle finit par faire apparaître sur un mur ou une table le dessin d'une île avec deux énormes mornes dont les versants à pic tombent dans la mer. Un Test de Géographie (Perception) permet de reconnaître l'île de Saint-Vincent.

Si les personnages veulent récupérer le fourreau, il va falloir jouer serré. Le capitaine de la garde soupçonne le mort d'être un bandit. Se faire passer pour des amis du défunt est donc dangereux. Les PJ pourront avoir des échos de ces soupçons en écoutant les discussions des soldats. Attaquer le poste de garde est risqué, car il est bien protégé et rempli de soldats. De plus, le cadavre est dans une salle au sous-sol, et le fourreau est dans le bureau du capitaine. Celui-ci a fait mander un forgeron pour avoir des précisions sur la provenance de l'arme. Vers le milieu de la matinée, il envoie des soldats sur la place du marché pour essayer de retrouver l'arme. Pour entrer dans le bureau du capitaine, il faut soit se faire passer pour des aides du forgeron, soit pour le vrai propriétaire de la rapière et



du fourreau, mais de toute façon, le capitaine est réticent à leur laisser cette « pièce à conviction ». Toujours est-il que le fourreau, outre sa grande beauté, ne contient aucun élément supplémentaire sur l'énigme de la rapière.

Les PJ peuvent déduire de la présence de pirates dans cette ville qu'un navire et un équipage sont présents dans les parages. Effectivement, en se renseignant, ils apprennent que des pirates viennent régulièrement en ville depuis une semaine, en provenance d'une forêt située à l'est. Ils pourront également trouver Blackhawk, le second de Winthorpe, l'air chagrin et aviné, dans une taverne non loin de la forêt. Il a été contre son gré un acteur du naufrage du Hollandais, mais ne l'avouera pour rien au monde. Si les PJ insistent pour qu'il ouvre son cœur, il leur dit que le Hollandais a sombré corps et biens près des îles Vierges et qu'il ne reste rien de lui. Si les PJ lui montrent la rapière, son visage s'assombrit, car il comprend pourquoi Winthorpe s'est débarrassé de Piet Van Aarde. Il n'en dit cependant rien, et demande aux PJ comment une possession du Hollandais est arrivée entre leurs mains. Il promet toutefois de ne rien dire à personne, pour ne pas leur attirer d'ennuis.

## A bord du Shadow

L'ex-sloop douanier de Winthorpe s'appelle maintenant *Shadow*. Il a été repeint en noir pour effrayer les ennemis du pirate, au risque bien entendu de le rendre parfaitement reconnaissable par les autorités. Mouillé dans une petite crique près de la ville où débute l'aventure, il lève l'ancre et part en direction des Petites Antilles. On pourrait croire que Winthorpe a vu le rubis, mais ce n'est pas le cas.

### WINTHORPE ET CAOUTCHOUC

Le capitaine et son âme damnée, le quartier-maître, auraient bien fait assassiner les PJ par l'équipage s'ils avaient pu, mais les choses ne sont pas si évidentes. En effet, pour l'équipage, Winthorpe s'est fâché avec le Hollandais puis a décidé de partir le lendemain matin. Le *Shadow* est passé sur une basse parce qu'il y avait de l'eau, sans se douter que Van Aarde se lancerait à leur poursuite, n'ayant pas ravalé sa colère de la veille. La réalité est bien entendu tout autre, mais seuls Winthorpe, Caoutchouc, Blackhawk, les quatre pirates désormais morts et Van Aarde lui-même la connaissent.

S'ils ne veulent pas attirer la colère de leurs hommes, qui les pendraient probablement pour leurs actes et leurs

Si les PJ veulent rejoindre l'équipage de Winthorpe, ils sont accueillis les bras ouverts, par les marins qui sont contents de les retrouver, et par Winthorpe et Caoutchouc, qui soupçonnent vaguement qu'ils ont joué un rôle dans la disparition de la rapière. L'équipage de l'Anglais déplore d'autre part la mystérieuse désertion de cinq de ses membres. Si les PJ leur apprennent qu'ils sont morts ou ont été arrêtés, Winthorpe prend possession de leurs affaires, comme c'est la coutume, car ils étaient matelots entre eux. Sinon, il envoie les PJ les retrouver.

On peut notamment trouver dans les possessions des pirates un pistolet marqueté d'ivoire, qu'un Test de Vigilance ou Commerce (Perception) permet d'identifier comme la prise d'un des hommes de Van Aarde lors du pillage des épaves. Caoutchouc remet aussi à son capitaine un énorme livre, qui est le livre de bord du Hollandais, mais que les PJ ne font qu'entrevoir. Un Test de Vigilance et Connaissances nautiques (Perception) Difficile (-2) permet de savoir de quoi il s'agit. Un Test d'Empathie (Perception) permet de remarquer que Winthorpe préférerait garder les possessions des morts les plus secrètes possible.

manipulations, Winthorpe et Caoutchouc ne peuvent pas s'en prendre directement aux PJ. Ils désirent seulement récupérer la rapière. Ensuite ils tâcheront de se débarrasser d'eux.

### ENQUÊTE DES PJ

Nos aventuriers ont probablement l'intention d'en savoir plus sur le naufrage du Hollandais et sur la façon dont Winthorpe s'est procuré la rapière.

**Le naufrage du Hollandais.** Si on leur demande comment s'est déroulé le naufrage, les hommes interrogés restituent le récit du chapitre précédent. Si on leur demande pourquoi Winthorpe n'a pas secouru le Hollandais, ils répondent que leur capitaine a dit : « Bien trop dangereux », avant de mettre le cap sur le large. Vu que son sloop est passé sans encombre sur la basse, Winthorpe aurait très bien pu le secourir. À cette remarque, les hommes interrogés répondent que la marée descendait peut-être – le phénomène de marée n'est cependant pas très prononcé dans les Caraïbes – et que de toute façon, Winthorpe avait l'air d'avoir une dent contre le Hollandais depuis leur dispute de la veille. Pour avoir des détails sur cette dispute, il faut recueillir les témoignages de plusieurs matelots. Tous disent qu'il s'agissait d'un problème de butin,

mais aucun des interrogés ne se plaint pour lui-même. Cela devait donc regarder les deux capitaines, disent les uns, tandis qu'un autre rappelle que lors du partage du butin des épaves, Winthorpe s'était disputé avec le Hollandais à propos d'une rapière.

**Les cinq morts.** À propos des cinq pirates récemment portés disparus, les matelots se sentent mal à l'aise. Si on se montre amical avec eux, ils peuvent dire que Winthorpe avait pris à part ces cinq énergumènes la veille de la dispute, et que depuis ceux-ci s'étaient montrés très arrogants. Chacun sait à bord que les histoires de Winthorpe ne regardent que lui, et que la disparition des cinq en est bien la preuve. Les marins essayent donc de rester neutres. Bien évidemment, les cinq pirates sont partis voler Van Aarde durant la nuit. Ils ont pris dans sa salle du conseil la rapière, deux beaux pistolets et le livre de bord en pensant que c'était un traité de navigation. Les matelots du *Shadow* pourront les mettre en garde contre Caoutchouc, qui en est à son douzième mort en duel sur la plage. Tous ces morts étaient des gens qui posaient trop de questions, un peu comme les PJ...

**La coque a des oreilles.** S'ils se montrent trop peu discrets ou s'ils ont le malheur de poser des questions directement à Caoutchouc, le capitaine et le quartier-maître passent à l'action.

## LE LIVRE DE BORD DU NAUFRAGÉ

Le livre de bord du Hollandais se trouve dans le coffre de la salle du conseil de Winthorpe. Celle-ci est réservée à son usage personnel, pour qu'il puisse « réfléchir au bien de l'équipage ». Winthorpe ne sait pas ce que contient le carnet, et c'est le cadet de ses soucis pour le moment. Il le tient tout de même bien à l'abri au fond de son coffre, fermé à clé. Il faut pour l'ouvrir un Test de Larcins (Adresse) Difficile (-2), un seul essai par personne. Un échec critique bloque la serrure et alerte son propriétaire.

Le navire étant un sloop, donc de petite taille, entrer discrètement dans la salle du conseil n'est pas du tout facile. Plusieurs possibilités :

- **Profiter de la nuit.** La salle du conseil sert de cabine à Winthorpe, qui dort à même le sol. Le capitaine porte la clé du coffre autour du cou et il est difficile de la lui voler, puis de la lui rendre, ne serait-ce qu'une fois.
- **Faire diversion.** Lors d'une beuverie sur le pont, les PJ passeront inaperçus des hommes et de Winthorpe, mais plus difficilement de Caoutchouc, qui garde un œil sur eux. Il faudrait qu'un ou plusieurs PJ occupent les deux lascars pendant qu'un autre se rend dans la salle du conseil. Cependant, de nuit, il est impossible de lire, et la moindre chandelle attire l'attention.

• **Ruser pour accéder à la salle du conseil.** Si l'un des PJ est un bon ingénieur naval ou s'il se fait passer pour tel, il peut proposer à Winthorpe des modifications sur son navire. Le capitaine se montre intéressé, au moins pour caresser les PJ dans le sens du poil. Le seul endroit où l'on peut travailler proprement est la table de la salle du conseil. Winthorpe viendra voir de temps en temps comment avancent les travaux, mais l'ingénieur peut parfaitement crocheter la serrure et lire le livre de bord par intermittence. Cependant, Winthorpe ouvre son coffre dès qu'il a besoin d'une carte ou d'un instrument et a de bonnes chances (2F6) de remarquer l'absence du livre.

• **Partager la salle du conseil.** Dernière possibilité, les PJ peuvent faire remarquer que la salle du conseil est grande et qu'il est dommage qu'elle soit seulement réservée au capitaine. Sur d'autres navires pirates, chacun y vit à son tour, ou bien on abat les cloisons. Une assemblée se réunit. Caoutchouc argumente clairement contre le projet s'il a compris que ce sont les PJ qui l'ont proposé. Il n'en voit personnellement pas l'intérêt : le navire est assez grand, le capitaine doit prendre des décisions dans de bonnes conditions pour la survie du navire, détruire la cloison rend le maquillage du navire très difficile, etc. Si les PJ obtiennent gain de cause, les marins habiteront à tour de rôle dans la salle du conseil, sous le regard faussement amusé de Winthorpe. Encore une initiative comme ça et il fait don du corps de ses hommes à une tribu cannibale...

• **Jouer les acrobates.** Moyennant un Test d'Acrobatie et Discréption (Adresse), les PJ peuvent entrer dans la salle du conseil par l'extérieur pendant que Winthorpe est sur le pont.

• **Manifester de l'intérêt pour le livre de bord auprès de Winthorpe est une grave erreur.** Le coquin élude la question et se plonge dans la lecture de celui-ci. Au bout de cinq jours de lecture, il découvre le passage sur le repaire du Hollandais, et recherche frénétiquement sur quelle île il peut se trouver. Trois jours plus tard, il est persuadé que la solution se trouve sur la rapière, et les PJ n'ont plus qu'à bien se tenir.

Si les PJ parviennent à s'emparer du livre de bord de Van Aarde, celui d'entre eux qui se lance dans sa lecture peut faire un Test de Lire/Écrire (Perception) par heure de lecture. Le livre est écrit en anglais, et Langues étrangères (anglais) est nécessaire si le lecteur n'est pas de cette nationalité. Il doit accumuler 10 Succès afin de trouver le passage parlant du repaire, daté d'un mois et demi plus tôt :

« *Cette cache est introuvable et immense. Par haute mer, on peut y pénétrer avec une chaloupe démâtée. Par basse mer, la frégate entière peut entrer, pour peu qu'on aménage un système de démâtage aisément. Le mieux reste tout de même d'y accéder par la terre, ce qu'aucun homme sensé ne ferait à part moi. J'y ai perdu huit hommes, mais désormais le diable est avec*



*moi, car en compagnie de mon arme, mes alliés voient rouge. Il faut remonter la rivière salée qui se jette dans la mer sur la côte est, et arrivé au col des deux mornes, soulever la pierre plate pour dégager l'entrée. »*

Les PJ ne devraient pas avoir trop de scrupules à se mettre en quête du trésor du Hollandais, car celui-ci est déclaré mort ; sa part du pillage des épaves espagnoles ne lui sert plus à rien !

## LES INTENTIONS DE WINTHORPE

Winthorpe et Caoutchouc se montrent très sympathiques envers les PJ tant que ceux-ci ne se mettent pas dans leurs pattes. Ils leur offrent un verre de temps en temps, leur demandent ce qu'ils ont fait de leur part du butin pris sur les épaves espagnoles, rient en leur compagnie... Caoutchouc utilise un pistolet volé au Hollandais. Il y tient trop pour ne pas le porter, mais le cache sous sa chemise pour éviter que les PJ ne le reconnaissent : Test de Vigilance (Perception) opposé à la Discréption (Adaptabilité) 3F7 de Caoutchouc pour le repérer. Il garde toujours un œil sur les PJ et est chargé par Winthorpe de fouiller dans leurs affaires pour trouver la rapière. Tout comme les PJ chercheront à éloigner le capitaine du coffre de la salle du conseil, Caoutchouc cherchera à les éloigner des quartiers de l'équipage... Une fois la rapière découverte, Winthorpe et Caoutchouc essaieront de se débarrasser des PJ en simulant une mort accidentelle. À moins que les PJ ne deviennent vraiment gênants,

ils peuvent cependant attendre Saint-Pierre de la Martinique pour passer à l'action.

## UNE GRAVE ACCUSATION

Si Winthorpe n'accuse pas les PJ de quelque crime, c'est tout simplement parce que lui en a commis de plus graves et qu'il aimerait éviter que cela s'ébruite. En effet, il s'est rendu coupable de trahison envers un autre pirate, et plus grave encore, de manipulation envers son équipage. Les PJ peuvent donc mobiliser ses hommes contre lui. S'ils en parlent directement à Caoutchouc, sans autre témoin, celui-ci tente de les tuer lui-même ou, s'ils sont trop nombreux, de les faire entrer dans la salle du conseil pour s'en défaire avec Winthorpe. Si les PJ en parlent aux autres matelots, Winthorpe et Caoutchouc ne peuvent rien faire. Avec des preuves suffisantes, le capitaine et son quartier-maître sont condamnés à la pendaison, ou au mieux au marronnage. Ils tenteront bien entendu de se soustraire à ce destin.

## UN PETIT PASSE-TEMPS

Nos pirates rencontrent un navire marchand, une tartane armée de deux pièces de huit en bordée et transportant 15 tonneaux de tabac. Vous pouvez faire jouer le combat naval détaillé comme le limiter à une reddition à la seule vue du pavillon noir du *Shadow*. Cela donne à Winthorpe un prétexte pour mouiller à Saint-Pierre de la Martinique.

# Le repaire du fantôme

Si les PJ n'ont pas accusé Winthorpe de trahison, que celui-ci ait mis la main sur la rapière ou non, il décide de les éliminer. L'équipage a une cargaison à écouler et Saint-Pierre de la Martinique semble être une excellente escale pour cela. En effet, cette ville est protégée des attaques ennemis par le fort Saint-Nicolas (batterie en barbette de 11 canons de 36) et du vent et de la houle par la pointe du Prêcheur. Bien que les pouvoirs civils et militaires – donc les soldats du roi et la milice – aient été transférés à la nouvelle capitale de Fort-Royal, Saint-Pierre reste la capitale économique de l'île. Le *Shadow* jette donc l'ancre face au quartier du Mouillage en début de soirée. Comme d'habitude, Winthorpe s'occupe personnellement de la recherche d'un acheteur pour le tabac de sa prise.

Les PJ, comme les autres pirates du bord, peuvent valuer à leurs occupations. Les échoppes et entrepôts se succèdent le long de la Galère, une grande rue longeant

la côte. Caoutchouc entraîne avec lui quatre pirates, et leur faisant croire que les PJ sont des traîtres. Dès que les personnages s'éloignent du reste de l'équipage, les hommes du quartier-maître les traquent pour les tuer sans sommation. Ils sont armés chacun d'un mousquet, d'un pistolet, d'un sabre et d'une dague. Caoutchouc leur demande d'éviter de faire feu, pour ne pas attirer les soldats de l'île. Évidemment, si les PJ tirent, ils ne se gêneront pas pour riposter. Les PJ peuvent s'enfuir, les tuer, ou tenter (tout en combattant) de les convaincre qu'ils sont manipulés.

S'ils reviennent ensuite au navire, Winthorpe leur demande ce qu'ils ont fait de Caoutchouc, les accuse de meurtre et se charge lui-même de les tuer. S'ils s'enfuient, Winthorpe évite les effusions de sang de peur que ses propres hommes ne se retournent contre lui, et repart après deux jours de recherche.

## L'ÎLE

Comme de nombreuses îles du Vent, Saint-Vincent est volcanique, couverte de forêt vierge et bordée de plages de sable blanc ou noir. Les côtes est et ouest sont formées de falaises déchiquetées qui tombent dans la mer. L'île de Saint-Vincent est la propriété des Indiens Caraïbes en vertu d'un traité signé en 1660. Toutes les expéditions menées sur cette île se sont terminées en bain de sang pour les Européens. Les Caraïbes n'acceptent sur l'île que les esclaves noirs en fuite. Les premiers, rescapés d'un navire négrier, ont été rejoints par les esclaves marrons de la Barbade et de la Martinique. Ils adoptent le mode de vie des Caraïbes rouges mais, plus nombreux, ils manifestent leur indépendance et traitent d'égal à égal avec les Français et Anglais.

### ARRIVÉE DES PJ

Les PJ peuvent arriver à bord du *Shadow*, s'ils en ont pris possession, ou avec une barque ou une chaloupe volée dans le port. Il y a peu de chance qu'ils aient recruté un équipage et pris un navire à la Martinique. Cependant, comme ces petites embarcations ne sauraient remonter le courant, ils devront se faire remorquer par des marchands en trouvant un prétexte quelconque. Arrivés en vue de l'île, conformément aux recommandations de Van Aarde, ils mouilleront probablement près d'une plage de sable noir volcanique sur la côte est, qui a le bon goût d'être protégée du vent. Ils verront sans difficulté l'embouchure de la rivière salée. Ils peuvent cependant être tentés d'utiliser l'autre solution : l'entrée par la mer. Comme l'indique Piet dans son journal de bord, cette entrée est difficile à trouver même en sachant qu'elle existe (Test de Perception Difficile). S'ils la trouvent, les PJ pourront constater que pour y accéder, il faut se frayer un chemin dans un chenal étroit bordé de nombreux rochers qui émergent plus ou moins d'eaux très agitées qui viennent frapper les falaises. Un simple coup d'œil fait frémir et craindre le naufrage, et une évaluation plus précise (Test de Pratique nautique, Difficulté moyenne) confirme que la manœuvre est compliquée, même pour un bon marin.

Conclusion : comme le dit Piet lui-même, il vaut mieux passer par la terre !

### ROUGES OU NOIRS

La rivière coule trop vite pour pouvoir être remontée. Les PJ devront donc pénétrer dans la forêt vierge et la longer pour arriver entre les deux mornes. Certes, la forêt abrite son lot de serpents et de fauves, mais le véritable

danger vient des Caraïbes rouges. Si les PJ ont mouillé avec une embarcation de la taille d'un sloop pendant la journée, les Indiens s'apprêtent à chasser ces indésirables. Ils préparent leur poison de combat, à moins que les PJ ne débarquent le jour même où ils mouillent, auquel cas ils enduisent leurs flèches de curare.

Les Caraïbes rouges n'agissent jamais de front et préfèrent la technique de guérilla. Ils attaqueront le sloop de nuit ou les PJ dans la forêt. Dans les deux cas, ils hésitent si la rapière est visible, bien en évidence. Si les PJ font le signal, en faisant passer la lumière du soleil à travers le rubis qui se trouve dans la rapière (le texte de Van Aarde dit : « mes alliés voient rouge »), les Indiens sont rassurés et, accompagnés par leurs magnifiques femmes, apportent des présents : fruits, viande, fleurs, rocou, vaisselle de calebasse... Ils demandent à voir l'homme à l'œil couleur de sang (le Hollandais mettait volontiers le rubis de sa rapière devant son œil), ou sinon demandent ce qui est advenu de lui.

### CARAÏBES ROUGES

Compétences de groupe :

**Habiléité** : 3F7

**Ruse** : 4F7

**Combat** : 3F6

**Tir (arc)** : 4F8

Utilisez les règles de groupe propres aux soins des poisons (voir Pavillon Noir - À feu et à sang, page 156).

En cas d'attaque des Caraïbes rouges, ils sont 30 le premier jour, 75 le deuxième et 500 le troisième. Les femmes n'attaquent pas.

Pour peu que tout se passe bien pour eux ou qu'ils en réchappent, les PJ sortent de la forêt, escaladent le morne, puis franchissent une cascade. À une centaine de mètres au-dessus d'eux, à l'est de la rivière, ils aperçoivent une cinquantaine de Noirs, vêtus (ou plutôt nus) comme des Indiens Caraïbes. Armés d'arcs et de lances, ils toisent les PJ – en fait ils attendent le signe de reconnaissance. Si les PJ ne montrent pas le signe, les Caraïbes noirs deviennent menaçants, puis fondent sur eux, lances en avant. Si les PJ ne bougent pas, ils sont encerclés, désarmés et emmenés devant leur chef, N'Gundu. Celui-ci, qui s'exprime aussi bien en français qu'en anglais, leur demande qui ils sont et ce qu'ils font là. Si nos pirates se font passer pour des rescapés de l'équipage du Hollandais et qu'ils possèdent la rapière, N'Gundu la saisit et la met entre lui et le soleil. Le sol se colore alors de rouge sous le regard impressionné des Caraïbes noirs. Il les relâche,

mais leur indique que c'est la dernière fois que leur présence est bienvenue sur l'île. Si ce sont les PJ qui font ce geste, ils peuvent s'en aller librement. S'ils ne possèdent pas la rapière ou ne revendiquent pas leur appartenance à l'équipage du Hollandais, N'Gundu les fait attacher et leur promet qu'ils seront écorchés le lendemain, le temps de requérir l'accord des Caraïbes rouges...

## DANS LE REPAIRE

Juste entre les deux mornes, légèrement au-dessus du cours d'eau, les PJ découvrent un rocher plat, incliné et posé sur une pierre. Ils peuvent aisément le soulever et entrer dans le passage situé dessous. Visiblement, l'eau devait couler par là avant que le lit ne se fasse trop profond pour y accéder. Le chemin qui s'enfonce dans la roche descend assez subitement, avec un sol glissant, sur plus de 50 mètres. Au bout, il oblique vers la droite, mais les malheureux qui se sont éventuellement laissés glisser s'empalent sur deux pieux placés là par le Hollandais. Le chemin descend encore sur 500 mètres avec de multiples lacets, évitant les zones de roche dure. Le sol est parfois rocheux, parfois sableux.

Un spectacle saisissant attend les PJ : une grotte magnifique, éclairée par un énorme bassin d'eau bleue et des murs tapissés de mousse verte fluorescente. Le bassin, en forme de croissant, est assez grand pour accueillir une frégate. Il permet d'accéder sans difficulté à un large quai naturel de pierre. De l'autre côté, la grotte montre une faille, commençant 10 mètres sous l'eau à marée haute et 5 mètres au-dessus à marée basse. De l'extérieur, seuls des yeux exercés peuvent la voir se découper sur la gigantesque falaise, haute de 1 000 mètres, qui plonge presque à la verticale dans la mer, depuis les nuages.

Tandis que les PJ descendent le long du chemin qui borde la grotte, ils aperçoivent une dizaine de conduits qui s'ouvrent au bout de quelques mètres sur des salles de 10 à 30 mètres de rayon. Une partie de celles-ci contiennent non seulement le butin du Hollandais provenant des épaves de la flotte espagnole, mais aussi celui de ses pillages passés. En effet, Van Aarde et son équipage ne sont guère dépensiers.

### LE RETOUR DU HOLLANDAIS

Fou de rage de s'être laissé entraîner sur des récifs par Winthorpe, Piet Van Aarde a décidé d'en finir avec l'engeance pirate. Après avoir reconstruit sa frégate à partir du bois brisé de l'épave et de celui qu'il a pu trouver sur place, il retourne vers son repaire, qu'il sait en danger puisque sa rapière et son livre de bord ont disparu.



PIET VAN AARDE

Il laisse cinq de ses hommes sur la plage où sont arrivés les PJ. Sa colère ne fait que croître s'il aperçoit l'embarcation des PJ et atteint son paroxysme si cette embarcation est le sloop de Winthorpe. De toute façon, il coule l'embarcation et exécute ses occupants sans même les interroger. Si c'est le sloop, les PJ entendent des coups de canon. Pensant qu'il en a fini avec les intrus, il fait le tour de l'île, démâta la frégate et entre dans la grotte à la rame malgré le fort courant à l'extérieur. Ses cinq hommes remontent la rivière, en brandissant un drapeau rouge, second signe de reconnaissance pour les Caraïbes. Ils passent sous la pierre et se rapprochent des PJ.

Si les PJ n'ont pas pris soin de camoufler leurs traces dans les endroits où le sol est meuble (Test de Discrétion (Adaptabilité)), les nouveaux venus seront vite avertis de leur présence. Une fois dans la grotte, les PJ ne pourront pas manquer d'entendre le cri de l'un d'eux : « Fuckin'bastards are in there, Piet ! » Le son se propage dans la grotte comme une formidable explosion. Les PJ entendent désormais le bruit du démâtage de la frégate, qui s'arrête soudain pour laisser place au hurlement de rage de Piet Van Aarde. Les PJ sentent leurs jambes les trahir, ils ne peuvent s'empêcher de s'imaginer pendus par les tripes, ou le nez et les oreilles arrachés par les dents du Hollandais, dont la réputation est atroce. Pendant 6 tours, leurs Actions subiront un malus de -4 (Piet a dépensé 4 points d'Infamie). C'est malheureusement 3 Tours plus tard que les cinq hommes de Piet seront à leur niveau.

Si les PJ ont pris le soin de camoufler leurs traces, les cinq pirates descendent jusqu'au bassin et préparent des haussières (des cordages servant à tirer et à amarrer les navires) pour aider la frégate à entrer. Si les PJ les tuent rapidement et sans bruit, Piet ne se doute de rien. Sinon,

son hurlement retentit dans la grotte (voir l'effet ci-dessus).

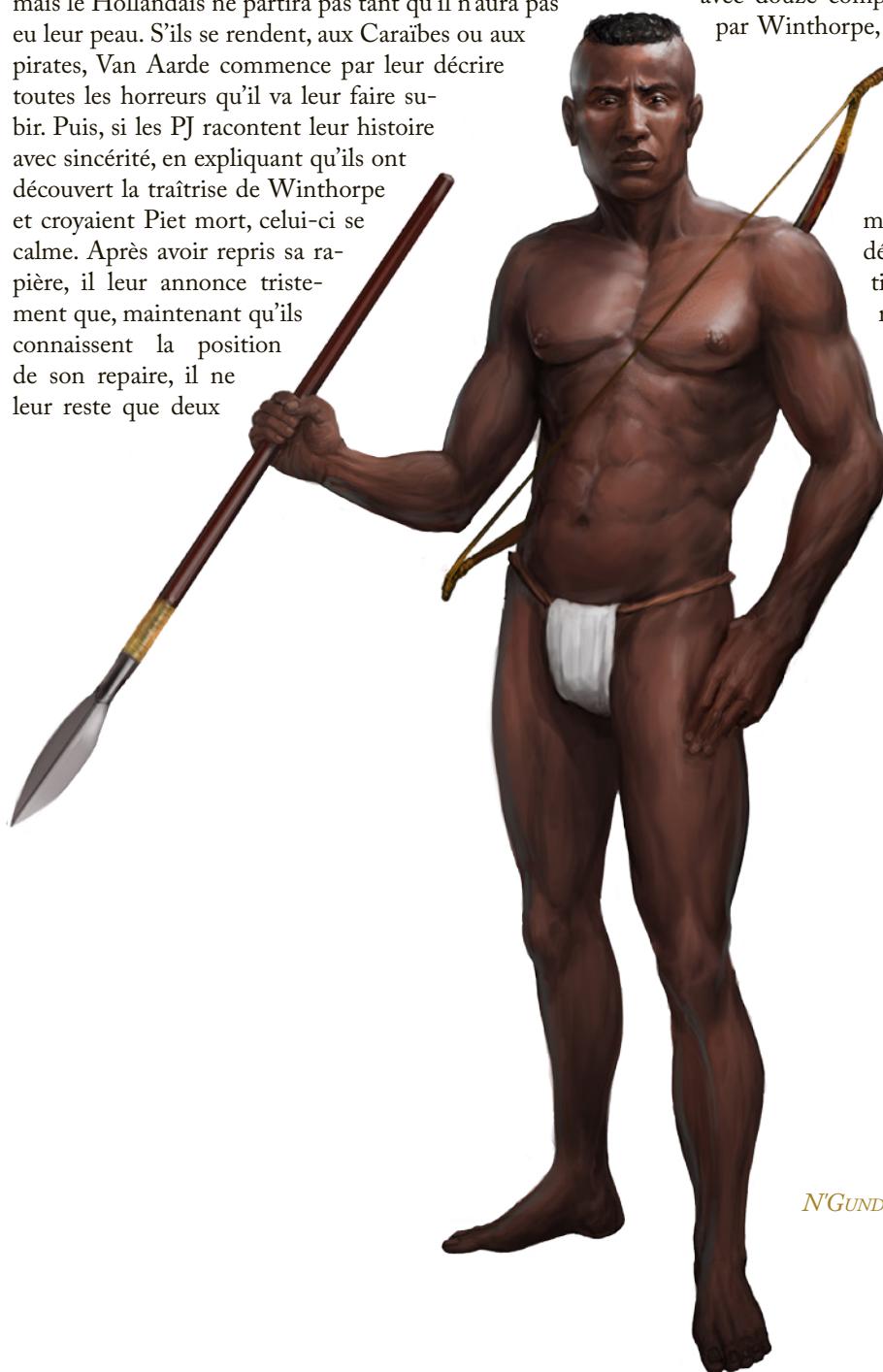
Quoi qu'il en soit, les PJ ont 5 minutes avant qu'une chaloupe portant 30 pirates n'entre dans la grotte. À son bord, Piet Van Aarde, le visage déformé par un rictus de colère, agite ses deux sabres avec la ferme envie d'en découdre.

Les PJ peuvent se rendre ou fuir (mais s'ils n'ont pas caché leur embarcation, ils n'ont aucun moyen de quitter l'île). Rapidement, Van Aarde rallie les Caraïbes pour la traque. Les PJ peuvent se cacher dans la forêt vierge, mais le Hollandais ne partira pas tant qu'il n'aura pas eu leur peau. S'ils se rendent, aux Caraïbes ou aux pirates, Van Aarde commence par leur décrire toutes les horreurs qu'il va leur faire subir. Puis, si les PJ racontent leur histoire avec sincérité, en expliquant qu'ils ont découvert la traîtrise de Winthorpe et croyaient Piet mort, celui-ci se calme. Après avoir repris saрапière, il leur annonce tristement que, maintenant qu'ils connaissent la position de son repaire, il ne leur reste que deux

choix : mourir... ou rejoindre son équipage. Le Hollandais, réputé terrible, se montre bien magnanime !

S'ils choisissent de vivre, les PJ sont donc incorporés dans l'équipage de Piet en tant que simples matelots. Bien qu'ils ne parlent pas hollandais, ils s'intégreront facilement, car parmi les hommes, il y a de nombreux Anglais et Espagnols (notamment les marins de Montoya qui se sont faits pirates pour survivre). En effet, comme le veut la coutume pirate : « Étranger, tu es notre ennemi jusqu'à la mort. De notre équipage, tu es notre ami pour la vie. » Le quartier-maître, Grison, étant mort avec douze compagnons lors du naufrage causé par Winthorpe, Piet offre même ce poste d'officier au plus sympathique et au plus expérimenté des PJ (cette promotion a une utilité pour la suite de la campagne).

Plus tard, le navire reprend la mer avec à sa tête, un pirate bien décidé à faire payer l'humanité entière. Il va se concentrer en priorité sur les pirates qui, à cause de Winthorpe, sont devenus le principal objet de son ressentiment. Il compte bien éliminer quatre ou cinq équipages, mais ça, c'est un secret, et il n'en parle à personne.



*N'GUNDU*



LE  
CADEAU  
POSTHUME



CHAPITRE



5

# Introduction

Cette histoire débute quelques scénarios plus tôt avec le pillage des épaves de la flotte au trésor espagnole sur les côtes de Floride. Lors de la répartition du butin, une magnifique rapière revient à Piet Van Aarde. Ce pirate a connu des déboires avec ses confrères par le passé, et sa patience a des limites. Un autre capitaine ayant participé à l'opération, Winthorpe, convoite la rapière. Quelques mois plus tard, après avoir voyagé de conserve avec lui, il la lui vole, ainsi que d'autres objets dont son journal de bord, et envoie le Hollandais sur des récifs.

## Synopsis

Avant son naufrage, Van Aarde a croisé la route de Benjamin Hornigold, qui l'a convié à un festin en compagnie d'une dizaine d'autres équipages pirates. C'est l'occasion pour le Hollandais d'assouvir sa vengeance. Son estime pour Hornigold et Jennings, deux fameux pirates, est le dernier lien qui le rattache à la société des forbans, mais il compte le couper pour de bon. Van Aarde entretient de bonnes relations avec le gouverneur de la Jamaïque, qui lui a donné plusieurs commissions avant qu'il ne devienne pirate. Il compte donc lui indiquer le lieu du festin, où le gouverneur anglais n'aura aucun mal à éliminer les hors-la-loi ivres morts. Pour ne pas être inquiété, il a besoin de boucs émissaires : les PJ.

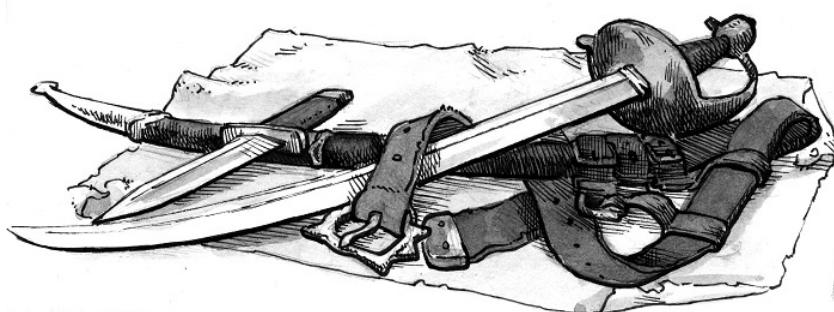
Après la découverte du repaire de Saint-Vincent, ces derniers ont intégré l'équipage de Van Aarde et peuvent se renseigner sur le passé récent du Hollandais, s'ils ne le connaissent pas déjà. Ils apprennent aussi qu'il va rejoindre de nombreux autres pirates à Grand Cayman. Le navire met cap sur la Jamaïque, pour y vendre une cargaison récemment prise. Les PJ sont chargés de négocier la vente avec le gouverneur. L'entrevue ne se passe pas du tout comme prévu, car ce dernier essaie de les soudoyer

Van Aarde survit toutefois au désastre et retourne dans son repaire, fermement décidé à étriper le traître et à faire payer la société des pirates dans son ensemble. Son naufrage et son expérience précédente dans les Everglades lui ont donné une idée : se faire passer pour mort et naviguer sur un navire maquillé en navire fantôme. Il veut semer la terreur sur la mer, pour les pirates comme pour leurs ennemis. De retour dans son repaire, qui se trouve sur l'île Saint-Vincent, dernier refuge des farouches Caraïbes, il tombe sur les PJ, qu'il élimine ou incorpore à son équipage.

pour qu'ils trahissent les pirates. S'ils refusent, il les attaque, mais les laisse tout de même s'échapper.

La nouvelle met Van Aarde hors de lui. Il se rend personnellement dans la demeure du gouverneur, de nuit, avec les PJ s'ils le désirent, et rapporte la tête du fils du maître des lieux (c'est ce qu'ils sont censés croire !). Le navire met ensuite le cap sur Grand Cayman pendant que le Hollandais prépare ses célèbres breuvages en vue de la fête.

Les pirates sont reçus à bras ouverts par leurs confrères. C'est une occasion pour eux de raconter leurs récentes aventures. Quelques heures plus tard dans la nuit, tous les pirates sont pris de maux de ventre, juste au moment où des soldats débarquent et les mettent en joue en leur sommant de se rendre. Van Aarde charge avec les hommes qui l'entourent. La fusillade éclate et le Hollandais et ses hommes tombent, morts semble-t-il. Les autres s'enfuient, puis se rassemblent dans les marécages de l'île. Les PJ font les coupables tout désignés, et doivent déguerpir, avec les pirates, les autorités et les caïmans aux fesses. Leur seul moyen de se racheter est de faire libérer des pirates prisonniers ou de retourner enquêter à la Jamaïque.



# Une visite officielle

Le Hollandais se déplace à bord du *Oostende Zon* (Soleil d'Ostende), une petite frégate aux mâts pouvant facilement être rabattus vers l'arrière. Quittant les courants qui longent les îles du Vent pour s'enfoncer dans la mer des Caraïbes, navigant plein ouest, il met le cap sur la Jamaïque. La brise est légère, et le navire profite du vent pour se laisser porter grand largue. L'ambiance à bord est très détendue depuis que les hommes du Hollandais se sont assurés que leur imprenable repaire était sauf.

## DES QUESTIONS ?

Les PJ sont libres de poser les questions qu'ils veulent. Les hommes du Hollandais y répondent sans méfiance et sans rien occulter. Puisque les PJ sont désormais membres de leur équipage, les anciennes rivalités disparaissent (ou presque, voir plus loin) et nos pirates sont au-dessus de tout soupçon.

Voici ce qu'ils peuvent apprendre en discutant avec leurs nouveaux compagnons :

**Sur le Hollandais.** Piet Van Aarde court les mers depuis une quinzaine d'années, dont quatre en tant que pirate. Il a assumé à peu près tous les postes à bord, et était quartier-maître lorsque son navire a été pris par des pirates. C'est, selon les dires de ses hommes, un excellent capitaine. Il ne se mêle que des affaires militaires et stratégiques, et laisse les relations sociales à son quartier-maître. C'est parfait comme cela et personne n'y trouve à redire. Il est bougon, très rancunier, et animé d'une colère froide contre les injustices quelles qu'elles soient. Il y a deux ou trois capitaines pirates qui feraient bien de ne pas se retrouver seuls avec lui, mais il entretient une amitié et une admiration très forte pour Jennings et Hornigold. Selon un des marins, s'il n'y avait pas ces deux-là, le Hollandais ne fréquenterait plus les pirates depuis longtemps. D'autre part, Piet est d'un naturel très pragmatique. Il entretient de bonnes relations diplomatiques avec les gouverneurs, tout en restant sur ses gardes. Selon les paroles même du Hollandais : « Je veille à ce qu'ils en veuillent à mon argent pour éviter qu'ils ne demandent ma tête. » Le gouverneur de la Jamaïque est un de ces contacts.

**Sur le gouverneur de la Jamaïque, Lord Archibald Hamilton.** Ce gouverneur, conservant les bonnes habitudes de la guerre de Succession d'Espagne (1702-1713), n'hésite pas à faire appel à des pirates ou à les aider lorsque c'est son intérêt. Il a ainsi accordé bien des commissions à des hommes tels que Henry Jennings, John Wills et Piet Van Aarde, et continue de le faire malgré la signature de la paix d'Utrecht. Cependant, l'attaque du camp

de Palmar de Ays est un acte qu'il ne peut cautionner officiellement, étant donné la paix qui règne désormais entre l'Espagne et l'Angleterre, et il s'est vu contraint de la condamner et de retirer leur commission à Jennings et Wills. Cependant, il continue d'autoriser des opérations plus discrètes moyennant un petit pourcentage, et accepte la vente des cargaisons des pirates les moins infâmes. Van Aarde n'est pas réputé pour sa gentillesse, mais laisse peu de témoins derrière lui, ce que Hamilton apprécie.

**Sur Winthorpe.** Winthorpe n'est pas le premier pirate à avoir cherché des noises au Hollandais, mais il risque fort d'être le dernier. Il lui a volé des trésors en usant de mensonges et de violence, et a poussé son navire sur des récifs. Ces crimes ne resteront pas impunis, mais les hommes de Van Aarde ne savent pas s'il se contentera d'un jugement par l'assemblée des pirates de Nassau ou s'il assouvirra sa vengeance lui-même. Winthorpe est l'exemple même de ce que ne devrait pas être un pirate : corrompu, menteur, traître et complaisant.

**Sur la destination du navire.** La Jamaïque n'est qu'une escale nécessaire pour préparer l'orgie qui attend l'équipage. Cockram, Auger, Jennings, Hornigold, La Bouche s'y trouveront. Le lieu de rendez-vous, découvert par le génial Jennings, est tout à fait introuvable, parfaitement sûr et très confortable, à quelques maringouins près. Les marins hésitent à en donner l'emplacement exact, et renvoient les PJ au capitaine. Celui-ci se fait un plaisir de leur décrire les lieux, les marécages de Grand Cayman : leur navire devra passer la barrière de corail qui bloque l'accès à l'île, en suivant la route décrite par Jennings. Si l'un des PJ est versé dans l'art de la navigation, le capitaine lui montrera la route en détail sur une carte, en expliquant les quatre alignements successifs qu'il faudra suivre. La partie la plus extérieure du golfe n'est pas marécageuse. L'eau y est très claire, et les alligators s'y aventurent peu. Cependant, il faudra remonter sur les navires la nuit pour éviter de se faire croquer. Le capitaine conclut son exposé en disant qu'il faudrait être fou pour tenter de passer sans ces informations cruciales.

## QUELQUES OPPOSANTS

En découvrant le repaire de Van Aarde sur Saint-Vincent, les PJ auront probablement tué quelques pirates du Hollandais. Ils peuvent alors sentir à bord un certain ressentiment non caché de la part des matelots des pirates morts. N'hésitez pas à placer de temps en temps quelques répliques cinglantes venant de leur part, et même des situations où les pirates pourraient en venir aux mains. C'est somme toute naturel, mais les autres pirates font leur possible pour calmer les rancœurs.

Contrairement à toute attente, le *Oostende Zon* ne se rend pas à Kingston de la Jamaïque (la ville de Port Royal a été détruite par un raz-de-marée en 1692), mais à Negrille Harbour. Ce port, situé à l'ouest de l'île, qui sert toujours de point d'ancrage aux navires négriers est devenu un parfait repaire de malfrats. Les pirates y vont et viennent en toute impunité ou presque. C'est donc l'endroit idéal pour vendre la cargaison du navire.

Le port, relativement vaste, peut accueillir une trentaine de navires de grande taille. Du bout de la pointe, on aperçoit l'île de Booby Caye, entourée d'autres cayes et de récifs coralliens. Un fort de taille respectable a été construit peu après la prise de l'île par les Anglais de Cromwell. Alors que le *Oostende Zon* se prépare à entrer dans le port, Van Aarde repère les mâts d'un deux-ponts et de deux frégates dépassant de la digue. Il hurle de virer immédiatement de bord. Cela ne met pas forcément en doute les bonnes intentions du gouverneur à l'égard des pirates, mais rien ne sert de prendre trop de risques ! Il choisit donc de mouiller non loin de là, dans la baie de Romer's Cove, au sud de Negrille.

## PROGRAMME DES ACTIVITÉS TERRESTRES

Romer's Cove est une petite baie encastrée entre deux mornes. Les habitations se limitent à trois petites plantations de tabac qui profitent de la proximité de la mer. Le Hollandais répartit les tâches une fois le navire mouillé. Son humeur joviale fait visiblement plaisir à ses hommes. En effet, depuis son naufrage, il était plutôt ombrageux.

- Les quelques lieues qui séparent le navire de la ville obligent les pirates à se procurer des chariots pour transporter la marchandise : douze tonneaux de sel, onze de tabac et quatre barils de cochenille. Sept hommes sont chargés d'en trouver.
- Les PJ sont chargés de toutes les relations sociales. Pour commencer, ils devront amadouer les planteurs pour éviter les problèmes. Ensuite, ils iront voir le capitaine du port de Negrille et, moyennant l'habituelle commission de 10 % (plus 1 % pour le capitaine lui-même), devront s'arranger pour que la vente ne dérange pas les autorités. Afin que tout se passe bien, Van Aarde leur recommande de ne pas trop puer l'alcool, de trouver des habits décents, de se raser, et de dire qu'ils viennent de sa part. Pour finir, il leur confie les papiers du navire. Évidemment, ils sont faux, mais ils devraient faire l'affaire puisque le navire n'est pas visible.
- Pendant ce temps, le Hollandais ira acheter du rhum et des fruits pour préparer ses breuvages.
- Le reste des hommes débarquera les marchandises, ce qui n'est pas une sinécure, car il leur faudra construire un embarcadère, la baie n'en disposant pas.

## LES PLANTEURS

Ce n'est pas la première fois qu'un pirate mouille dans Romer's Cove, mais les planteurs ont reçu des ordres assez stricts dernièrement. Un œil vigilant – Test d'Empathie (Adaptabilité) – permettra de repérer la tension qui règne. Les planteurs disent que la présence de ce navire ne les dérange pas, tant que personne ne foule leurs champs de tabac ou leurs potagers. Ce sont des planteurs à l'ancienne, amatelotés par deux et sans femme. Ils ne craignent donc pas un enlèvement.

Les PJ peuvent soupçonner quelque chose, même s'ils promettent de l'or aux planteurs en échange de leur silence. Pendant la conversation, l'un d'eux a les yeux rivés sur le *Oostende Zon* qui tourne lentement sur lui-même. Il essaie visiblement d'en lire le nom, ce qui est difficile en contre-jour avec le soleil de fin d'après-midi. Si nos pirates citent quelques noms (« Van Aarde », « Le Hollandais », ou encore le « *Oostende Zon* »), alors les planteurs se détendent complètement, offrant même un verre d'eau-de-vie aux personnage. Si on les questionne, ils répondront qu'ils étaient un peu inquiets, mais que s'il s'agit de Piet le Hollandais, alors ils ne craignent pas de déprédatations. Ils iront même jusqu'à dire qu'il est venu mouiller ici il y a quelques mois. C'est faux, comme peuvent le révéler quelques questions posées à bord.

En fait, le gouverneur de la Jamaïque, sur ordre de la reine Anne, doit en finir avec les pirates qui parasitent son île et les possessions britanniques en général. Les habitants de l'île ont été informés que tout renseignement sur les allées et venues de pirates serait récompensé, et les rétentions d'information punies. Autour de Negrille Point, cependant, les habitants ont été avertis que seul Piet Van Aarde, dit le Hollandais, était le bienvenu. Quant à savoir pourquoi...

## LES REMPARTS

Pour rencontrer le capitaine de Negrille Point, les PJ n'ont pas d'autre moyen que de demander une audience. Inutile d'espérer être seulement entendu des soldats qui gardent l'entrée du fort s'ils ne sont pas impeccablement habillés. Une fois à l'intérieur, ils sont escortés par cinq soldats qui leur font faire le tour des remparts, comme pour leur montrer les navires de guerre qui trônent au milieu du port.

## PREMIÈRE ENTREVUE

Ils sont reçus par un sergent, dont le bureau donne sur les remparts. Dans une pièce au-dessus d'eux, ils peuvent entendre un enfant jouer. S'ils posent des questions à ce sujet, le sergent leur explique, tout en inspectant leurs papiers, que la famille de Lord Hamilton vit ici. Le

gouverneur passera les navires en revue au cours de la semaine prochaine. « Magnifique flotte, n'est-ce pas ? » dit-il, en admirant le deux-ponts par la fenêtre. Si on le questionne sur la raison de la présence de ces navires, il répond évasivement : « Pour une action d'envergure... La paix n'est plus ce qu'elle était ! » Il fait bien sûr allusion aux pirates, mais si les PJ ouvrent de nouveau la bouche, il leur demandera pourquoi leur navire n'est pas entré dans le port. Les explications terminées, il leur indique qu'il leur faudra revenir le lendemain à la première heure. Si leurs vêtements ne sont pas assez soignés, il leur suggère discrètement de revoir leur tenue avant de rencontrer le capitaine.



SIR BRIGHTSTONE

## LE CAPITAINE

De bonne heure, les PJ se présentent donc au fort. Ils passent cette fois-ci par l'intérieur du bâtiment, toujours escortés par cinq gardes, qui les délestent au passage de leurs armes à feu. Sur leur passage, un Test de Vigilance (Perception) opposé à la Comédie des gardes (2F5) leur permet de remarquer que nombre d'entre eux les regardent de façon soutenue.

Au bout de la cour, des escaliers donnent sur un hall. Deux autres encadrent ce hall et mènent à un couloir qui le surplombe. En haut des escaliers, on leur indique la porte de gauche qui s'ouvre sur une antichambre. Sur leur droite, d'une porte légèrement entrouverte provient la voix d'une jeune femme faisant la lecture à un enfant. L'étage est embaumé – ou empêste, selon les goûts – par un parfum de femme. Alors qu'ils arrivent sur le palier, une femme de chambre, qui sort d'une troisième porte, toujours sur la droite, les croise, salue, et descend les escaliers.

Un homme attend déjà dans l'antichambre. Il présente une forte pilosité et est couvert de sueur. Si on lui demande ce qu'il fait là et pourquoi il est dans cet état, il répond avoir couru jusqu'ici pour faire son devoir et signaler avoir vu la veille des gens louche ressemblant beaucoup à des forbans. Il en a même vu un entrer dans une maison close. Il est incapable de décrire correctement la personne, et visuellement, il ne reconnaît aucun des PJ.

Le capitaine du fort, Sir Brightstone, les reçoit enfin, malgré les gestes exaspérés du bonhomme, dont l'odeur de sueur a vite couvert celle du parfum. Il les fait entrer dans son bureau, qui comporte deux fenêtres s'ouvrant chacune sur un balcon. L'un donne sur le chemin de ronde, à 3 mètres en contrebas, tandis que l'autre donne sur la pointe. D'épais rideaux de brocart encadrent ces énormes fenêtres. Le mobilier est assez riche mais de bon goût. Deux laquais leur offrent des sièges, puis à chacun un verre de whisky et un cigare.

L'air détendu, le capitaine les laisse exposer leur affaire. Un pirate vigilant remarquera un pistolet posé sur la table, et quelques mousquets manquant sur un râtelier. Chaque personnage peut effectuer un Test de Pistolet (Érudition). Avec deux Succès, ils sont sûrs d'avoir déjà vu un tel pistolet. S'ils obtiennent trois Succès, ils se souviennent l'avoir vu entre les mains d'un pirate. Avec quatre Succès, ils savent que Van Aarde a le même, ou avait le même.

Il leur explique finalement qu'il ne saurait accéder à leur demande, car les forbans ne sont plus les bienvenus à la Jamaïque. Les édits royaux sont formels, et cette fois-ci, la couronne a assorti les moyens conformément aux intentions : d'un geste de la main, il désigne la flotte dans le port.

« Vous êtes le quatrième équipage pirate en moins d'une semaine à passer dans mon bureau (note : Negrille Harbour est le port pro-pirate le plus proche de Grand Cayman). Vous comprendrez que même mon esprit militaire limité

s'éveille à de tels indices. Une opération pirate est en cours. Je ne sais laquelle, mais je sens que vous y tenez votre rôle. Nous avons peut-être le moyen de nous entendre. Personne ne saura rien des mots que vous prononcerez ici, vous pourrez vous mettre à l'abri de nos mousquets et, au cas où vous ne le sauriez pas, les primes offertes pour toute information permettant la prise de pirates sont substantielles... »

Si les PJ restent muets, il ajoute même des lettres de grâce pour chacun d'eux.

« Décidez-vous, gentlemen... Y a-t-il quelque chose qui serait susceptible de vous faire changer d'avis ? Si vous m'indiquez ce qui se trame, vous pouvez toucher entre 100 et 400 pièces de huit chacun. Si vous m'aidez à les prendre, vous aurez droit à la grâce royale, ainsi qu'à 3 000 pièces de huit chacun. »

## ARRÊTEZ-LES !

Si les PJ acceptent, même en donnant de fausses informations, le capitaine, très bien informé, leur pose quelques questions pertinentes pour essayer de les prendre en défaut ou pour les inciter à en dire plus. S'il devient évident qu'ils essaient de le tromper, s'ils se moquent ouvertement de lui, ou s'ils refusent son offre, il recule lentement en disant : « Dommage... dommage... »

Il ouvre alors discrètement un tiroir de son bureau pour en sortir un pistolet chargé – celui qui se trouve sur la table ne l'est pas. Les PJ peuvent le remarquer en réussissant un Test de Vigilance (Perception) opposé à la Discréption (3F7) du capitaine. Ils pourront peut-être aussi remarquer les six soldats cachés derrière les rideaux (Discréption 2F6). À partir du moment où le capitaine a son pistolet en main, les soldats bondissent, mousquets armés de baïonnette en main.

Les soldats n'hésitent pas à faire feu, mais ayant reçu l'ordre de ne pas tuer les PJ, ils essaient de les blesser légèrement ou, mieux, de les manquer de justesse. Ils ne font mouche que s'ils n'obtiennent qu'un seul Succès sur leurs Tests de Mousquet ou de Pistolet. Sinon, ils visent exprès légèrement à côté. Les PJ entendront donc les balles siffler à leurs oreilles, mais ne devraient pas être touchés. Si un soldat obtient plus de 2 Succès à son Test de Mousquet, réalisez un Test de Vigilance (Perception) pour le personnage qui était « visé ». S'il obtient autant de Succès que le garde, indiquez-lui que la façon de tirer de son adversaire est étrange. S'il en obtient plus, il sait que l'autre a volontairement visé à côté.

Les PJ peuvent se battre pour tenter de s'échapper par les balcons, ou se replier vers l'antichambre. Comme ils ne disposent pas d'armes à feu, les gardes ne craignent pas les pertes en se battant contre eux. S'ils sortent par l'antichambre, ils entendent les cris du fils du gouverneur, terrorisé par les coups de feu. Des soldats montent par l'escalier, mais restent cachés par le balcon. Descendre par l'escalier

est risqué. En prenant des otages (et pourquoi pas le fils du gouverneur qui se cache dans la penderie d'une chambre proche), les PJ sortiront sans encombre, mais devront se faufiler dans la ville en les traînant avec eux.

## LES ACTIVITÉS RÉELLES DU HOLLANDAIS

Van Aarde s'est procuré des fruits et du rhum pour préparer ses boissons. Il récupère aussi des branches de laurier-rose dont il enlève les feuilles, qu'il présentera comme des branches d'eucalyptus, et des baies de belladone, qu'il fera passer pour des myrtilles ou d'autres baies inoffensives.

Durant la nuit, il rend visite au capitaine du fort pour lui expliquer son plan. Celui-ci ne peut qu'acquiescer, tout en envoyant un émissaire à Kingston pour prévenir le gouverneur. Van Aarde lui enjoint aussi de remplacer le fils de Lord Hamilton par un jeune comédien, au cas où. Le lendemain, il continue ses achats divers. Trouvez-lui des prétextes si les PJ surveillent ses faits et gestes.



PIET VAN AARDE

## UNE RAGE TOUTE RELATIVE

Lorsque Van Aarde apprend la traîtrise du capitaine du port, il décide de faire un exemple. Il est d'avis de le décapiter. S'il sait que la famille du gouverneur est présente, il décide de lui réservé le même sort. Cela l'apaise un peu de savoir que le fils du gouverneur est à sa merci. Si le jeune Hamilton a été pris en otage par les PJ, il le décapite sur-le-champ et conserve sa tête pour l'envoyer à sir Brightstone. S'il n'est pas là, alors Van Aarde a besoin d'assouvir sa rage. Il part lui-même chercher vengeance, et revient avec la tête d'un enfant...

Le navire lève l'ancre peu après. Si les PJ interrogent le Hollandais à propos de son pistolet, il le leur montrera, en disant qu'il en avait deux, mais que Winthorpe lui en a volé un...

# À mon dernier repas

Le Hollandais est réputé parmi les pirates pour la qualité de ses macérations à base de rhum, de whisky et de cognac. À moins que ses hommes ne le pressent, il s'accorde une journée pour fumer ses fruits (c'est comme ça qu'il opère) et demande aux PJ de l'aider. Il les laisse embrocher les fruits et allumer le feu, tandis que lui prépare les feuilles d'eucalyptus, les noix de muscade, l'écorce de cannelle et d'autres épices pour parfumer la fumée. Il faut obtenir 2 Succès sur un Test d'Herboristerie. Très difficile pour reconnaître les branches de laurier-rose et obtenir une Excellente Réussite pour savoir que c'est très毒ique.

Si les PJ s'en aperçoivent, Van Aarde peste contre ce damné empoisonneur d'herboriste, et se promet tout haut de l'étriper la prochaine fois qu'il passe dans le coin. Il jette toutes ses branches et en prend d'autres, non toxiques. Il ajoutera alors dans ses tonneaux des baies de belladone, avec naturel, comme s'il s'agissait de simples myrtilles. Si son équipage estime qu'il n'a pas le temps de fumer ses fruits, il fulmine et propose malgré tout de s'arrêter sur Booby Caye pour le faire.

## SUR LES LIEUX

La surface de Grand Cayman est mangée par un énorme marécage remplissant une grande anse ceinte par une barrière de corail. Les seuls habitants de cette mangrove sont les pécaris et les caïmans qui se cachent sous les palétuviers. Le *Oostende Zon* longe l'île par le nord. Le Hollandais est sur le pont, guettant l'apparition du premier alignement pour entrer. Lorsqu'un corail rouge aérien émerge devant un tronc torturé, le navire fait cap sur le corail, qu'il quitte alors que celui-ci n'est qu'à quelques mètres devant pour suivre un autre alignement, puis une troisième, puis un dernier avant d'apercevoir les mâts de six navires. Un Test de Vigilance et Navigation (Perception) permet de remarquer que l'eau est profonde sur ce chemin, du fait de l'apparition d'un fond rocheux.

Les pirates sont accueillis par les acclamations de plus de cinq cents autres forbans. Alors qu'ils mouillent l'ancre dans une eau claire et tranquille, des chaloupes partent de la plage et s'approchent à la rame, portant des grappes de pirates braillant. Dans ce trou sableux qui précède d'une centaine de mètres les marécages, l'air est lourd et chaud, mais n'est pas chargé de moustiques.

## LA BEUVERIE

Les autres équipages sont ceux d'Hornigold, Jennings, Cockram, Auger, Brown (personnage imaginaire), Le

Gerec (personnage imaginaire) et La Bouche. À vous d'animer la réception de nos pirates et la soirée avec force beuveries, ripailles et récits de marins. Ces histoires et quelques autres événements vont émailler la fête :

- **Les pirates qui connaissent les PJ leur demandent de raconter leurs aventures**, en particulier celles qui les ont amenés à rejoindre l'équipage de Van Aarde. Les exactions de Winthorpe et de Caoutchouc éveilleront rage et mépris, et chacun crachera à l'évocation de leurs noms.
- **Des hommes de Jennings évoquent l'opération menée pour récupérer le trésor des épaves de la flotte espagnole** (à laquelle les PJ ont peut-être participé ; si c'est le cas, ils les associeront au récit, leur passant la parole). Ils évoqueront le pillage effectué sans perdre d'hommes, leur permettant de rapporter un butin de 130 000 pièces de huit.
- **Les hommes d'Hornigold raconteront comment leur capitaine s'est brouillé avec Bellamy**. Les deux capitaines ont eu un différend à propos d'un convoi lourdement chargé. Hornigold a refusé de l'attaquer parce qu'il était persuadé que Bellamy le faisait pour retrouver sa « greluche ». Celle-ci rentrait à Boston après un voyage dans les îles. Bellamy s'était séparé d'elle la mort dans l'âme en devenant pirate. Évidemment, il s'est défendu contre cette accusation de manipulation à l'égard de ses hommes et de son associé. Bref, Hornigold l'a laissé attaquer seul le convoi. Depuis qu'il a appris que Bellamy a pris le convoi et qu'il n'y avait pas de femme à bord, Hornigold devient rouge de colère quand on évoque cette dispute. Il essaie piteusement de se justifier : « Venez, je vais vous montrer ! »



BENJAMIN HORNIGOLD

- **Un peu plus loin, un géant barbu et ses amis ont accaparé quelques tonnelets de rhum.** Apparemment, cet Edward Teach semble être populaire ! Le quartier-maître d'Auger s'approche de lui pour lui expliquer que le rhum est à la disposition de tous. Teach lui répond qu'il n'a qu'à venir se servir lui-même, pour voir. Le quartier-maître insiste, si bien que Teach pousse un rugissement terrible, lui enfonce le crâne entre les épaules d'un coup de poing, et reprend sa discussion avec ses camarades, qui désormais se sentent moins à l'aise...
- **Le Hollandais passe la plupart de son temps avec un homme noir de petite taille** qui appartient à l'équipage d'Hornigold. Le vieil homme lui parle de la religion de ses ancêtres, le vaudou, dont le culte a survécu à la traversée sur les navires négriers. Au début, Van Aarde rit beaucoup sous le regard indulgent de son interlocuteur, puis, au bout de deux jours de discussion, il se montre de plus en plus intéressé. Si les PJ écoutent, ils entendent parler, au cours de la dernière nuit, des guédés dirigés par Baron Samedi et de la Grande Brigitte. On évoque les loups-garous, les zombis dont la bouche est cousue et qui obéissent aveuglément aux ordres de leur maître...
- **Un caïman s'invite à la fête**, cherchant à croquer un ou deux pirates au passage.

## LE VIN TOURNE AU VINAIGRE

La troisième nuit de beuverie est déjà bien avancée. La plage est illuminée de grands feux de bois à brûler débarqué des navires.

- **Les excellents tonneaux préparés par le Hollandais ont été mis en perce.** Ceux qui en boivent, peu avant l'attaque des soldats, commenceront par être pris de vomissements, ce qui passe plutôt inaperçu dans la beuverie. Pour la suite, consultez les effets du laurier-rose (*Pavillon Noir – La révolte*, page 134). Évidemment, si les PJ n'en boivent pas, ils éviteront l'empoisonnement. S'ils observent le Hollandais, ils remarquent que celui-ci n'en boit pas, pas plus que son commandement.
- **Quelques-uns des hommes du Hollandais bénéficient d'une occasion au milieu de la nuit**, car l'alcool réduit la vigilance des pirates. Ils en profitent pour mouiller la poudre des pistolets et enduire de graisse la garde des épées. Ils agissent en toute discrétion. Il suffit qu'un personnage les observe pour remarquer leur manège, mais sinon, ne permettez aucun Test de Vigilance pour le constater. Les PJ devront réussir un Test de Chance au moment de se servir de leurs armes (chances de base : 7 sur 10) pour comprendre que leur équipement n'est pas utilisable. Les armes dont ils ne

se séparent jamais, parce qu'elles sont magnifiques ou parce qu'ils l'ont précisé, sont toutes en bon état.

- **L'un des complices de Van Aarde va raconter à Teach que les PJ ont fait de nombreuses escales à la Jamaïque.** Apparemment, le géant à la barbe noire, qui est le second d'Hornigold, n'a pas ses oreilles dans sa poche. Les PJ ne l'entendront que s'ils le suivent volontairement. Sinon, ils croiseront plus tard le regard suspicieux de plusieurs pirates. L'un d'entre eux peut les aiguiller vers Teach, et l'homme qui répand la rumeur parlera de tout autre chose dès qu'il remarquera leur présence. Il en profite aussi pour mouiller la poudre de quatre des huit pistolets de Teach.

Les pirates restent insensibles à toute mise en garde contre un danger quelconque. Ils préfèrent prendre du bon temps, pour que cela reste une fête mémorable.

À moins que les PJ ne soient passés complètement à côté de tous les indices précédents, ils devraient être sur leurs gardes. Lorsque vous sentez qu'ils vont passer à l'action, faites intervenir les navires de guerre.

## L'ASSAUT DES SOLDATS

Deux frégates se rapprochent soudain de la plage : l'*Avenger* et la *Fury*. Elles lâchent des bordées illuminant la nuit sur quatre des navires pirates : ceux d'Hornigold, Cockram, Jennings et Auger. Les PJ pourront reconnaître les navires vus à Negrille Harbour. Le deux-ponts n'est pas là. C'est vite la panique parmi les pirates, mais les capitaines rallient leurs hommes. Un petit conseil se tient, où seuls les capitaines ont la parole. Hornigold est pour le repli, tandis que les impétueux Auger et Brown sont pour l'affrontement.

Ils sont interrompus par la marée de soldats qui déferlent par le nord de la plage, surgissant comme des spectres de derrière les cayes, juste à côté des navires. Il y a plusieurs centaines de soldats (800 en tout) : il ne peut s'agir que des hommes du deux-ponts. Van Aarde se saisit de ses armes et se lance à l'assaut, hurlant aux autres de fuir pendant qu'il les retient. Son hurlement de rage a de quoi glacer le sang, mais les soldats tiennent bon. Brown et ses hommes lui emboîtent rapidement le pas. Hornigold et Jennings, aux équipages plus importants, les rassemblent pour faire de même, lorsqu'une salve de mousquets leur coupe la parole. Avec une précision meurtrière, les balles des soldats viennent d'exterminer Van Aarde et son équipage. Tandis que les hommes de Brown essaient désespérément de faire feu avec leurs armes mouillées tout en courant, les autres pirates de la plage voient la rangée de soldats en rouge recharger méthodiquement tandis qu'une deuxième ligne s'avance. Les Anglais mettent Brown et ses hommes en joue et

tirent. Le capitaine pirate, en tête de la charge, est frappé par plusieurs projectiles et s'effondre avant d'avoir pu atteindre le niveau de Van Aarde. Derrière lui, ses hommes tombent par dizaines. Les quelques survivants, enragés, poursuivent leur avancée, mais sont abattus par les Anglais avant d'arriver au contact.

Si les PJ décident de se lancer à l'assaut, ils sont pris au dépourvu par la décision de leur capitaine, Van Aarde ne les ayant pas prévenus de ses intentions. Ils chargent donc au côté de Brown et doivent réussir un Test de Chance (chances de base : 1 sur 10) pour ne pas prendre une balle. Les pirates blessés se relèvent pour prendre la fuite, mais ils sont vite rattrapés par les soldats qui, après avoir anéanti la charge de Van Aarde, sont passés à l'attaque. Ils progressent sans précipitation, en achevant tous les blessés.

Face à l'avancée redoutablement efficace des « manteaux rouges » et à leur nombre, les autres pirates, dont les armes sont pour l'essentiel inutilisables, décident de reculer. Entre-temps, les deux navires de guerre ont accosté, et d'autres soldats, de la vase jusqu'à la taille, courent vers la plage. Les pirates n'ont pas d'autres options que de fuir.

#### LA MORT DE VAN AARDE (VERSION RÉALISTE)

La charge de Van Aarde n'est qu'une mise en scène destinée à le faire mourir aux yeux du monde. À ce stade de l'histoire, le Hollandais a définitivement basculé dans la folie et il a décidé de mettre en œuvre un plan machiavélique pour se venger « de tous », et en premier lieu des pirates. S'il a pris les PJ à son bord dans l'épisode précédent, pensant pouvoir compter sur eux, sa paranoïa l'a malgré tout rattrapé, et il ne leur fait pas confiance. Il pense qu'ils sont peut-être infiltrés. Il ne veut pas courir de risques, mais plutôt que de les éliminer par précaution, il décide de les utiliser et de les intégrer à son plan. C'est pourquoi, dès le début de ce scénario, il les associe à plusieurs actions et leur confie des missions... destinées à en faire les porte-parole de sa future légende.

En effet, Van Aarde ne veut pas simplement tuer, il veut terroriser, en devenant un fantôme des mers. S'appuyant sur son allié, le gouverneur de la Jamaïque, qui est lui aussi décidé à faire disparaître les pirates, il fait en sorte de rassembler la communauté à Grand Cayman et de l'affaiblir pour mieux la livrer aux Anglais. Là, il compte faire croire à ses « amis » que lui et son équipage ont été massacrés en essayant de couvrir la retraite des pirates, pour pouvoir mieux revenir par la suite, sous les traits de fantômes qui hanteront les océans.

Ayant connaissance de l'attaque et n'ayant pas bu le rhum empoisonné, Piet et ses hommes seront nécessairement plus réactifs contre les Anglais. Il a donc été convenu avec Lord Hamilton (et là, Piet joue son va-tout, obligé de faire confiance au gouverneur !) que la première

salve des manteaux rouges sera composée de munitions « à blanc ».

Piet a eu raison de faire confiance à son allié. Lorsqu'il charge les Anglais, son équipage et lui peuvent s'effondrer, puis attendre que les autres pirates aient fui pour se relever et rejoindre l'*Avenger*. Bien évidemment, la seconde salve est à balles réelles, comme le pauvre capitaine Brown le constatera à ses dépens. Si les PJ se lancent dans la charge, ils ne doivent pas comprendre la manœuvre du Hollandais à ce stade de la campagne. C'est pourquoi il est préférable qu'ils chargent avec Brown, et soient obligés de battre en retraite avant d'avoir atteint les « cadavres » de Van Aarde et de ses hommes. Cependant, si cela vous semble préférable pour ne pas attiser leur méfiance, laissez-les charger avec Van Aarde. Ils entendront les coups de feu de la première salve et verront leurs compagnons tomber autour d'eux. Mais quoi de plus normal au cours d'une charge ? N'ayant pas une vue globale de ce qui se passe autour d'eux, ils ne pourront pas comprendre que TOUS leurs compagnons s'effondrent instantanément. Poursuivant leur charge, ils feront alors face à la seconde salve avant d'avoir le temps d'arriver au contact des Anglais, cette salve qui va faire des dégâts dans les rangs de Brown. Dans le pire des cas, ils meurent ; dans le meilleur, ils sont raisonnables et décident de fuir...

#### LA MORT DE VAN AARDE (VERSION FANTASTIQUE)

Comme il est précisé dans La fontaine de Jouvence, il y a deux visions possibles de cette campagne. Le choix de Pavillon Noir est plutôt de proposer des aventures réalistes, bien que parfois teintées de fantastique. Pour autant, si vous souhaitez jouer avec le surnaturel et avez décidé que les morts-vivants existent bien dans cette histoire, il est intéressant de faire disparaître la séquence des balles « à blanc ». Bénéficiant des effets de la fontaine de Jouvence, Van Aarde se sait « immortel » et ne prévient pas le gouverneur de ses plans. Ainsi, il charge effectivement les Anglais, et son équipage et lui sont « tués » sous les balles... pour mieux se relever ensuite, et s'emparer de l'*Avenger* !

Cette option est d'autant plus intéressante que Brown et les PJ peuvent alors effectivement charger avec Van Aarde. Et s'ils survivent, les PJ croiront d'autant plus volontiers que Van Aarde est mort, puisqu'ils l'ont vu s'effondrer, le corps traversé de plusieurs projectiles. Lorsque le Hollandais reviendra par la suite, la scène sera d'autant plus horriante !



## LA FUITE

Les pirates finissent donc par fuir. Les hommes de Le Gerec fuient par les marais, et seront vite réduits en miettes par ses habitants sauriens ou capturés par les soldats. Les autres choisissent l'intérieur des terres. Vous pouvez lancer une course-poursuite. Au bout de quelques heures, les pirates s'installent derrière un petit morne. Alors que les capitaines discutent entre eux de la conduite à tenir, les hommes se regardent en chiens de faïence.

On désigne des sentinelles : les PJ sont assignés au sommet du morne, ainsi qu'un pirate qu'ils ont déjà rencontré dans une précédente aventure et avec qui ils s'entendent bien. Au bout d'un moment, ce brave gars ne

tient plus et part aux nouvelles. Il revient dix minutes plus tard et incite les PJ à fuir.

« Je vous aime bien alors je vous le dis. Ça papote en bas, et ça dit pas du bien de vous. Il fallait connaître les alignements pour pouvoir passer le chenal avec un navire de guerre. Il y a donc des traîtres. Un type de votre équipage a dit que vous aviez fricoté avec le gouverneur Hamilton. Il paraît même que vous le connaissez bien, nous a dit Teach. Et puis il y a les armes bousillées, et certains disent vous avoir beaucoup vus tourner dans le camp... Le diable m'emporte, en plus, vous êtes les seuls hommes de Van Aarde à ne pas l'avoir suivi au combat. Vous avez fait la mixture que pas mal d'entre nous ont bu et dont ils sont en train de crever... Bon sang du diable, on dirait que v'là des pas. Croyez-moi, détalez, parce qu'ils vous égorgeront avant de vous poser des questions ! »

# Mort aux traîtres

La situation des PJ n'est pas des plus reluisantes, avec les autres pirates et les soldats aux trousses. Où qu'ils aillent, faites planer sur eux la menace d'une rencontre avec l'un des deux groupes, sans hésiter à mettre en place de petites escarmouches et des poursuites mémorables.

## LES FORCES EN PRÉSENCE

Les pertes parmi les pirates se montent environ à 250 hommes : 100 morts et 150 prisonniers. Les soldats installent des camps qu'ils fortifient vaguement et garnissent de canons. Les blessés sont entassés dans la cale d'une des deux frégates. La suprématie des soldats est totale. Ils sont deux fois plus nombreux que les pirates et bien mieux armés, car beaucoup de forbans ont jeté leurs pistolets et mousquets inutilisables.

## LES NAVIRES

Si les PJ se rendent dans une ville portuaire, ils ne pourront pas trouver de navire décent. Le capitaine de Negrille Harbour a fait vider tous les ports. À George Town, il reste une bisquine et un lougre, tous les deux truffés de soldats qui attendent de pied ferme d'éventuels pirates. Les seuls navires encore présents autour de l'île sont, finalement, les deux frégates et le deux-ponts, dont les équipages sont pour la plupart à terre. La *Fury* a les cales qui débordent de prisonniers. Il est probable qu'ils ne partiront pas tant que tous les pirates n'auront pas été capturés.

## LES PIRATES

Les PJ seront mis en pièces s'ils pointent leur nez du côté des pirates. Ceux-ci se fortifient dans leur morne et commencent à envoyer des éclaireurs aux quatre coins de l'île pour trouver une échappatoire. Les PJ peuvent à la rigueur prendre contact avec quelques pirates isolés de leur connaissance. Il leur faudra d'abord les mettre en confiance, ce qui ne sera pas facile. Ces contacts pourront à leur tour réunir une trentaine de pirates, mais guère plus.

## LES NAVIRES DE PÊCHE

Si les PJ tentent de prendre la bisquine ou le lougre, ils vont se mettre dans de beaux draps. En revanche, ils peuvent voler une barque de pêcheur et s'enfuir. S'ils reviennent en moins de trois semaines avec des renforts, ils peuvent peut-être sauver leurs compagnons. Au-delà de ce délai, les pirates de Jennings et Hornigold auront pris d'assaut une frégate au prix de pertes énormes. Les PJ peuvent aussi tout simplement fuir, mais ils seront alors considérés comme des traîtres à la cause pirate, et prouver la culpabilité de Van Aarde ne les lavera pas de tout soupçon.

## LES PRISONNIERS

La frégate servant de prison, la *Fury*, contient plus de prisonniers que de soldats. S'ils s'introduisent discrètement à bord, les PJ peuvent tenter de libérer leurs com-

pagnons puis, si les autres pirates sont prévenus, passer les chercher à un point de rendez-vous de l'autre côté de l'île. Évidemment, il faut espérer que l'un d'entre eux a retenu les alignements pour sortir du chenal (Test de Navigation (Érudition)), ce qui devrait être encore plus difficile de nuit (le Test de Navigation pour sortir est Très difficile).

## LE HOLLANDAIS

Van Aarde et son commandement ont été « enrôlés » comme marins sur *l'Avenger*. La mort du Hollandais a bien sûr été simulée. Il a pris un grand risque, car son allié anglais aurait très bien pu l'éliminer. Pour éviter ce genre de désagrément, il a offert au gouverneur sa magnifique rapière et son pistolet, ainsi qu'une somme de 1 200 pièces de huit pour lui et lui seul. Mais seulement une fois de retour à la Jamaïque !

## LA VICTOIRE DANS LA FUITE

Si les PJ ont réussi à faire évacuer les pirates de Grand Cayman, ils s'enfuient et finissent par distancer les autres navires de guerre en jetant les provisions et les canons à la mer. La frégate relâche alors entre les cayes de la côte nord-ouest de la Jamaïque. Cela n'a rien d'évident, car le fort tirant d'eau limite beaucoup les choix de refuge.

Une fois le tumulte passé, les pirates expriment leurs griefs. Ils cherchent un coupable. Van Aarde est mort, tout le monde l'a vu. De plus, il n'a jamais agi à l'encontre des pirates et tient Jennings et Hornigold en grande estime. Les PJ sont disculpés par leur sauvetage, mais

# Epilogue : sur les traces du mort

Si les PJ ont des doutes quant à la mort de Piet, ils voudront peut-être mener une enquête sur les agissements du Hollandais. À Negrille Harbour, ils devront faire vite, car Van Aarde compte effacer les traces derrière lui en faisant disparaître les témoins. Ils peuvent apprendre les choses suivantes :

**Du personnel du fort.** Le Hollandais est venu au fort et a rencontré le capitaine. Celui-ci a ensuite ordonné qu'un enfant prenne la place du fils du gouverneur, tandis que ce dernier sortait de la ville en toute discrétion.

## LA FURY

La nuit, 40 soldats arpencent le pont. Ils sont postés par 4 à chaque point clé du navire, et 12 d'entre eux gardent l'entrée de la cale où sont parqués les pirates.

Le jour, les effectifs sont deux fois moins importants, mais les soldats errent à bord.

Les pirates disposent de trois atouts :

Premièrement, le capitaine de Negrille Harbour est à bord, et peut faire un bon otage.

Ensuite, les prisonniers doivent être nourris tous les jours, ce qui nécessite de leur faire passer des tonneaux de vivres et d'eau, qui s'entassent dans l'entreport. Les soldats en vérifient un de temps en temps.

Enfin, les soldats sont nombreux et ont été réunis pour l'occasion. En « empruntant » quelques uniformes, les PJ pourraient agir à leur guise à bord.

nombre de pirates les regardent de travers tout de même. Les PJ ont donc deux possibilités. Ils peuvent tout mettre sur le dos de Winthorpe, qui pour une fois est totalement innocent, ou bien prouver leur bonne foi en allant enquêter à Negrille Harbour. S'ils font ce choix, ils sont accompagnés par un pirate de Jennings.

Pendant ce temps, les pirates se dirigent vers Nassau en espérant trouver de petits navires de commerce sur leur chemin, car pour le moment, ils s'entassent tous sur la frégate.

**De l'herboriste.** Le Hollandais est entré dans son échoppe et lui a demandé des herbes aromatiques, ainsi que deux poisons violents : des branches de laurier-rose, qui rendent toxique tout ce qu'on embroche dessus, et des baies de belladone.

Les PJ n'en apprendront pas plus, mais voilà qui devrait leur mettre la puce à l'oreille : si le Hollandais a tout manigancé avec le capitaine de Negrille Harbour, peut-être n'est-il pas mort !



# TROP C'EST TROP !



Ce scénario, qui s'intercale assez naturellement dans la campagne du *Hollandaïs volant*, n'y est pas intimement lié et peut tout à fait être joué séparément. Son but est de servir d'intermède. Les PJ ne peuvent pas être confrontés en permanence à Piet Van Aarde, et celui-ci doit pouvoir réellement entrer dans la légende avant l'affrontement final. Trop, c'est trop ! va donc voir nos héros traverser les Caraïbes sans croiser leur ennemi, tout en entendant parler de lui, de temps à autre...

## CHAPITRE



# 6

# Synopsis

Les PJ fêtent leur sauvetage de Grand Cayman dans un tripot quelconque du Nouveau Monde. Ils apprennent alors qu'un gisement d'or *a priori* encore inconnu existerait en Guyane, au sein du territoire de féroces Indiens. Comme ils ne peuvent se rendre sur place en tant que pirates, ils prennent place à bord du navire *The Bright*, une flûte de commerce anglaise commandée par le capitaine Künst, qui promet de les aider dans leur aventure.

Le voyage se déroule sans encombre jusqu'à Trinidad, où le navire stagne dans un calme plat. Les délit mineurs se multiplient à bord du fait de l'oisiveté générale, ce qui pousse le second à prendre des mesures radicales. Il aurait mieux fait d'être vigilant, car le vent monte soudainement et une chute d'espar blesse le capitaine.

Ce dernier mourant, c'est sous la houlette de l'insupportable second que nos héros construisent un abri et explorent les environs, en quête de la mine d'or. Au cours de leurs explorations, ils rencontrent des Indiens Caraïbes, les Gallybis, qui les accueillent à bras ouverts, leur font découvrir leur culture, et leur indiquent où se trouve la mine.

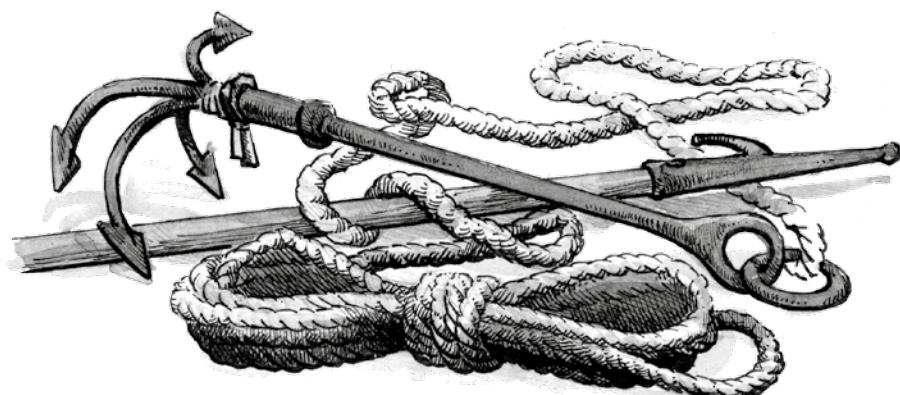
Cependant, l'entrevue entre le chef des Caraïbes et le second de leur navire se passe mal et va dégénérer. Les PJ découvrent les méthodes de combat des Indiens Caraïbes, aussi efficaces que peu conventionnelles. Ayant repris la situation en main, ils aident leurs nouveaux alliés à faire reculer manu militari les Yanomamis vers l'est, afin de pouvoir accéder à la mine.

## THÈME ET AMBIANCE

Ce scénario est basé sur la découverte de la différence. Certains personnages réagiront avec plaisir à la rencontre avec une culture très différente de la leur, comme les Caraïbes ou les PJ (espérons-le), et d'autres avec aversion, comme le second du navire. Tout ce que vous trouverez dans ce scénario est historique (y compris la mine d'or à ciel ouvert), ou du moins conforme à ce que nous savons des Indiens Caraïbes.

## QUELQUES CONSEILS

Ce scénario est extrêmement détaillé et fournit toutes les informations nécessaires ; vous n'aurez besoin que de *Pavillon Noir – La révolte* pour le mettre en scène. Gardez cependant à l'esprit que ce n'est qu'une proposition, pas un scénario linéaire à suivre au pied de la lettre. N'imposez à vos joueurs ni la trame, ni les détails du scénario. Il est peu probable qu'ils s'en éloignent beaucoup, mais s'ils le font, n'hésitez pas à improviser sur la vie des Caraïbes, à bord du navire ou dans le camp. Ils reviendront naturellement à la trame (que voulez-vous, l'attrait de l'or...). Plus que dans tout jeu de rôle, vous devez vous efforcer de réagir aux actions de vos joueurs plutôt que de leur imposer l'action, car dans *Pavillon Noir*, la liberté est reine ! Autre conseil : prenez votre temps lorsqu'il faut installer une ambiance, et ne laissez pas les joueurs réfléchir trop longuement lorsque leur propre temps est compté, comme lors de l'éventuelle attaque du village caraïbe.



# Episode terrien

Après avoir tiré leur épingle du jeu lors du guet-apens dressé par Piet Van Aarde, les PJ ont fui Grand Cayman avec les pirates qu'ils ont sauvés et vogué pendant plusieurs jours pour échapper aux Anglais. Enfin en sécurité, ils ont décidé de relâcher dans un port plus ou moins tranquille pour se remettre de leurs émotions.

## SE REMETTRE DE SES FRAYEURS

Nos pirates sont donc attablés dans une auberge du Nouveau Monde, dans le lieu de leur choix. Les autres pirates désirent recruter avant de regagner Nassau. Le rhum – non empoisonné celui-là ! – coule à flots, et chacun maudit le Hollandais pour sa traîtrise, en se promettant de le pendre par les tripes à la première occasion. Laissez vos pirates profiter d'un moment de répit mérité dans l'auberge ou entre les bras d'une donzelle, quand intervienne les courts événements suivants.

### HORNIGOLD ET

#### UNE VIEILLE CONNAISSANCE

Hornigold rencontre dans la taverne un vieil ami, Künst, capitaine de la flûte marchande *The Bright*. Les deux hommes ont sympathisé après que le pirate eut pris le navire de Künst, il y a quelques années. Depuis, Künst rend des services rémunérés à Hornigold, comme le transport ou le rachat de marchandises. Le pirate ne



BENJAMIN HORNIGOLD

manque pas de le présenter aux PJ. Désormais proche de la retraite et de constitution fragile, Künst n'est pas très imposant, mais il affiche un naturel peu fréquent chez un capitaine, et semble à l'aise au milieu des forbans. C'est un homme qui d'ordinaire ne prend pas beaucoup de risques, et n'est pas payé bien cher par son armateur malgré son expérience.

Au cours de la discussion, il ne manque pas de dire que les navires de guerre hollandais grouillent près de la Guyane. Il ne sait pas pourquoi, mais quelques Succès sur un Test de Politique (Érudition) ou une prise de renseignements indiquent que les Hollandais abordent tout navire rencontré pour débusquer les aventuriers français et anglais qui tentent d'empiéter sur leur commerce d'esclaves indiens raflés dans le delta de l'Orénoque. Les Provinces-Unies défendent leurs intérêts. En effet, elles touchent un pourcentage sur tous les esclaves achetés en Afrique par les Portugais (depuis leur retrait du Brésil). Si Français et Anglais venaient à vendre en masse et clandestinement des esclaves au Brésil, les Hollandais ne toucheraient plus leur taxe.

### UNE PÉPITE POUR DU TAFIA

Un marin ivrogne noie dans le tafia la mort de son matelot et importune les clients : « Lui et moi, on a bourlingué ensemble ! On en a essuyé des grains ! On en a troussé des gueuses ! C'était à la vie à la mort, et pourtant, il est parti avant moi ! »

Si un PJ aussi aviné que lui demande des détails, il raconte son histoire. Si personne ne s'intéresse à lui, il essaie de payer sa consommation en posant sur la table une pierre plate de taille moyenne, qu'il sort d'un sac où s'entrechoquent une demi-douzaine de pierres similaires. Le taulier refuse un tel paiement, si bien que l'ivrogne se dirige vers un PJ : « Allez ! Soyons bons zigues, paye mon ardoise et j'te donne cette pépite. C'est d'lor, cré bon Dieu ! » Pour confirmer ses dires, Sanders, l'ivrogne, la tourne dans tous les sens pour la faire miroiter. « C'est d'lor, j'veux l'dis. Mais évidemment, quand c'est pas en pièces, personne le r'connait ! »

Un Test de Commerce (Érudition) permet effectivement d'identifier de l'or incrusté dans la pierre. Il faudrait la traiter au mercure pour en récupérer le métal précieux, mais il y a dans cette pierre bien plus que de quoi payer l'ardoise du malheureux ! Si on le lui demande, il montre les autres pierres sans crainte – de toute façon, personne ne semble en vouloir ! –, en expliquant qu'il les tient de feu son brave matelot. Leur navire avait remonté le

fleuve Orénoque à la recherche d'un affluent pour faire de l'eau. Il avait mouillé au confluent de l'Orénoque et de la rivière Caroni. Un Test de Géographie (Érudition) confirme que le fleuve est un bon endroit pour faire de l'eau. Son matelot était parti vers le sud avec un petit groupe pour explorer les environs, et il est revenu avec ce sac plein de pépites, mais aussi avec une flèche dans le bras, qu'il avait reçue quelques heures plus tôt. On l'a soigné, mais il est mort au bout d'une dizaine d'heures (un Test d'Herboristerie (Érudition) réussi indique que la flèche était probablement empoisonnée au mancenillier, un poison de combat utilisé par les Indiens). Il faut 3 Succès pour savoir que les Indiens du coin sont soit des Caraïbes, soit des Bravos (des Yanomamis pour être plus exact). Dans les deux cas, ça ne présage rien de bon, les deux tribus étant féroces et cannibales.

Si les PJ en discutent, Sanders ajoute son grain de sel : « Oh ! Mais on est bien protégés, là-bas ! Y a des navires de guerre hollandais qui croisent dans tous les sens. Ils en ont après les Français de Cayenne qui vendent leurs esclaves sur le marché de Bahia du Brésil. Ils rigolent pas, les Portugais ! L'achat d'esclaves clandestins est puni de mort au Brésil, et le négrier est saisi avec toute sa cargaison. On s'est fait inspecter par quatre navires de guerre en deux semaines ! On a bien dit que leurs collègues étaient déjà passés, mais ils voulaient rien savoir et nous ont inspectés de bord à bord ! »

## ON REPREND DU SERVICE

Voilà, la perche est tendue, il ne reste plus qu'à espérer que les joueurs la saisissent. Car oui, pour que le scénario se poursuive, il va falloir qu'ils soient tentés par l'aventure dont vient de leur parler Sanders. Théoriquement, l'or intéresse les pirates. Et pour le coup, la manœuvre ne semble pas très risquée. Si vos joueurs ne se précipitent pas, ne les relancez pas tout de suite. Allez au bout de la démarche des PJ, à savoir faire la fête avec leurs amis pirates. Les uns et les autres dépensent leurs pièces de huit. Et puis, petit à petit, les uns et les autres vont repartir à l'aventure. C'est à ce moment que les PJ devraient repenser à l'or de Sanders.

## ALLER SUR PLACE

Se rendre sur place en tant que pirates n'apportera pas grand-chose aux PJ, sinon de bonnes chances de finir pendus en admirant le beau pain de sucre de Rio de Janeiro. Les Hollandais ont mis les moyens et les navires de guerre sont omniprésents. Comme l'Orénoque est un lieu de choix pour faire de l'eau, ils n'hésitent pas à remonter le fleuve assez haut pour débusquer trafiquants et pirates. Si les joueurs ne l'ont pas compris en écoutant le récit du

vieux Sanders, trouvez un moyen de les interpeller sur leur décision. S'ils décident malgré tout d'y aller par leurs propres moyens, il va vous falloir improviser, et les pirates ont toutes les chances de se faire arraisionner ou couler...

## C'EST DANS LES VIEUX CHAUDRONS QU'ON FAIT LES MEILLEURES SAUCES

Le mieux, semble-t-il, est d'aller en discuter avec Künst. Ce vieux loup de mer ne serait pas contre une affaire bien juteuse pour ne pas finir ses vieux jours sur la paille. Il écoute les PJ jusqu'au bout et leur annonce qu'il



CAPTAIN KÜNST

est d'accord (« Mais pas d'entourloupes ! »). Il est hors de question d'embarquer une horde de pirates, car cela multiplierait les risques que l'un d'entre eux soit reconnu et que tout le monde finisse au bout d'une corde. Il n'en prendra à son bord qu'un nombre restreint : les PJ. Il réclame 50 % des gains, mais se contentera de 20 % après une bonne négociation. Il fournit le navire et l'équipage, ainsi qu'une cargaison qu'il dit sans valeur pour des pirates, mais qui servira aux plantations du Brésil, au cas où cette histoire de pépites d'or tournerait au vinaigre.

Il les enrôle donc comme matelots sur son navire, qui mouille dans le port, et leur demande de se mettre sous les ordres de James Lengley, qu'ils pourront trouver dans la taverne *The Black Back Siren*. Il a besoin d'un pilote, mais selon lui, il est préférable que les autres PJ ne soient que de simples matelots, histoire d'avoir le champ libre pour leurs investigations, et de passer inaperçus s'ils sont accostés par un navire de guerre. *The Bright* devrait appareiller d'ici une semaine si tout se passe bien. Le capitaine Künst, comme si c'était nécessaire, recommande aux PJ de ne rien dire à son équipage sans son accord.

## ACHAT D'UNE CARTE

Si vous voulez faire durer l'escapade à terre, le capitaine peut suggérer aux PJ (s'ils n'y pensent pas eux-mêmes) de se procurer discrètement une carte de la Guyane, de l'Orénoque ou au moins de son embouchure. La carte étant difficile à trouver, ils devront peut-être la voler à la capitainerie du port ou bien subtiliser chez un armateur connu pour ses expéditions au Brésil le livre de bord d'un marin qui n'aura pas manqué de faire de l'eau en Guyane.

## THE BRIGHT

Nos pirates font maintenant officiellement partie de l'équipage du navire anglais *The Bright* (« La Flamboyante »), originaire de Boston. *The Bright* n'a pourtant pas de quoi enflammer les esprits : cette simple flûte – un navire de commerce et de transport militaire – ne brille ni par son commandement, ni par sa cargaison, ni par ses capacités nautiques. En effet, le capitaine Künst attend patiemment la retraite, et son second est un prétentieux incompétent. Le navire transportait des draperies fabriquées à Nantes, dans les manufactures lancées au siècle précédent par Colbert. Cette cargaison a été échangée à San Francisco de Campêche contre du bois de teinture (qui donne aux étoffes une si jolie couleur violette). Ce bois, quant à lui, a été emporté à Boston.

L'équipage du navire est composé de :

- **Capitaine Werner Künst.** Ce capitaine d'origine allemande a beaucoup bourlingué sur les mers du globe,

malgré sa faible constitution qui le rend sujet au mal de mer. Il est reconnaissant à Hornigold de l'avoir laissé en vie, lors de leur première rencontre. Bien qu'il ne soit pas particulièrement tendre, son équipage lui est reconnaissant d'exercer son autorité sans zèle ni haine spéciale envers les simples matelots.

- **Second Howell Simpson.** Simpson est le type même du commandant qui allie prétention et incompétence, un mélange qui lui vaut le mépris – réciproque – de ses hommes. Il y répond par une tendance à la discipline et au châtiment arbitraire si habituels dans la marine marchande et la marine de guerre anglaise. Tous ces défauts sont fort heureusement tempérés par Künst, son supérieur.
- **Second lieutenant Terry Williams** (équivalent de canonnier). Homme réservé, plutôt compétent, Terry Williams ne met pas de sentiments dans son travail.
- **Maître d'équipage James Lengley.** Ce vieux de la vieille aime toutes les composantes de son métier : rire avec les matelots et leur filer des coups de trique pour qu'ils s'activent. Ses tendances récentes à rire et discuter avec Somerset (voir « Les matelots ») pendant le service lui ont valu des remontrances de la part du second.
- **Quartier-maître Matt Johnson.** Ce timonier au ton cassant, matelot de Lengley, n'en est pas moins un compagnon fiable et dévoué. Il remet rapidement les freluches à leur place, mais une fois les choses mises au clair, il devient plus souriant et répond volontiers aux questions. Le capitaine et lui ont navigué ensemble pendant quinze ans et s'estiment fortement sans presque jamais se parler. On peut cependant le voir dans les regards qu'ils échangent.
- **Cambusier/Coq Brad Frey.** Frey parle des repas qu'il prépare comme s'ils étaient servis à Versailles, ce qui ne rend pas sa cuisine meilleure pour autant. Comme il y met tout son cœur, les matelots font comme si ses éloges étaient justifiés...
- **Les trois maîtres : Edward Core (charpentier), Jeffrey Fright (calfat) et Bruce Woodsting (voilier).** Ces trois individus, somme toute compétents, restent toujours entre eux. Ils rient beaucoup ensemble de choses qui ne font rire qu'eux : leur métier. En réaction, ils affichent un sérieux glacial en présence d'un commandant comme d'un matelot.
- **Les matelots.** *The Bright* compte 90 hommes d'équipage. Parmi ceux-là, les PJ sont les compagnons de bordée de Somerset, Larcy, Jean François, Barry et Jimmy. S'ils avaient des noms de famille, ces joyeux compères un peu agités les ont oubliés depuis le temps.

# « See the bright, siide of life ! »

*The Bright* remonte laborieusement le Gulf Stream en longeant les Petites Antilles. La faible brise rend la remontée interminable. Nos PJ ont le temps d'admirer les côtes des îles, ainsi que les nombreux navires qu'ils croisent en sens inverse. Un éventuel PJ pilote pourra les tenir informés de la position du navire. Le capitaine Künst et lui auront tout le loisir de repérer l'Orénoque et son affluent sur une carte.

## L'INSPECTION EN RÈGLE

À quelques dizaines de milles au sud de Trinidad, les navires de guerre hollandais ne se font pas attendre et deux d'entre eux s'approchent de la flûte, qu'ils abordent. Ils vérifient la cargaison, ainsi que la structure du bâtiment, pour être certains qu'il ne servira pas de négrier. Entre-temps, les officiers passent les matelots de *The Bright* en revue, visiblement à la recherche de pirates, et en particulier de Hollandais. Künst fait l'offensé. Le capitaine hollandais Van Heyn le rassure en lui disant qu'il ne s'agit que d'une formalité. Tandis qu'il s'éloigne, des PJ peuvent l'entendre dire qu'il cherche tout particulièrement un navire pirate hollandais qui est à l'origine de plusieurs carnages dans la région. Il s'agit de Piet Van Aarde et de son *Flying Dutchman*, mais les PJ n'ont aucun moyen d'en apprendre plus à ce moment précis. Cette inspection attire l'attention du second sur les PJ. Il ne les reconnaît pas en tant que pirates, mais il soupçonne le capitaine de frayer avec des malfrats, et s'il y en a à bord, alors ce sont les PJ...

## LE CALME PLAT

Soit le capitaine n'est pas doué en navigation, soit *The Bright* porte la poisse : après une remontée des Petites Antilles anormalement longue, le navire tombe dans un calme plat entre Trinidad et l'embouchure de l'Orénoque. Lennui s'abat sur le navire, malgré quelques tentatives d'animation. Des marins évoquent le passé lointain des salines de Paria, que se sont arrachés Hollandais et Espagnols, il y a un peu moins d'un siècle, d'abord pour le sel, puis le tabac et enfin le sucre. Matt Johnson raconte – une fois de plus – comment sa barque *Precious* s'est retrouvée en haut d'un arbre suite à une tornade. On demande à Lengley de narrer comment, à Boston, il avait joué aux cartes avec le terrible pirate Benjamin Hornigold lui-même. Ne l'ayant reconnu qu'en cours de partie, il avait tenté de ne pas paraître impressionné tout en mouillant son pantalon. Même les gouverneurs de Nouvelle Angle-

terre n'osent plus prendre la mer de peur de tomber entre les mains de ce pirate.

Mais une fois les vieilles histoires racontées deux ou trois fois, on s'ennuie ferme à bord. Le courant fait dériver le navire vers le nord et bientôt, Trinidad réapparaît. Une vilaine houle alliée à une mer d'huile fait rouler le navire bord sur bord. Le capitaine, malade une fois de plus, ne quitte pas sa cabine. Les PJ doivent réussir un Test de Résistance (Difficile) pour ne pas rendre le « merveilleux » repas de leur cuistot. Le second fait descendre les plus hautes vergues pour limiter le roulis. Les matelots s'allongent sur le pont, tentant de trouver sous les voiles un abri intermittent contre le soleil.

Les PJ peuvent remarquer (Test de Vigilance (Perception)) que Somerset, Jean François et Barry sont invisibles. Malgré l'interdiction formelle de jouer aux cartes à bord, les trois matelots tapent le carton avec le cuistot. Le lendemain, lors de la distribution de rhum sur le pont, l'imposant Somerset décroche un coup de poing au maigre Barry. En fait, Barry voulait que Somerset lui paye ses dettes en rhum (ce qu'il ne dira pas devant les officiers), et il a insisté un peu lourdement. Barry a maintenant l'arcade sourcilière qui saigne fortement, et s'en met plein les mains. Le second retient la moitié de leur solde (« Encore un moyen de grappiller des clopinettes à droite et à gauche ! », marmonne Lengley).

## ENVOYEZ LES HUNIERS ? !

Simpson ne relève pas la remarque, qu'il a vaguement entendue, car il perçoit une légère brise. Tout de suite, les ordres fusent : « Envoyez les huniers et les perroquets, sortez les bonnettes de grand-voile ! » Il faut bien quelques coups de trique pour que les hommes s'activent enfin. Les mains poisseuses de sang, le pauvre Barry laisse échapper la drisse de vergue de perroquet, ce qui brûle les mains des matelots qui la hissait avec lui, si bien que tout le monde lâche prise. La vergue de perroquet, longue de 20 mètres et de près d'un mètre de circonférence, tombe sur le pont, 40 mètres plus bas. Les PJ peuvent faire un Test d'Esquive (Adaptabilité). S'ils échouent, ils ne réagissent pas assez vite et n'ont plus qu'à prier pour que la lourde pièce de bois s'écrase à côté d'eux. Ils doivent pour cela effectuer un Test de Chance, aidé par un Test d'Esquive (Adaptabilité), avec des chances de base de s'en tirer de 8 sur 10. S'ils échouent à ce Test, ils subissent 1D6 points de dégâts dans une Localisation.

Larcy, l'épaule fracassée, part à l'infirmerie avec sept autres blessés. Aucun mort n'est à déplorer, mais le second

convoque les hommes et leur demande de s'expliquer. Si un PJ partage – sur l'initiative du joueur – la responsabilité de la faute avec Barry, les deux écopent de douze coups de fouet. Sinon, Simpson condamne le pauvre Barry au carénage. Les matelots poussent des exclamations devant la mention de ce supplice atroce qu'on ne trouve que sur les navires de la Royale.

## LE CHÂTIMENT HUMAIN

Si personne n'a partagé la responsabilité du désastre avec Barry, celui-ci est préparé pour le supplice. Une fois les voiles hissées, on lui attache les bras et les jambes avec des cordages qui sont ensuite passés par-dessous le beaupré. Barry est lentement descendu puis plaqué sur la coque juste au-dessus de l'étrave. Saisi d'horreur, le brave marin supplie ses compagnons de le sauver. Le second ordonne alors de le faire passer sous la coque, tout en tirant fort sur les cordages pour que sa peau se déchire sur les coquillages qui recouvrent les œuvres vives. Les hurlements de douleur du malheureux s'arrêtent net lorsqu'il passe sous l'eau. Certains matelots se bouchent tout de même les oreilles, comme s'ils l'entendaient encore ou imaginaient l'eau salée envahir ses poumons une fois le cri terminé. Le second cravache un matelot qui ne tire pas assez fort sur sa corde.

Pendant l'exécution de la sentence, nos héros remarqueront peut-être (Test d'Hydrographie (Perception)) le nuage noir qui s'approche rapidement du navire. Si l'un d'eux élève la voix, le second abat sur lui sa cravache avant qu'il ait le temps de finir sa phrase. Si les PJ en informent les autres matelots, ceux-ci en oublient complètement la sentence et regardent le nuage. Le second finit par y prêter attention, mais il est trop tard.

## LE CHÂTIMENT DIVIN

Une violente bourrasque prend le navire au dépourvu, pleine toile, et les mâts émettent des craquements sinistres. Le second ordonne de lâcher les écoutes retenant le pauvre Barry, et il prête désormais toute son attention aux voiles. Il donne des ordres véhéments pour réduire la toile, mais le vent est trop fort et trop irrégulier pour monter dans la mâture. Le petit hunier finit par exploser, et le navire se retrouve bout au vent, dérivant toujours vers Trinidad, au grand désespoir de l'équipage. Pour remonter Barry, il faut monter sur la dunette, car un cordeau qui le tient est bloqué dans le gouvernail (Test de Pratique nautique (Force) pour le libérer).

Le capitaine, visiblement malade, monte sur la dunette : « Qu'est-ce que c'est que ce travail Simpson, vous n'avez pas vu les nuages ? » Il reprend les choses en

main en ordonnant d'affaler grand-voile et artimon pour rééquilibrer le navire, humiliant par là même son second sans sourciller. Le ciel a maintenant viré au noir et une obscurité menaçante et intermittente enveloppe le navire. Il jette un court regard au PJ qui tente de sortir Barry de l'eau : « Que faites-vous sur la dunette, vous ? » Le personnage n'a pas le temps de répondre que le navire fait une embardée. La poulie de gui de brigantine assomme le capitaine. Le gui casse et plaque Künst, inanimé, contre le bastingage. Si le PJ arrive à le dégager (Pratique nautique (Force) Assez difficile (-1)) dès le premier tour, il le sauve ; sinon le capitaine passe par-dessus bord, disparaissant sous l'eau avec un morceau de brigantine. Un PJ rapide (Test de Pratique nautique (Adaptabilité) Très difficile (-3)) pourra tenter de le saisir par le bras ou la jambe avant qu'il ne disparaisse dans les flots. Aucun marin sensé ne plongera pour le sauver, car il se condamnerait sans aucun doute, mais vue l'importance de Künst pour les PJ, ceux-ci tenteront peut-être de plonger en lançant un cordeau en remorque derrière le navire.

En attendant, les PJ vont devoir réussir un Test de Tenue dans le gros temps (Mancœuvre avec un malus de -2 (manceuvrabilité) - 2 (navire surtoilé) - 1 (vent frais), soit - 5) (voir *Pavillon Noir - À feu et à sang*, page 149). Ils peuvent aussi tenter un Test de Mancœuvre pour réduire la toile, mais souffrent toujours de leur malus.

## LA FIN DES FINS

Le vent qui hurle ne couvre pas uniquement les ordres du second. Les PJ peuvent faire un Test de Vigilance (Perception) Difficile (-2) pour entendre la voix de la vigie, sans pour autant en comprendre les mots. Il faut monter jusqu'à la hune pour comprendre ce qu'il crie désespérément : « Récifs droit devant ! » En effet, *The Bright* fonce droit vers *los Blanquisabes*, les redoutés récifs de la pointe sud de Trinidad. Faites un Test de Mancœuvre « Danger : récifs droit devant ! » (voir *Pavillon Noir - À feu et à sang*, page 145) :

- Si un PJ relaie le message au second, le Test de Mancœuvre est Très facile (+3).
- Si personne ne relaie le message au second, le Test de Mancuvre est Normal (+0).

Dans les deux cas, n'oubliez pas d'infliger les éventuels malus dus à la force du vent, à la voilure (voir *Pavillon Noir - À feu et à sang*, page 196) et à la manœuvrabilité (-2). Si vous obtenez des résultats catastrophiques, diminuez-les pour que le navire puisse continuer sa route jusqu'à l'Orénoque, quitte à faire passer une voile sous la coque. Le PJ pilote ne manquera probablement pas de proposer cette solution au second.



## REPLI VERS L'ORÉNOQUE

C'est avec un minimum de voile, grand largue, que *The Bright* s'engouffre dans la Boca de Grande Aniacura : le delta de l'Orénoque. Le navire doit encore souffrir d'un vent fort pendant une journée, car l'embouchure du fleuve est peu protégée par le gigantesque marécage qui l'entoure. Nos héros sont assaillis par les maringouins. L'eau de l'Orénoque, chargée de boue, est impropre à la consommation. Si le capitaine n'est pas passé par-dessus bord, le chirurgien s'occupe de lui. Künst oscille entre

conscience et inconscience du fait de sa vilaine blessure à la tête. Pendant la seconde journée passée sur l'Orénoque, le navire avance sous une douce brise, rendue irrégulière par les arbres de plus en plus hauts qui bordent le fleuve et surplombent ses abords. Il n'y a guère qu'au niveau de la rivière Caroni que le vent et le courant sont suffisamment faibles pour hisser le navire dans une petite crique pour le réparer. Ce n'est pas un hasard si le navire de Sanders, l'ivrogne, s'est arrêté ici. Il règne dans les environs un calme peu rassurant, et nombre d'hommes parlent des esclaves marrons qui hantent les lieux et attaquent les navires.

# Les Caraïbes

## LA CROISIÈRE S'AMUSE

Le capitaine Künst, réveillé mais incapable de bouger, convoque Simpson à qui il confie la tâche de faire de l'eau, de radoubler le navire et de s'assurer de l'absence d'Indiens dans la région. Il demande que les PJ soient chargés de cette dernière tâche. Le second donne donc l'ordre de construire un fortin, ce qui est réalisé sous le commandement du charpentier. Simpson ne cache pas sa satisfaction d'être pleinement aux commandes du navire, même si cette jouissance ne le rend pas plus sympathique pour autant. Une fois l'enceinte dressée (30 mètres de long sur 20 de large et 3 de hauteur), l'activité devient moins frénétique. Les hommes sont répartis en trois tâches : protéger le camp des vils sauvages et des fauves qui ne peuvent qu'infester la forêt, réparer le navire, et lorsque le fortin sera construit, partir en reconnaissance dans les environs. Nos aventuriers participent donc à la troisième tâche, conformément aux ordres du capitaine. Accordant une confiance modérée à ces nouveaux venus, le second leur assigne d'office plusieurs hommes qui auront la tâche de les surveiller.

## RIEN DE PLUS DANGEREUX QUE LES INDIENS

### DANS LA FORÊT

Les PJ, accompagnés de quelques hommes, s'enfoncent donc dans la forêt, chacun armé d'un mousquet, d'une dague et de l'arme de son choix. Ils doivent couvrir un périmètre de quelques milles autour du navire, et s'ils en ont l'occasion, rapporter du gibier. En montant sur la hauteur pelée qui surplombe le navire et les environs, ils découvrent

de la forêt à perte de vue dans toutes les directions, à part un autre plateau dégagé à trois ou quatre milles au sud, approximativement dans la direction de la source de la rivière.

Un Test de Géographie (Érudition) leur permettrait peut-être de savoir ce qu'ils risquent de rencontrer en chemin. Les animaux les plus dangereux sont les ocelots, les léopards et les boas. Ils ne risquent pas grand-chose s'ils restent groupés. Cette forêt abriterait aussi les effroyables Indios Bravos, qui se feraient un plaisir de les dévorer après les avoir torturés. Trois Succès sur le Test de Géographie indiquent qu'en fait, ils sont proches de la frontière entre les territoires yanomami et caraïbe. Ces Caraïbes sont plus exactement des « Gallybis » : des Caraïbes de terre ferme. Ils ne mangent pas les Européens, seulement les Arawak et peut-être les Yanomamis, et détestent les Espagnols. Si on sait les amadouer, ils devraient se montrer amicaux. Quant aux Yanomamis, une grande prudence reste de mise. Pour donner une idée à vos joueurs, dites-leur (ce qui est la vérité) que la culture yanomami tourne autour du concept de pré-dation cannibale.

Prenez soin de décrire le décor, avec des cascades, des arbres biscornus, des cris d'oiseaux et de singes, l'envol des roussettes accrochées tête en bas à un vieux arbre, des mouvements furtifs de prédateurs et la sensation permanente d'être épiés. Quelques Tests de Survie (Adaptabilité) devront être réussis par le chef de troupe pour ne pas se perdre en chemin. S'ils remontent la rivière, ils finissent par s'écartier de la direction du plateau pelé, et devront finir le chemin à pied.

Les hommes qui accompagnent les PJ n'ont rien contre eux, mais ils vont servir de repas aux animaux de la forêt, à moins que vous ne préfériez que certaines attaques soient dirigées sur les PJ. Au bout d'une journée, ils traversent un vague ruisseau à l'eau boueuse, où les compagnons des PJ se désaltèrent car la chaleur est atroce. La réussite d'un Test de Survie ou de Pathologie (Adaptabilité) indique que ce n'est pas une bonne idée. Malgré leurs efforts pour serrer les

rangs, les passages difficiles les espacent parfois de plusieurs mètres, et la forêt absorbe les sons. Demandez un Test de Chance, juste pour l'ambiance. Attendez quelques minutes, puis demandez un Test de Vigilance (Perception) Très difficile (-3) pour percevoir les appels au secours étranglés d'un compagnon. S'ils reviennent en arrière immédiatement, ils trouvent le pauvre homme, saisi à la gorge dans les anneaux d'un boa. Le serpent prend la fuite dans les arbres à leur vue, mais il a broyé les cervicales du marin. Un peu plus loin, le groupe tombe sur le repaire d'une famille de léopards. Seuls les jeunes sont présents, d'adorables petites peluches, mais dès que les PJ commencent à se dire qu'ils feraient mieux de partir, la femelle léopard bondit et réduit un homme en charpie.

L'eau boueuse du ruisseau où les hommes ont bu avait croupi en amont. Les compagnons des PJ présentent les symptômes de la dysenterie au bout de deux jours. Décrivez-les les uns après les autres sans donner le nom de la maladie. Si les PJ restent avec eux, ils devront effectuer un Test de Contraction.

### UNE CHARMANTE RENCONTRE

Les PJ se retrouvent donc seuls dans une forêt hostile, probablement perdus. Laissez-les douter de leurs chances de survie quand...

Attirés par le bruit d'une chute d'eau, ils entrent dans une clairière accueillante. À travers la cascade, ils entaperçoivent un corps de femme magnifique, élancé, à la peau d'un brun rouge. Des rires cristallins percent le bruit assourdissant de l'eau. Un enfant de quatre ans sort de la rivière en riant, et se dirige vers les PJ, le visage ravi. Sa mère, au corps et visage parfaits, le suit peu après, visiblement intriguée par les habits des PJ. Elle et son fils s'avancent nus, visiblement très à l'aise. Ils parlent avec les mains, affichant une spontanéité, une joie et une curiosité apaisantes.

Le mari sort de la forêt, nu lui aussi, un arc et un agouti à la main. Ses cheveux sont attachés en arrière et lui descendent jusqu'à la ceinture. Tout comme sa femme et son fils, il ne se montre pas hostile, mais affiche une certaine réserve. Il devient carrément méfiant s'il entend les PJ parler espagnol, mais se détend complètement s'il les entend parler une autre langue (anglais, français...). Avec sa femme, pendant quelques secondes, ils se moquent des habits des PJ. Si ceux-ci ont faim et soif, il s'assied et tente de communiquer avec eux, pendant que sa femme leur apporte de l'eau dans une calebasse et boucane l'agouti. Celui-ci dégage une odeur enivrante qui réveille les estomacs.

L'Indien, qui se nomme Balyri, se dit gallybis, un peuple caraïbe. Sa femme s'appelle Chibri (Aigrette) et son fils Ittouloulou. Si on parle des Arawak ou des Yanomamis, ses yeux se voilent de haine l'espace d'un instant,

puis il reprend son calme et explique qu'ici, les Gallybis sont à l'abri des expéditions des Arawak et de la plupart de leurs mabouyas, des démons cruels. En revanche, ils souffrent souvent des sortilèges-sarbacanes envoyés par les sorciers yanomamis.

Un Test de Géographie (Érudition) permet d'en savoir un peu plus sur les Gallybis. Un Succès indique que les Gallybis sont des Caraïbes qui ont longtemps entretenu une guerre ancestrale avec les Caraïbes des îles. Cependant, les affrontements avec les Européens ont rapproché les deux peuples, qui s'allient maintenant pour toute expédition guerrière. Les Gallybis sont cannibales comme leurs frères des îles. Avec 2 Succès, les PJ savent que les Caraïbes ne mangent que la chair de leurs ennemis, après les avoir torturés à mort en les dépeçant vivants. Avec 3 Succès, ils savent que les Caraïbes ne mangent pas la chair des Européens, jugée gâtée par le sel, et qu'ils sont accueillants et très difficiles à vexer. Une fois le repas prêt, la femme sert les hommes et accroche la pitance de l'enfant à la branche d'un arbre. Quelques flèches suffisent à l'enfant pour décrocher son repas, sous le regard fier de ses parents. L'agouti est succulent, accompagné d'une sauce délicate.

Si on parle à Balyri de la mine d'or, il semble ne pas comprendre, puis exhibe fièrement une pépite d'or polie accrochée à son cou parmi les sifflets taillés dans les os de ses ennemis. Il n'en dit pas plus, mais promet que son cacique pourra parler de tout cela en détail.

### LE VILLAGE

Balyri propose aux PJ de les conduire à son village avant de les raccompagner. S'ils refusent, il les guide jusqu'à leur campement, après leur avoir demandé quelques descriptions. Il leur annonce que le cacique de son village rendra une visite de courtoisie au leur.

S'ils acceptent, les trois Indiens les conduisent à travers la forêt vierge vers le sud-est. La femme et l'enfant se taisent tout au long du trajet, tandis que l'homme leur demande la raison de la présence d'Européens sur la côte. Il écoute leurs déboires avec attention, tout en gardant un œil protecteur sur sa famille.

Au bout d'une demi-heure, nos pirates débarquent dans un village très semblable aux villes des Petites Antilles du siècle précédent. Et pour cause : il s'agit d'un îlot de civilisation au sein de la forêt hostile, mais en harmonie avec elle. Les maisons sont des cases hautes, sans murs, entourées d'un jardin clos par une palissade. Des hamacs, des tables et des chaises meublent l'intérieur. Ce sont les Caraïbes qui ont enseigné tout leur mode de vie aux aventuriers qui se sont installés dans les Antilles au cours de la première moitié du XVIIe siècle. Les jardins sont tenus à la perfection, et aucune ordure n'est visible nulle part, contrairement à la crasse inhérente au mode

de vie européen et créole. Les Indiens qui gravitent rapidement autour des PJ et rient à gorge déployée devant leurs vêtements – ils sont tous entièrement nus – sont parfaitement propres. Certains sont rouge vermillon de la tête aux pieds, d'autres ont le haut ou le bas du visage noir. Pas un trait grossier, pas une malformation de nature chez aucun d'entre eux.

Une case se distingue des autres par sa taille et sa position centrale. Alors qu'ils s'en approchent, un Gallybis particulièrement grand en sort et s'approche. Sa coiffure n'a rien à envier aux perruques de Versailles. Sa peau, comme celle des autres, est teinte de rocou rouge vermillon, mais striée de noir. Il porte au cou des sifflets taillés dans les os de ses ennemis et des bracelets de plumes de

perroquet. À sa ceinture pend un bottou, une épée de bois que les PJ peuvent voir sur nombre de Caraïbes. Dans un anglais tout à fait correct, Hanaboutou, le cacique, les invite dans sa case. Il dit à sa femme : « Antennim tuna ritem magrabatim matoto oua oua lamaantin ! » Aussitôt, elle apporte aux PJ une galette de cassave chaude et un coy – une jarre – de vin d'ananas, le tout dans de la vaisselle de calebasse, pratique à défaut d'être belle.

Il leur laisse conter leur histoire, puis leur offre le gîte et le couvert pour aussi longtemps qu'ils le désirent. Il s'adresse à Balyri : « Cayiman ouiycou », et celui-ci s'exclame « Cai cai ! » et sa femme « Bibi bibi ! ». Les PJ peuvent lui poser des questions sur l'or ; il répondra qu'il se trouve à même le sol, sur un plateau à découvert qui forme la frontière entre le territoire caraïbe et le territoire yanonami. Chacune des deux tribus surveille l'endroit et arrose de flèches empoisonnées tout ennemi qui tente d'y pénétrer. Revenir avec une pépite est devenu un rituel de passage à l'âge adulte. Il devrait paraître évident aux PJ que l'exploitation de la mine d'or passera par une alliance avec les Caraïbes et une guerre avec les Yanomamis. Pendant toute la discussion, Balyri et un autre Caraïbe passent de case en case et en ressortent de plus en plus avinés, jusqu'à se traîner dans les dernières cases.

Les PJ ont toute la journée pour faire connaissance avec les Caraïbes. Principalement les hommes, car les femmes aident celle du chef à préparer les coys de vin de cassave. Pour ce faire, elles mâchent le manioc qu'elles introduisent ensuite dans les coys. Quelques femmes sont tout de même chargées de conduire les PJ jusqu'à la source et de les couvrir de rocou (rouge) et de nicolai (noir). Elles ne comprennent aucune allusion sexuelle, même quand on les enlace. Nombre de Caraïbes demandent aux pirates de leur apprendre l'anglais, tandis qu'eux leur enseigneront le caraïbe, afin que les PJ puissent vivre tout nus parmi les Gallybis, tandis que les Gallybis vivront parmi les Européens. Les Caraïbes demandent qu'on leur crache dans la bouche, pour apprendre la langue de leurs hôtes. Ils posent de nombreuses questions sur les mœurs européennes, s'exclamant « Cai cai ! » pour les hommes et « Bibi bibi ! » pour les femmes à chaque fois que les explications les surprennent.

Si les PJ sont blessés, ils sont remis aux bons soins d'une vieille femme qui dispose d'un nombre de plantes à faire pâlir un apothicaire de Séville. Elle pourra apprendre les vertus de certaines aux PJ qui le demandent (voir les plantes médicinales caraïbes dans *Pavillon Noir - Entre ciel et terre*). Elle montrera notamment la *toulala* (herbe aux flèches), un antidote au curare et au mancenillier.

La fête qui suit, le *cayounage*, dure plusieurs jours, dépassant toutes les expériences de beuverie des PJ. Tous les Caraïbes se sont ornés – habillés n'est pas le mot – pour les réjouissances, les femmes de chaînes de verre et les hommes de plumes et os. Les plus anciens s'installent sur



des lits ou des sièges, tandis que les autres s'accroupissent à l'intérieur. Le cacique entame une harangue, ponctuée des « Hom hom » de l'assemblée. Si les PJ se sont montrés aimables avec certaines des femmes, celles-ci les peignent pendant le discours. On fait passer à chacun une cassave chaude garnie de poisson. Un coy de vin de cassave circule, les plus anciens et les invités étant servis en

premier. Les Gallybis boivent deux par deux. L'un dit : « Anvici banari » (« Je bois à toi »), l'autre répond : « Yau » (« Merci »), bois, puis ajoute : « Toto banari » (« J'ai bu à toi »). Et ce jusqu'à ce que tout le vin soit bu et tout le monde ivre mort.

# Retour au campement

Après une longue nuit de sommeil, le cacique promet aux PJ une visite de courtoisie à leur campement. Balyri les raccompagne, tout en leur expliquant comment revenir au camp caraïbe. Il les abandonne avant que les sentinelles n'aient le temps de les voir, mais leur promet, avec un sourire, de repasser les voir, pour qu'ils échangent leurs langues, leurs vêtements et leurs vies.

## UNE ÉMOUVANTE CÉRÉMONIE

Pendant leur absence de plusieurs jours, le capitaine Künst est mort des suites de sa blessure. C'est en tout cas la version officielle. Les matelots peuvent raconter la cérémonie d'enterrement, qui a été conduite solennellement par le second la veille du retour des PJ. En réalité, Simpson l'a poussé dans la tombe en l'étouffant avec un coussin. En effet, le capitaine est certes responsable de tout ce qui peut arriver à son navire, mais le second a commis une faute grave qui le rayera des listes des navires de la marine marchande.

Si les PJ déterrent le capitaine en secret, ils pourront remarquer sur un Test de Premier soins (Adaptabilité) qu'il a été étouffé. Un Test de Vigilance (Perception) permet de retrouver des poils violets entre ses dents, provenant bien sûr du coussin. Si un PJ accuse publiquement le second, celui-ci le braque avec son pistolet (les matelots n'ont pas d'armes autres qu'une dague et un couteau pour cinq hommes) et lui demande de retirer ses paroles. Cependant, il ne le fait pas fouetter et ne lui retire pas sa solde, mais il cherchera tous les moyens de se débarrasser de lui et de ses compagnons.

## TOUJOURS AUSSI AGRÉABLE

Au récit de leurs péripéties, Simpson cache difficilement son impatience. Il les écoute en les interrompant tout le temps, pour savoir s'ils ont bien enterré leurs compagnons, avec l'oraison qui convient. Il veut connaître le nombre des Indiens, leur armement, leur organisation, leurs tours de garde, et si les PJ peuvent retrouver le che-

min qui mène au village. Il pouffe de dédain en apprenant qu'ils ne sont armés que d'arcs et d'épées en bois, et ne prête aucune attention au fait qu'ils ne sont pas hostiles. Un Test d'Empathie (Perception) Facile (+2) permet de comprendre qu'il cherche la meilleure manière de se débarrasser de ces « sauvages ». Il congédie les PJ sans leur prêter plus d'attention, même et surtout si ceux-ci défendent les Gallybis.

Les matelots sont beaucoup plus réceptifs au récit des PJ. Leurs yeux s'illuminent à la description des superbes femmes caraïbes qui évoluent nues dans le camp. En revanche, ils ne comprennent pas que des femmes puissent vivre ainsi sans être des créatures lascives. Tout à leur imagination, la mention des arcs caraïbes, avec leur précision et le poison qui recouvre les flèches (si les PJ l'ont remarqué), ne leur fait pas plus d'effet qu'à Simpson...

Une fois l'histoire finie, le second – qui s'est d'ailleurs autoproclamé capitaine, puisque celui-ci est mort – annonce qu'il faut renforcer les palissades et doubler les gardes la nuit. Devant le sourire de ses hommes, ravis par le récit des PJ, il rentre dans ses quartiers en leur jetant un dernier regard réprobateur. Par la suite, il refuse tout conseil sur la manière de se conduire avec les Indiens. Si les PJ insistent, il les menace de goûter au fouet, et que lui-même n'a pas à se plier aux volontés ni aux mœurs dissolues d'un sauvage.

Nos héros sont donc en difficile posture, puisque la seule personne à avoir eu vent de la mine est morte, et que son remplaçant est tout sauf conciliant. S'ils parlent de la mine à Simpson, il se moque ouvertement d'eux, qualifiant tout cela de balivernes et interdisant qu'on lui en reparle. Il leur ordonne de ne pas quitter le camp, sous aucun prétexte.

## RENDRE LA PAREILLE

Le lendemain, la vigie annonce une délégation caraïbe. Elle comprend le cacique, sept hommes (dont Balyri) et quatre femmes. Trois d'entre elles apportent des galettes de cassave et des coys de vin de cassave ; elles sont ma-



gnifiques. La quatrième, nue comme toute la délégation, n'a guère plus de quinze ans. Tout l'équipage, se pressant au chemin de ronde, s'accorde à la dire jolie à se damner, bien que le bas de son visage, peint au noir nicolai, corresponde plus aux canons caraïbes qu'européens. Les sifflements vulgaires des matelots sont rapidement repris par les « Cai cai ! » et les « Bibi bibi ! » des Caraïbes, qui sifflent à leur tour, le tout formant une symphonie enchantant tout le monde sauf Simpson qui force ses hommes à se taire.

Voyant la nudité de ses hôtes, il leur jette un regard morne, incrédule et méprisant, mais les Indiens, n'ayant jamais vu une telle expression de leur vie, ne semblent pas vexés. Simpson entre dans ses « appartements » en glissant à Williams, le second lieutenant, de leur demander de s'habiller avant de pénétrer chez lui. Williams explique calmement au cacique qu'il devra s'habiller avant d'entrer. Le chef caraïbe, très respectueux, lui répond qu'il n'a pas honte de son corps, et entre avec sa délégation, sous le regard résigné de Williams à l'idée de la catastrophe à venir. Un matelot ami des PJ les appelle pour qu'ils puissent voir la réunion par une fenêtre.

En entrant, le cacique demande pourquoi les PJ, qu'il nomme un par un, ne sont pas là. Simpson répond que ce sont des gueux et qu'il faut laisser la plèbe avec la plèbe si on ne veut pas être infecté. D'un ton effroyablement désagréable, il lui demande si lui et les autres Indiens auraient l'obligeance de se rhabiller. Le cacique tend les mains vers lui, comme pour recevoir les vêtements qu'il porte. Le second sort subitement son sabre en hurlant :

« Ne m'approche pas, sauvage lubrique ! » Le chef, visiblement un peu vexé, recule, comme s'il se demandait quelle erreur diplomatique il venait de commettre. Simpson demande que les matelots fassent passer leurs frusques de rechange. La plupart sont sales, et les Caraïbes ne peuvent se résoudre à seulement les prendre en main.

Le cacique s'exclame : « Antennim tuna ritem magrabatim matoto oua oua lamaantin ! » Aussitôt sa femme le sert, ainsi que son hôte et les autres Caraïbes, en galettes et en vin de cassave. Simpson ne cache pas son étonnement et son dégoût, et propose à la place un petit scotch, sans prêter attention à la mine atterrée du cacique, qui se reprend bien vite et le félicite pour son breuvage. L'atmosphère se détend, et le chef se lève pour souhaiter tout fort la bienvenue à l'équipage. Il exprime aussi ses intentions pacifiques. Les Caraïbes acquiescent en murmurant « Hom hom », et le cacique conclut par sa plus généreuse offrande : sa fille Coribibi (Oiseau). Celle-ci s'avance avec grâce, délicatesse mais aussi assurance, nue et parfaitement à l'aise. Elle se plante à un mètre à peine du second assis qui, en se levant, fixe avec horreur le bas noir du visage de la charmante. Il déverse alors un torrent d'injures bigotes sur les Caraïbes et la jeune fille qui fond en larmes. Le cacique s'avance pour protéger sa fille du flot d'horreurs qui se déverse de la bouche de Simpson. Son visage immobile exprime une haine indicible, et c'est sans quitter des yeux le second qu'il sort, suivi de ses compagnons. Les Indiens, femmes comprises, fixent avec la même haine les matelots dont le visage exprime désolation et excuses muettes, mais rien n'y fait.

# Retour de flammes

Au mieux, les PJ peuvent s'attendre à ce que les Caraïbes les ignorent. Un Test d'Empathie et Géographie (Érudition) renseigne sur leur état d'esprit. Ces Indiens ont un fort bon naturel, ils aiment ou haïssent de tout leur cœur, et mangent leurs ennemis. De plus, ils estiment

toute une nation responsable des actes de chacun de ses membres. Les actes de Simpson seront donc imputés à tous les Anglais que les Caraïbes croiseront. Un Test de Stratégie militaire et Géographie (Érudition) Très difficile (-3), avec une Bonne réussite au moins, indique que les Caraïbes n'attaquent jamais de front, mais toujours la nuit, par surprise et avec des armes empoisonnées.

Pour que leurs personnages s'en sortent, vos joueurs n'ont guère que deux options : se protéger jusqu'à ce que le navire soit réparé ou livrer la tête de leur second en espérant que les Caraïbes pardonneront l'affront subi.

## MIEUX VAUT SEUL QUE MAL ACCOMPAGNÉ

Tant que les PJ ne se débarrasseront pas de Simpson, ils devront subir les effets de son incompétence. Le second est

### LES FLÈCHES CARAÏBES

Les flèches caraïbes sont enduites de latex de mancenillier (voir Pavillon Noir – La révolte, page 134). L'herbe aux flèches pousse en forêt. Un Test de Préparation de drogues (Perception) permet d'en trouver (1 dose par Succès pour 4 heures de recherche).



persuadé que la défense n'est qu'un pis-aller face aux Caraïbes, et qu'une élimination pure et simple des sauvages est préférable. Si les PJ lui ont dit pouvoir retrouver le village indien, il demande à ses hommes de se préparer pour une expédition, qui partira quelques jours plus tard. En attendant, tout l'équipage est armé et fermement décidé à vendre chèrement sa peau. C'est le moment idéal pour une mutinerie (voir ci-dessous).

Les PJ ont donc quelques jours pour convaincre l'équipage de se débarrasser de Simpson. Les hommes sont plus sensibles à ce qui pourrait assurer leur survie qu'à ce « qui est bien ». Les PJ peuvent présenter plusieurs arguments, dont chacun convaincra un certain nombre de marins. Le reste de l'équipage ne sera pas d'accord, contestera ou les réfutera. Et n'hésitez pas à montrer le danger qu'il y a à fomenter une mutinerie, par exemple avec un matelot qui s'éclipse pour aller prévenir le second. Quelques arguments :

- Présenter l'expédition comme une catastrophe, en expliquant notamment les techniques de guérilla évoluées des Caraïbes, le cannibalisme et les tortures qu'ils infligent à leurs prisonniers (+30 %).
- Montrer que Simpson est un incapable, en se basant sur des éléments passés (+20 %).
- Se proposer comme ambassadeur pour tenter de rattraper le coup (ce qui est évidemment très dangereux), en apportant la tête du coupable par exemple (+20 %).
- Proposer une défense efficace le temps de reconstruire le navire, ce qui sera utile si les tentatives de conciliation ne sont pas couronnées de succès (+20 %).
- Convaincre en particulier le pilote (Assez difficile, +10 %), William (Très difficile, +15 %), les trois maîtres (Normal, +10 %).
- S'exprimer de façon charismatique, en montrant une véritable âme de chef (Test de Persuasion (Charisme ou Expression), Réussite, +10 %).
- Proposer de s'établir avec les Caraïbes, en prenant femme parmi eux (+10 %).
- Autre argument percutant (+5 à +20 %).

Tous les autres s'y opposent et, une fois la décision prise, iront prévenir Simpson. Les PJ peuvent aussi ne contacter qu'un nombre restreint d'hommes fiables (Test d'Empathie (Perception)). S'ils sont tous convaincus, les PJ pourront capturer le second par surprise et demander alors la reddition des autres, laissant partir ceux qui refusent de se mutiner. En revanche, les PJ ne pourront pas convaincre plus de marins que de personnes contactées.

## ATTAQUE DU CAMP CARAÏBE

Si Simpson est toujours de ce monde et contrôle l'équipage, le jour dit, il ne laisse que dix hommes dans le camp,

dont deux chargés de défendre la zone de réparation du navire. Les autres prennent le chemin du village caraïbe, guidés par les PJ. Le second leur a expliqué posément que tout refus d'obtempérer sera considéré comme de la haute trahison. Lui-même s'entoure de quatre marins dont il s'est assuré la fidélité en leur promettant la solde des morts... Le voyage se déroule sans encombre, mais vous pouvez l'animer de bruits inquiétants d'animaux, d'envols de perroquets colorés et de bruissements suspects de la végétation. Peu avant d'entrer dans le village, le chemin s'élargit. Seules des femmes sont visibles. Elles peignent leurs enfants, les recouvrent de rocou, ou raclent les racines de manioc contre des planches hérissées de pierre pour en extraire le jus toxique. Elles ne prêtent aucune attention aux Anglais armés, si bien que le second annonce la couleur : « Ne laissez pas de survivants ! »

Si les PJ refusent d'obéir, Simpson ordonne à ses sbires de les abattre. S'ils réagissent rapidement, avec un ou deux mots convaincants et la bonne posture, ou si les tirs de mousquet les laissent vivants et debout, leurs compagnons leur offriront un rempart de leurs corps. Si un PJ trouve une ouverture pour abattre le second, ses quatre gardes du corps ripostent. Il faudra vite convaincre les autres marins que c'était nécessaire à leur salut, pour ne pas se faire écharper.

Sinon les rangs des marins se desserrent en entrant dans le village, rassurés par l'absence de danger. Personne n'ose regarder les autres pour accomplir le forfait qui leur a été ordonné.

Quoi qu'il arrive, des flèches commencent à pleuvoir depuis les abords de la forêt, alors que les Indiens restent invisibles. Le second ne donne aucun ordre de repli, bien que ses hommes tombent comme des mouches, incapables de riposter. À la place, il ordonne d'exécuter les femmes, qui les défient avec un regard plein de haine. Et lui-même en abat une avec son pistolet. Si les PJ ne l'éliminent pas, tous les marins se font exterminer. Fuir dans la forêt en esquivant les flèches est la seule chance de survie, à moins que les PJ ne se rendent, en poussant leurs compagnons à en faire de même.

## AMBASSADE

L'ambassade est vouée à l'échec si elle est constituée d'autres marins que les PJ. Si les personnages n'ont pas eu de rapports parfaits avec les Caraïbes, tous leurs Tests sociaux sont Assez difficile à Très difficile, selon votre appréciation. En cas d'échec cuisant de l'ambassade, les PJ devront s'enfuir ventre à terre sous les tirs de flèches (non empoisonnées, par manque de temps). Lorsqu'ils entrent dans le village, les PJ sont escortés par des Caraïbes armés d'arcs ou de *bottou*. La haine se lit sur leur visage, mais un Test d'Empathie (Perception) réussi permet de voir que les sentiments de Balyri et de Chibri sont miti-

gés. Si les PJ s'arrangent pour que Balyri, voire sa femme, soient présents lors des négociations, leurs Tests sociaux seront Assez facile (+1 qui s'ajoute, mais n'annule pas le malus précédent). Durant les pourparlers, Chibri ne dira rien, mais son regard amical fera un peu pencher la balance en faveur des PJ.

Le cacique leur explique qu'ils ont été odieux. Il se lève soudain, proférant des injures au ciel pendant un quart d'heure, en se tapant l'aisselle gauche avec la main droite qu'il écarte vers la droite entre deux coups. Cela ne semble absolument pas rituel, juste un moyen d'évacuer sa rage. Puis il se rassied et les négociations peuvent continuer, mais son regard est toujours aussi fermé.

Voici quelques actions, classées par ordre décroissant d'importance, qui permettront de réparer les erreurs du second. Elles obtiendront quelques « Cai cai » et « Bibi bibi » joyeux. Puis les Caraïbes replongeront dans la haine, mais de moins en moins virulente. Il est possible de faire un Test d'Empathie (Adaptabilité) pour deviner quelles actions seront appréciées, mais il est préférable que les joueurs les trouvent eux-mêmes :

- Apporter Simpson vivant ou au moins sa tête. Les Caraïbes lui cracheront dessus avant de le découper en lambeaux avec un bâton garni d'une griffe de pécari.
- Tuer le second avant l'attaque du village.
- Se présenter en tant que nouveau chef de l'équipage et demander l'honneur de se marier avec la fille du cacique (Meneur d'hommes (Expression)).
- Montrer à l'égard du second (ce qui nécessite qu'il soit présent, en entier ou en morceaux) une haine comparable à celle des Caraïbes (Comédie (Charisme) Facile si les PJ le haïssent vraiment).

- S'avancer nu, en offrant par exemple ses vêtements au cacique ou à un autre Caraïbe (Comédie (Adaptabilité) pour cacher son malaise).
- Exprimer avec joie son désir de s'établir parmi eux (Persuasion (Charisme)).
- Offrir des bijoux aux femmes ou aux hommes caraïbes, en prenant en compte leurs goûts respectifs (Empathie (Perception)).
- Demander le temps nécessaire à la réparation du navire en promettant de ne jamais revenir (Persuasion (Expression)).
- Avoir tué le second lors de l'attaque du village.

**À l'inverse, les actions suivantes agraveront la situation des PJ, toujours par ordre décroissant d'importance :**

- Avoir tué une femme caraïbe.
- Avoir laissé le second tuer une femme caraïbe.
- Avoir attaqué le village et ne pas s'être rendu.
- Avoir attaqué le village et s'être rendu ou enfui sans trop riposter.
- Avoir attaqué le village.
- Se montrer agressif ou intimidant.
- Ne pas donner délibérément ses armes en arrivant dans le village.
- Mentir de façon visible.

À vous de choisir, en fonction de ce qui précède, si les Caraïbes tentent de les tuer sur place, s'ils les laissent partir tout en restant en état de guerre, s'ils leur accordent 15 jours pour partir ou s'ils les accueillent de nouveau à bras ouverts, comme si rien ne s'était passé.

# De l'or plein les poches

Si les PJ ont négocié comme il convient avec les Indiens Caraïbes, ceux-ci deviennent leurs alliés et les accueillent de nouveau chez eux. Tout se passe sans anicroche dans le village. Cependant, pour accéder à la mine d'or, il faudra déloger les Yanomamis...

## LA MINE

La mine est en fait un plateau rocheux où rien ne pousse. À première vue, ce sont de simples pierres qui recouvrent le sol, et il faut les tourner dans tous les sens pour obtenir de jolis reflets dorés. Cependant, des pierres comme celles qui ont conduit nos pirates ici, il y en a des

tonnes, qu'ils peuvent presque ramasser à la main. Le plateau fait 100 mètres de long sur 50 mètres de large, trois de ses côtés tombent en falaise et le dernier est adossé à une petite montagne. Un ruisseau descend de la forêt en hauteur, creuse son lit au centre du plateau pour couler vers le nord, puis tombe en chute d'eau. Comble de l'ironie, il se jette en cascade à l'endroit même où nos héros ont rencontré Balyri et Chibri. S'avancer sur le plateau, c'est s'exposer aux flèches ennemis. Cinq Caraïbes et autant de Yanomamis sont postés de part et d'autre. Aux premiers échanges de flèches, des cris d'oiseaux se répercutent dans la forêt et les guerriers des deux tribus accourent en une petite demi-heure pour s'arroser de flèches à l'aveugle.

## LE VILLAGE YANOMAMI

Le village yanomami est entouré de forêt vierge, à une petite demi-heure à pied de la mine d'or. Vous trouverez la description d'un « village » dans *Pavillon Noir - Entre ciel et terre*. Les Yanomamis sont très vigilants et ne laissent guère leurs enfants et leurs femmes sans surveillance à la tombée de la nuit. Si les PJ rôdent dans les environs pour préparer une attaque, tout ce qu'ils verront, ce sont des êtres humains qui vivent leur vie dans la forêt : des enfants qui jouent, des femmes et des hommes qui s'occupent d'eux, la récolte dans le champ commun, la rentrée de la chasse. Donnez-leur quelques remords à attaquer les Yanomamis qui ne leur ont rien fait et ne sont ni meilleurs ni pires que les Caraïbes, et probablement meilleurs que bien des Européens. Les Yanomamis sont

40 hommes valides, autant de femmes et une vingtaine d'enfants et vieillards.

Une attaque du village déclenche une guerre sans merci, et ce n'est que lorsqu'ils auront perdu plus de la moitié de leurs hommes valides que les Yanomamis décideront, la mort dans l'âme, de déplacer leur village. L'affrontement sera terrible, d'autant plus qu'ils sont des tireurs redoutables et qu'ils comptent dix chamans dans leurs rangs, bénéficiant chacun des pouvoirs de nombreux *xa-piripé* (voir *Pavillon Noir - Entre ciel et terre*). La moitié d'entre eux utilise des sortilèges-sarbacanes (voir *Pavillon Noir - Entre ciel et terre*) pour transmettre leurs maléfices. Transformez cette guerre en hécatombe, pour les Indiens comme pour les marins européens, jusqu'à ce qu'une trêve soit demandée.

## Epilogue

Si les PJ jouent la carte de la diplomatie, ils devront aller en éclaireurs chez les Yanomamis. S'ils envoient des Caraïbes, ils les retrouveront écorchés et empalés dans la forêt. De toute façon, aucun des Caraïbes du village ne parle le yanomami, et vice-versa. Ils devront donc s'expliquer avec les mains. Ils doivent entrer dans le village la peur au ventre, en sentant que le sort – vous ! – ne leur fera pas de cadeau. Une alliance entre les Yanomamis et les Caraïbes est impossible, vu la différence culturelle qui les sépare. Le mieux que les PJ puissent obtenir, c'est l'accès au plateau en échange de la cascade qui est en dessous, très convoitée par les deux villages. Mais ça, il faudra le négocier avec les Caraïbes.

Pour ce qui est de la mine, il est hors de question pour les Indiens d'aider les PJ. Elle est pour eux un cadeau du ciel et un fardeau. Les personnages devront acheminer les pierres jusqu'au navire et trouver acquéreur, ce qui n'est pas si facile. La cargaison d'or non traité passe facilement inaperçue, et peut même servir de lest sur le navire sans qu'une quelconque inspection ne la révèle. La mine a de quoi remplir une flûte pour une valeur d'un million de pièces de huit, mais il est peu probable que les PJ en tirent autant, pour peu qu'ils en tirent de l'argent. Cependant, l'or n'est traité que par ceux qui en ont l'habitude, c'est-à-dire les Espagnols de Lima du Pérou et les Portugais du Brésil (à Bahia ou Rio de Janeiro par exemple). Tous les intervenants ou presque essaieront de leur subtiliser de l'or ou de leur soutirer le lieu où ils l'ont trouvé. Ils essaieront aussi de les faire suivre, et alors, c'est la fin des

villages indiens alliés. Les PJ peuvent aussi trouver un expert en traitement des métaux précieux, et le mercure indispensable à son traitement sur place. Cependant, s'ils n'éliminent pas cette personne une fois sa tâche terminée, c'est en fini de leurs alliés indiens !

Les PJ se sont probablement fait des alliés précieux sur cette côte, tant du côté caraïbe que yanomami. En effet, il est possible de tisser progressivement de bonnes relations avec ces derniers. Ils peuvent rester quelques mois, puis repartir, ce qui rendra les Caraïbes très tristes (ils chercheront des arguments pour les faire rester). Il est possible qu'ils prennent femme et partent tout de même, avec la promesse de revenir un jour. En revanche, si l'un des personnages épouse Coribibi, la fille du cacique, il devra l'emmener s'il choisit de repartir. C'est une bonne nature, elle est intelligente et s'adapte facilement, mais elle préférerait mourir plutôt que de devenir la catin du bord. Elle accepte de s'habiller, mais le naturel revient souvent au galop. Des « Bibi bibi » rappelleront de temps à autre ses racines caraïbes. Veillez à ce qu'elle ne devienne jamais une charge pour l'équipage ou le groupe de PJ, mais un agréable souvenir de ce scénario. Si jamais elle devenait indésirable, faites-la mourir sous une balle ou un boulet au cours d'un combat. Par exemple, en sauvant par là même son homme d'une mort prématurée. Si les PJ décident de s'installer sur place et de prendre femme, ils vivront tranquillement pendant quelques années, jusqu'à ce que les Hollandais arrivent et réduisent le village en esclavage...



LE  
VAISSEAU  
FANTÔME



CHAPITRE



7

# Introduction

## CE QUI SE PASSE RÉELLEMENT

Trahi une ultime fois par Winthorpe, le pirate Piet Van Aarde a décidé de s'en prendre aux pirates et de les faire souffrir. Il a commencé par leur tendre un guet-apens à Grand Cayman, où il leur a envoyé les Anglais. Mais à cette occasion, il a voulu aller plus loin.

Après l'épisode de la fontaine de Jouvence, il a saisi l'idée selon laquelle les morts effraient bien plus que les vivants. Les marins ayant une forte propension à la superstition et à l'exagération, il s'est dit qu'il ne devrait pas être dur de leur faire croire à une malédiction. Van Aarde a donc décidé de se transformer en mort-vivant, tels ces pauvres hères qu'il a vus dans les Everglades. Pour cela, il avait donc besoin de mourir aux yeux de ceux qui le connaissaient : les pirates et les autorités. C'est ainsi qu'à Grand Cayman, il a chargé en tête avec ses hommes afin d'être abattu par les Anglais au vu et au su de tous.

Après la bataille, Van Aarde et ses hommes embarquent à bord de l'*Avenger*, que le Hollandais a obtenu du gouverneur de la Jamaïque en récompense de sa trahison. Ils sillonnent les mers pendant quelque temps, jusqu'à tomber sur un superbe brick dont ils s'emparent et que le pirate renomme *The Flying Dutchman*, en faisant son emblème. Sur la dunette, il attache à une fausse barre à roue un cadavre qu'il habille comme lui, et maquille le navire pour lui donner une allure effrayante : lambeaux de toile et peinture évoquant des voiles déchirées et trouées, mousse et tissus transparents fixés sur la coque, squelettes postés dans la mâture... Comme on le sait, un vrai navire fantôme n'est jamais totalement visible et navigue au sein d'une sorte de brouillard. Pour simuler ce brouillard, Piet Van Aarde s'est procuré une herbe disponible à foison dans les Everglades, et qui a la propriété de continuer à se consumer dans l'eau pendant quelques instants, en libérant une grande quantité de fumée peu suffocante. Il installe des sortes de catapultes à l'avant de son navire et projette devant lui ces boules incandescentes, donnant ainsi l'impression que son navire surgit éternellement du brouillard, alors qu'il avance tout simplement avec lui.

Le stratagème du Hollandais ne s'arrête pas là. Il place dans de très nombreux ports des pirates nihilistes de son équipage, ou embauchés exprès pour son grand œuvre.

Chaque homme a pour mission de s'introduire à bord d'un navire de son choix. Il doit non seulement révéler la présence de ce navire à Van Aarde, en disposant la nuit des fanaux au sommet du mât, mais aussi, une fois que le *Flying Dutchman* a croisé la route de ce navire, créer une aura de malédiction, sous la forme d'empoisonnement, de maladie, de disparitions, de folie meurtrière. Le *Flying Dutchman*, quant à lui, n'aborde que les navires qui l'ont vu trop nettement. Leur sort est peu enviable, puisque tout le monde à bord est exécuté, à chaque fois d'une façon différente. Dans le cas de l'équipage du navire marchand qu'il a renommé *Flying Dutchman*, il l'a forcé à boire de la sève de l'arbre à poison, ce qui a provoqué des hémorragies mortelles et d'atroces douleurs, évoquant ainsi la mort par la fièvre typhoïde. Puis le navire est envoyé sur des récifs ou traîné derrière le Hollandais, qui reste invisible dans la brume. Arrivé près d'un port, il y lance le navire en laissant un de ses agents à la barre, caché, montrant ainsi à tous la mise en scène macabre signée par son génie morbide.

Les PJ représentent un danger pour Van Aarde, car ils savent où se trouve son repaire (voir *Le repaire du fantôme*) et connaissent le secret protégé par les Calusas (voir *La fontaine de jouvence*). Dès qu'il apprend qu'ils ont survécu à son « cadeau posthume », il se met à leur recherche, bien décidé à les éliminer. Il s'est aussi occupé personnellement du pirate Winthorpe, qui lui avait volé sa rapière gagnée dans *Le trésor*, et qui l'avait attiré sur des récifs dans *Le repaire du fantôme*. Après avoir massacré l'équipage paniqué à la vue du Hollandais revenu du néant, il a disposé les corps en une mise en scène macabre. Il a conservé le navire de son ennemi près de lui pour le lancer contre le premier navire rencontré, de préférence celui des PJ, mais on ne choisit pas. Au moment où le scénario commence, Piet Van Aarde a repéré le navire des PJ depuis une semaine, et a envoyé sur place un de ses agents.

Ce scénario peut être envisagé de deux façons totalement différentes, selon votre vision du surnaturel dans *Pavillon Noir* : les êtres nés de nos rêves et de nos cauchemars existent, ou non. La partie la plus intéressante de l'histoire ne dépend toutefois pas de ce choix. Nous prenons ici le parti d'événements parfaitement réalistes, donnant lieu à une interprétation surnaturelle. L'issue même de ce scénario est la naissance du mythe de ce vaisseau fantôme, mythe qui perdurera au cours des siècles.

# Synopsis

Après leurs aventures sur l'Orénoque, nos pirates relâchent dans un port du Nouveau Monde, fermement décidés à profiter du peu de vie qu'il leur reste et de leur or fraîchement gagné. Ils s'attardent donc dans les tavernes et autres établissements peu recommandables. Ils commencent à prendre conscience que quelque malédiction est à l'œuvre dans la région, tandis que deux pirates perdent la vie dans une maison de passe : l'agent du Hollandais les a confondu avec deux d'entre eux. Les PJ font aussi l'objet d'une attaque en traître, et un navire fantôme vient s'écraser dans le port. Ce navire, l'*Avenger*, attire aussi l'attention des autorités, si bien que la présence des PJ n'est plus souhaitable en ville.

La malédiction continue pourtant de les poursuivre sur mer, et pour cause : un agent du Hollandais est à leur bord et signale de nuit leur présence. Les PJ croisent un navire marchand en proie au délire, puis un chasseur de vaisseaux fantômes qui recherche un navire du nom de *Flying Dutchman* et qui leur apprend où trouver le rescapé d'un naufrage. Par la suite, en pleine nuit, ils frôlent la collision avec un navire dirigé par des pendus. Enfin, les PJ entaperçoivent le *Hollandais volant* dans la brume, et c'est alors que la malédiction les atteint plus particulièrement : disparitions, accidents, navire qui se déplace tout seul et est attiré par les récifs, folie meurtrière qui se répand, puis maladie. S'ils tiennent bon malgré l'idée que leur navire peut être maudit, ils trouveront l'agent du Hollandais à leur bord.

Conscients alors que tout cela n'est qu'une vaste machination pour semer la folie et la mort dans toute la région, les PJ vont se mettre en quête du *Flying Dutchman*, puisque c'est bien d'un vrai navire qu'il s'agit. Leur enquête les mènera à Grand Cayman et à la Jamaïque, lieux du Cadeau posthume, dans le repaire du Hollandais (*Le repaire du Fantôme*), et enfin à San Augustine et dans les Everglades (*La fontaine de Jouvence*). Ils retrouveront alors Van Aarde qui, après leur avoir proposé de se joindre à lui, les trahira. Quelle que soit l'issue de l'affrontement final, les PJ ne pourront empêcher le *Flying Dutchman* d'emporter son équipage mort au-delà de l'horizon, vers le mythe éternel.

## THÈME ET AMBIANCE

Le thème de ce scénario n'est autre que celui des vaisseaux fantômes. Les marins n'hésitent pas à considérer leur navire comme un véritable être vivant. De là à lui donner une âme, il n'y a qu'un pas que Piet le Hollandais va vite franchir. Les navires maudits semblent avoir leur

propre contrôle. Ils tentent soit de sauver leur équipage, soit de le pousser à sa perte, comme marqué par une tragédie ancienne. Certains navires se jettent sur des récifs, d'autres poussent des gens par-dessus bord, d'autres encore, une fois déserts, traversent les mers vers des destinations inconnues. Ils avancent à des vitesses peu probables malgré leur voilure déchirée.

Ce scénario doit baigner dans une atmosphère angoissante. Après avoir constaté les effets de la malédiction sur les navires qu'ils rencontrent, les PJ doivent sentir que leur propre navire, ou quelque entité inconnue, prend de plus en plus le contrôle, les menant vers leur perte. Ici, l'ingrédient essentiel est l'angoisse de l'inconnu et la peur de la mort. Comme il s'agit du dernier scénario de cette campagne, quelques PJ, voire tout l'équipage, peuvent mourir. N'hésitez pas à séparer les joueurs dès que leurs personnages se séparent sur le navire, en les empêchant de communiquer tant qu'ils ne sont pas réunis. Les morts ne parlent pas !

En cas de confrontation entre un PJ seul et l'agent du Hollandais à bord du navire, gérez la scène sans les autres joueurs, en présentant l'agent comme un monstre sorti de l'ombre. Et si le PJ meurt, demandez à votre joueur de ne rien dire aux autres joueurs avant la fin de la partie. Vous pouvez même annoncer à votre joueur que son personnage est mort sans faire jouer la confrontation, tout en lui donnant la fiche de son matelot (attention, il faut pour cela que vos joueurs jouent pour l'histoire et non pour leurs personnages !). Préparez quelques fiches de personnages correspondant aux matelots pour l'occasion.

## INTRODUCTION DES PJ

À l'issue de *Trop, c'est trop !*, les PJ devraient avoir pris la tête de l'équipage de *The Bright* pour quitter l'Orénoque et revenir dans les îles, plus ou moins enrichis. Vont-ils convertir l'équipage et s'emparer du navire (au grand dam de son armateur) ou délaisser *The Bright* pour regagner leur précédent navire ? En tout cas, ils ne manqueront pas de retourner sur les mers et de reprendre leur vie d'hommes libres au cœur des Caraïbes.

Dans tous les cas, il est préférable que le navire des PJ soit assez grand afin que les agents du Hollandais passent inaperçus. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez rapidement mettre sur leur route un navire de commerce de bonne facture et de grande taille dont ils pourront s'emparer.

# Funestes nouvelles

Après avoir fait une prise facile, les PJ se dirigent vers le port de leur choix pour écouler leur marchandise et profiter un peu de la vie. Une fois arrivés, nul doute que les pirates vont se dépêcher d'aller dépenser cet or qui leur brûle les doigts... Si les PJ ne font pas partie du commandement, donnez l'ordre inique de ne pas atterrir dans une taverne ou le lit d'une femme tant que la cargaison n'aura pas trouvé acquéreur !

## SUR LES QUAIS

### UN VAISSEAU FANTÔME

Un soir (avant le meurtre dans la maison close et l'attaque en ville, voir ci-dessous), un navire entre au port dans le crépuscule. Les PJ sur le quai ou à bord de leur navire pourront effectuer un Test de Vigilance (Perception) Assez facile (+2) pour le remarquer. Demandez-leur un Test de Chance (Chance de base 8 sur 10), afin de déterminer s'ils sont ou non sur la trajectoire du navire. Normalement, lorsqu'un navire entre au port, il n'y a pas à s'inquiéter, mais là, plusieurs détails semblent curieux :

C'est un énorme navire de guerre, qui a probablement un tirant d'eau trop fort pour venir à quai.

Il arrive à pleine vitesse, avec toutes ses voiles dehors, en partie déchirées. Normalement, en entrant dans un port, on ne manœuvre qu'avec les huniers envoyés, et encore, souvent en prenant des ris pour plus de manœuvrabilité, afin de limiter la vitesse et pouvoir « arriver à mourir », c'est-à-dire arriver tout doucement en utilisant son inertie jusqu'à s'arrêter, naturellement et sans manœuvre, là où on le désire. Imaginez un navire titanique qui fonce droit vers vous à pleine vitesse... Les PJ qui sont sur son chemin risquent fort de se faire broyer !

- Le pont semble désert, certes il est peu visible car surélevé, mais il n'y a aucun matelot dans la mâture comme ce devrait être le cas.
- Un silence de mort tombe sur les quais à mesure que le navire approche.
- Le navire fantôme semble être un léviathan venu assouvir une ultime fois sa soif de sang sur la ville.
- Il percute un cotre de pêcheur dont le mât atteint à peine le niveau de son bastingage. La petite embarcation explose comme une coque de noix contre la masse gigantesque du navire de guerre.

- Il racle le fond dans un grincement sinistre accompagné de bruits étouffés de bois qui éclate, tandis que le quai se met à vibrer.
- Sur les quais, tout le monde s'enfuit en hurlant dans une cohue indescriptible.

La collision est phénoménale. Le vaisseau de guerre écrase un navire d'une vingtaine de mètres et une chaloupe, et percute le quai qui tremble sous l'impact. Son mât de misaine s'abat violemment, fendant en deux un entrepôt et plusieurs maisons. Toute personne sur son trajet doit réussir un Test d'Esquive (Pouvoir) Très difficile (-3) sous peine de subir 1D10 Points de dégâts. Puis le navire fantôme s'enfonce doucement dans l'eau avant de reposer sur le fond. Son grand mât oscille quelques instants avant de s'effondrer, arrachant l'arrière d'un grand navire à quai, passant à quelques mètres de navires plus petits et soulevant une énorme gerbe d'eau. Puis plus rien...

L'agent du Hollandais, qui a survécu à la collision car il s'y était préparé, descend discrètement du navire par la galerie de poupe, et nage jusqu'au quai où il monte, les pieds pleins de vase. Toute la ville reste comme médusée et il faudra une demi-heure avant que les autorités arrivent sur place.

Sur un Test de Connaissance des navires (Perception), ou en lisant son nom, les PJ reconnaissent l'épave : il s'agit de l'*Avenger*, l'un des deux navires qui ont attaqué les pirates à Grand Cayman et déposé leurs hordes de soldats lors du traquenard de Cadeau posthume.

S'ils décident de monter à bord, ils découvrent une scène apocalyptique :

- **Sur le pont.** Les marins gisent là, visiblement morts de maladie. Ils sont une soixantaine en tout, ce qui est peu par rapport à la taille du navire. Ils ont le ventre gonflé et montrent des traces d'hémorragie interne. Nombre d'entre eux ont d'ailleurs perdu énormément de sang par le fondement. Les rats du bord et les mouettes ont commencé leur festin. Un Test de Médecine (Perception) indique que la mort date d'une bonne semaine, par fièvre typhoïde selon toute probabilité.

Cependant, un PJ qui réussit un Test de Vigilance et un Test de Médecine (Perception) Assez difficile (-1) après avoir diagnostiqué la maladie sait que la fièvre typhoïde n'explique pas les plaques de boutons, voire les brûlures au niveau de la bouche. Pour autopsier les corps, il est nécessaire de les transporter dans un lieu sûr. Un Test de Chirurgie, complété par un Test de Médecine (Érudition) Difficile (-2) montre qu'ils ont en réalité été empoisonnés. Si le médecin le découvre, il peut effectuer un



Test d'Herboristerie (Érudition), pour savoir qu'il s'agit d'un effet de l'ingestion de la sève de l'arbre à poison, très courant dans toute l'Amérique du Nord et sur la bande de terre entourant la mer des Caraïbes. Pourquoi est-ce une découverte importante ? Parce que cette sève est très nocive même quand on s'en approche sans la toucher. Il faudrait être fou pour en avaler. S'il est peu probable que les PJ songent à une telle analyse, ils pourront toujours revenir en ville, où les morts auront été enterrés, pour procéder à cet examen quelques semaines plus tard.

- **La barre.** La barre a été attachée par un double cordage ne lui permettant pas de bouger.
- **Le livre de bord.** N'importe quel marin sait que toute l'histoire d'un navire se trouve dans le livre de bord du capitaine. Si vos joueurs n'y pensent pas, ils s'en souviendront s'ils réussissent un Test de Connaissances nautiques (Érudition) Facile (+2). Des extraits du livre de bord figurent plus loin en annexe, pour que vous puissiez les distribuer aux joueurs. Contrairement au prochain journal que les PJ auront entre les mains, celui-ci n'a pas eu de pages arrachées. Tout le livre de bord a en fait été patiemment écrit de la main du pilote de Piet Van Aarde, mais gardez cette information pour vous !
- **État des réserves.** Il y a peu à piller dans le navire, à part des boulets de vingt-quatre, des canons de même calibre et de la poudre. Les réserves, quant à elles, datent d'il y a un mois et sont bonnes à jeter, à part le biscuit. Cette durée est compatible – selon les bons soins du Hollandais – avec le contenu du livre de bord.
- **Vision de la rade.** Si les PJ interrogent le pasteur dont la chapelle est bâtie sur la pointe qui surveille l'entrée de la rade, il dira avoir aperçu ce navire, qui sortait d'une épaisse brume. Il était invisible dans la brume, et parfaitement visible quelques minutes plus tard. Il ne s'est pas inquiété pour autant.

### CIRCULEZ S'IL VOUS PLAÎT !

Une fois les autorités sur place, il devient difficile d'avoir accès au navire. Cependant, les soldats ne gardent que l'accès par le quai, et ne monteront pour rien au monde, quelles que soient les circonstances, à bord d'un navire chargé de marins morts d'une maladie qui semble contagieuse.

### EN VILLE

#### LA TAVERNE

Une fois leur cargaison vendue, nos pirates vont probablement vouloir assouvir leurs bas instincts. Dans la taverne, l'ambiance est morose, surtout après l'incident sur le port. On parle de naufrages en chaîne, de comportements étranges de marins. Pour obtenir ces informations, il faut poser des questions, sinon, ne donnez aux PJ que des bribes. En effet, neuf navires marchands (*Landkeeper, Glasgow, Rotterdam, Flamboyant, Negra Noche, Rolling Thunder, Puritain, Flying Osprey, Fox*), un navire de guerre (*Sea Wolf*) et le navire du pirate Jones (*Revenge*) ont été retrouvés sur des récifs ou contre une côte rocheuse. Pas de survivant connu pour aucun de ces naufrages. Nombre d'hommes sont d'avis qu'une malédiction s'est abattue sur la région, et que le mieux à faire est de ne pas déranger les Cieux (ou le diable, c'est selon). Tout recrutement est donc voué à l'échec, et il faudra que l'équipage des PJ soit poussé dans ses derniers retranchements pour qu'il accepte de partir.

#### LA MAISON CLOSE

Cet événement ne peut arriver qu'après l'entrée fracassante de l'*Avenger* dans le port. Rien n'empêchera les marins d'aller rendre visite aux dames de la maison close, créée sur l'incitation du bourgmestre. Ainsi, les braves épouses peuvent y envoyer leurs maris sans craindre que les femmes de petite vertu ne leur refilent la vérole. Si certains PJ s'y rendent à leur tour (ils peuvent y être entraînés par une dizaine de leurs joyeux compagnons), ils découvriront une maison fort bien tenue, avec des rideaux de velours pourpre aux fenêtres. Particularité intéressante : il y a des chambres pour l'intimité des clients !

Peu après s'être installés, les PJ entendent le cri de douleur d'un homme, suivi du hurlement de terreur d'une femme, le tout provenant d'une chambre. Le temps de monter l'escalier, et l'une des filles de la maison se jette dans leurs bras, manquant de leur faire dévaler les marches. Elle explique, entre deux sanglots nerveux entrecoupés de frissons, qu'elle est montée avec deux pirates. Pendant qu'elle enlevait ses bijoux dans la salle d'eau, elle a entendu un cri dans la chambre, et elle a vu... Elle ne peut continuer.

Si les PJ ne sont pas dans la maison close, c'est un de leurs marins, présent, qui vient les chercher. Vous pouvez aussi ne rien leur rapporter du tout et ils apprendront simplement que deux pirates manquent à l'appel. La dernière chose que l'on sait d'eux, c'est qu'ils sont allés voir « ces dames ».

Dans la chambre, un des pirates est cloué contre un mur par une dague enfoncée dans l'œil gauche, et tient dans ses mains les tripes du second, qu'il semble avoir égorgé. La fenêtre est ouverte, probablement du fait de la chaleur. Avec les Tests appropriés, les PJ peuvent déterminer que le premier malheureux porte deux blessures au visage, comme si son adversaire s'y était pris à deux fois. L'autre a été égorgé par une lame au tranchant très imparfait, alors que la dague de son compagnon possède un fil parfaitement entretenu (Très difficile). Sinon, les deux pirates ont une certaine ressemblance avec deux des



PJ (Très difficile). Le mort a un peu de boue sur la joue (Normal). Cette boue, on peut la retrouver au sol (Difficile). En suivant sa trace, elle conduit au port, où elle disparaît dans l'eau (Très difficile), à une cinquantaine de mètres de l'*Avenger*.

### LES RUES NE SONT PAS SÛRES

Piet Van Aarde, vous l'avez compris, aimerait voir les PJ morts. Pendant qu'ils se déplacent en ville, essayez de les harceler avec les événements suivants, sans qu'ils arrivent à mettre la main sur l'instigateur. De préférence, pour éviter qu'ils meurent, veillez à ce qu'ils soient accompagnés par des PNJ. L'agent du Hollandais a pour mission de tuer les PJ avant de monter sur un navire. Ne les ayant jamais vraiment vus, il tue à l'aveugle autant de pirates que de PJ, soit en présence de ces derniers, soit en leur absence. Il ne tient pas spécialement à attirer l'attention, car ces meurtres n'alimentent pas directement la légende du Hollandais volant. Finalement, il prend conscience qu'il n'arrivera pas à les avoir sans tuer tout l'équipage ou enquêter sur eux, et finira par choisir leur navire comme sa prochaine cible.

Ce qui suit ne peut pas avoir lieu avant que le navire fantôme ait percuté le quai.

- **Mort d'un pirate solitaire.** Un soir de beuverie, un pirate quitte le groupe de ses camarades pour vider sa vessie. Il est retrouvé le lendemain, mort, la gorge tranchée. On pourra lire ces mots, tracés en lettres de sang, à côté du corps : « Pirates, vous n'êtes pas les bienvenus ici ! »
- **Le suc qui tue.** Le suc de l'arbre à poison est extrêmement nocif. Des particules en suspension dans l'air sont suffisantes pour provoquer des éruptions de boutons, tandis qu'un contact avec la peau tue d'autant plus sûrement que la substance colle à la peau, suffisamment longtemps pour que son poison ait le temps de faire des dégâts en profondeur. L'agent du Hollandais en a apporté. Il s'habille en bourgeois, en enduit son pourpoint et bouscule légèrement un des pirates qui déambulent avec les PJ, afin que ce dernier en ait sur les vêtements, puis sur les mains. Les PJ ne verront probablement pas l'agent se frotter contre le pirate, ni celui-ci épousseter sa chemise avec la main. Une heure plus tard, le pirate est mal en point, puis il décède huit heures après. En l'auscultant, un chirurgien pourra noter la présence d'une sorte de substance collante sur la main du pirate et sur sa chemise. Selon que le chirurgien, ses aides ou les PJ touchent le suc ou non, ils seront plus ou moins affectés par ses effets. Quelqu'un qui reste proche sans le toucher aura des boutons sur les zones exposées (mains, cou, visage). Quelqu'un qui s'en est mis sur la main, mais qui la nettoie immédiatement à l'alcool en frottant fait un Test de Résistance. Sur un échec, il devient livide, avec des vomissements

et des maux de tête qui suivent rapidement. Qui le frotte immédiatement sans alcool et jusqu'à ce qu'il n'en reste plus fait le même Test de Résistance, mais en cas d'échec, il frôle la mort, et serait mort s'il avait un tant soit peu tardé à frotter. S'il s'agit d'un PJ, faites-lui perdre son doigt, rongé par le poison. Qui le laisse sans s'en préoccuper perd son doigt et frôle la mort s'il réussit un Test de Résistance Difficile (-2), et meurt s'il échoue à ce Test...

- **Une dague perdue.** Alors que les PJ déambulent dans la rue avec au moins un compagnon, celui-ci s'effondre, une dague fichée dans le cou, mort. Tout autour, il n'y a que des bourgeois qui n'ont rien vu. Pour savoir qui l'a lancée, il faut obtenir plus de Succès que l'agresseur en a eu en discrétion (4) sur un Test de Vigilance (Perception) Difficile (-2). Commence alors une course-poursuite au terme de laquelle l'agent du Hollandais s'enfuit ou se donne la mort. Dans ce dernier cas, considérez qu'un autre sbire prend sa place à bord du navire des PJ.

### UN DÉPART LA MORT DANS L'ÂME

Que les PJ se soient montrés un peu trop intéressés par l'épave dont le nez repose sur le quai, ou que leurs compagnons aient mis un peu de désordre, ou bien encore que l'agent du Hollandais se soit fendu d'une lettre anonyme de dénonciation, les autorités commencent à s'intéresser de près à leur navire. Les visites de routine se multiplient, puis des pirates se font arrêter, jusqu'à un assaut par des soldats si les PJ ne mettent pas les voiles. Pour partir, ils devront convaincre leurs hommes qui, suite aux sombres nouvelles apprises dans l'auberge, disent avoir envie de « continuer à se dégourdir les jambes », pour ne pas dire qu'ils crèvent de trouille de prendre la mer. Ils demanderont à rester même quand ça sent le roussi. Lorsque le navire des PJ quitte finalement le port, ils ont droit aux réflexions suivantes : « Ça commence mal, ce voyage ! Et comme tout voyage qui commence mal, ça finira mal ! », « S'il nous arrive un pépin, ce sera de votre – ou leur, s'ils n'osent pas le leur dire en face – faute ! ». De toute façon, lorsque les catastrophes se multiplieront, leurs hommes ne manqueront pas de leur reprocher, mais cela, nous le verrons plus tard.

## L'OMBRE DU VAISSEAU FANTÔME

Au cours de cette partie du scénario, les PJ verront s'accumuler les manifestations de la machination du Hollandais. Ils prendront peu à peu conscience qu'il faut intervenir, et des bribes de réponses leur viendront. S'ils comprennent immédiatement qu'il n'y a pas là de surnaturel à l'œuvre

et qu'un passager clandestin est à leur bord, alors tout le scénario perdra de son sel. N'hésitez pas à faire de la rétention d'informations s'ils devinent trop vite la solution de l'éénigme. Les PNJ de leur navire notamment leur mettront des bâtons dans les roues en refusant d'aborder tel navire effrayant et en insistant pour qu'on laisse les morts en paix et qu'on reste en dehors de tout ça.

## LE NAVIRE MARCHAND

Au bout de quelques jours de navigation, la vigie annonce une voile, puis précise peu après qu'il s'agit d'un navire marchand. Le navire n'offre toutefois pas de résistance, et ne cherche même pas à fuir. Son équipage est visiblement désorganisé : les manœuvres débutent puis avortent, les hommes courrent en tous sens sur le pont, les marins s'invectivent, le capitaine se tient la tête entre les mains. Des matelots font de loin de grands gestes aux pirates pour les inviter à s'approcher. C'est donc sans problème que les pirates l'abordent. Le capitaine de la *Chrysalide*, visiblement dépité, se rend faute de pouvoir commander ses hommes.

À peine le navire abordé, les marins déferlent sur le pont des pirates, les appelant leurs sauveurs, leur sautant dans les bras malgré les pistolets et les sabres. Lorsqu'on les interroge, ils disent tous à peu près la même chose : le navire est hanté, ils tournent en rond depuis une semaine sans rencontrer ni navire ni côte, certains hommes sont devenus fous, d'autres ont disparu, à moins qu'ils ne se soient jetés dans l'eau pour ne pas être la proie du diable qui anime le navire. À part le commandement du navire marchand, tous les marins, pirates compris, sont pour qu'on le brûle, ce foutu rafiot. Cependant, malgré les « Qu'on en finisse ! », les « Il nous aura pas le salaud ! » et les « Si le diable le veut, qu'il le garde ! », personne n'ose prendre une torche pour y mettre le feu. Si les PJ prennent le temps de voir ce qu'il contient avant, ils iront seuls, parce que personne ne les suivra. Décrivez des craquements sinistres, des odeurs méphitiques, des ombres menaçantes dans l'entreport, mais au final, il ne se passe rien.

Ils trouveront douze tonneaux de sucre et trois tonnelets d'indigo, ainsi qu'un homme attaché à fond de cale. Il s'est rongé une main avec les dents, et supplie les PJ de le libérer. S'ils questionnent les autres marins, ceux-ci le disent possédé par le diable. Il a tué quelqu'un dans le dos, sans raison. Si les PJ le libèrent, il se laisse conduire docilement, et une fois sur le navire des PJ, il se rue sur un marin pour l'étrangler de sa main valide, avec la vigueur que procure la frénésie. Un pirate le tue, à moins qu'un PJ



ne l'interdise. Dans ce cas, l'homme se met à hurler avec une voix pleine de rage et de désespoir : « Vous m'auriez laissé crever là, bande de salauds ! Soyez maudits, comme vot'rafiot ! J'espère bien que le diable aura vot'peau ! » Puis il s'écroule en pleurant.

C'est alors que de la fumée et des flammes sortent des caillebotis du navire marchand : c'est l'agent du Hollandais à bord du *Chrysalide* qui a mis le feu, puis s'est éclipsé pour rejoindre son comparse sur le navire des PJ. Une manœuvre rapide est de mise pour couper les grappins et s'éloigner, mais c'est la panique à bord. Les marins du marchand courrent dans tous les sens, s'agrippant aux pirates en criant : « Il est là ! Il va nous dévorer tous ! » Il faudra en abattre quelques-uns pour arriver à faire correctement la manœuvre, sachant que leur terreur est communicative. Agrippez subitement le bras d'un joueur en criant les phrases ci-dessus avec des yeux exorbités, et vous verrez bien comment il réagit !

Une fois loin, nos pirates peuvent demander les raisons de toute cette folie. Une semaine plus tôt, à l'aube, le *Chrysalide* a entrevu un vaisseau fantôme. Personne n'en a vu le nom, mais tout le monde a vu à la barre le mort sans tête qui conduisait le navire, les squelettes qui

grimpaien dans les enfléchures, la mousse sur la coque et le bois pourri, comme si le vaisseau était sorti de l'eau après avoir sombré et séjourné des mois sous l'eau. Un grand bruit strident et atroce a déchiré les oreilles des marins, puis plus rien. Il avançait à une vitesse effrayante malgré ses voiles déchirées, et il a disparu dans la brume. Tout cela n'a duré que quelques instants. Les marins ont affabulé, concernant le mort qui tournait la roue, et les squelettes qui bougeaient, mais ce sont des marins, et l'exagération, c'est leur métier ! Ils racontent ça avec la trouille au ventre.

C'est ensuite que les ennuis ont commencé. Ils ont erré pendant plusieurs jours, sans côte en vue alors que les relevés annonçaient qu'ils étaient arrivés à bon port, un port de la région. Lorsqu'ils ont vu un rocher, un unique rocher hors de l'eau, la barre du navire s'est mise à tourner

pour mettre cap droit dessus. Il a fallu six hommes pour la redresser avant qu'il ne soit trop tard. Quant au prisonnier, il s'est réveillé dans le hamac d'un autre marin qu'il avait étranglé de ses mains pendant la nuit. Le fait qu'il semble avoir tout oublié n'a pas joué en sa faveur. Il est resté seul pendant une semaine à fond de cale, entendant juste de la bouche de ses compagnons qu'il fallait le jeter par-dessus bord ou le brûler pour calmer le navire. Il est devenu fou de terreur et s'est rongé la main. Bien entendu, si les PJ entendent cette histoire de la bouche des autres matelots, ils auront droit à une version déformée, le qualifiant « d'agent du diable ».

Avec les marins du *Chrysalide*, les pirates sont en sur-nombre à bord. Il est toujours possible de mettre ces derniers dans une chaloupe, ce qu'on les supplie de ne pas faire, mais s'ils le font, ils pourront voir de loin les marins fous de terreur s'invectiver, puis s'entre-tuer à coups de rames.

## LE CHASSEUR DE FANTÔME

Le calme revient à bord. Un calme apparent puisque les hommes se regardent drôlement et semblent se méfier de leur propre navire. Le matin, deux jours après, alors que le vent est établi et la mer assez forte, une autre voile est en vue. Il s'agit d'un navire armé pour la guerre qui demande de très loin à parlementer (Test de Signalisation (Perception) Facile (+2)). Le navire en question met une chaloupe à la mer.

Ses passagers demandent à venir à bord pour discuter (Test de Signalisation (Érudition) pour comprendre). L'homme qui vient parlementer, Sir Henry, baron de Lancaster, monte avec ses hommes, dont aucun n'est armé – Sir Henry conserve son épée (voir plus loin) – et demande à parler au capitaine en privé. Il annonce vite la couleur en disant clairement qu'il sait que son interlocuteur est pirate, mais que c'est de faible importance au vu de la mission dont il a été investi. Un navire cause mort et destruction sur son passage dans les environs, et Sir Henry est chargé de l'amener à la raison. « Ce navire, dit-il, paralyse complètement le commerce par la terreur qu'il inspire, ce qui nuit à tous, y compris aux pirates. » Il demande aux PJ ce qu'ils savent sur ce navire et partage ce qu'il sait.

Ce navire se nommerait *The Flying Dutchman*, un brick dans un état délabré, qui d'une façon ou d'une autre, est responsable d'une douzaine de naufrages recensés depuis un mois, en particulier sur la côte de Cuba, de la Jamaïque et de Grand Cayman. De tous ces naufrages ne sont rescapés que trois hommes. L'un est mort de fièvre typhoïde (forcément attrapé à bord de son navire) quelques jours



SIR HENRY

après. Un deuxième est devenu un légume incapable d'aligner deux mots et un troisième a été récupéré fou à lier, prétendant avoir vu un navire voler au-dessus de l'eau, que son capitaine n'avait pas de tête, et autres fâaises du même acabit. Il a été recueilli à la Punta Garrica, sur la côte est de Cuba. À son côté, Sir Henry porte une rapière que les PJ ne manqueront pas de reconnaître. Si on lui demande comment il l'a trouvée, il racontera qu'il a croisé le navire d'un pirate connu : Winthorpe.

Alors que le navire n'était qu'à un mille du sien, il a remarqué les embardées fréquentes du pirate et ses voiles mal réglées. Il ne répondait pas aux signaux et ne déviait pas de sa direction. À une trentaine de mètres du navire, il a aperçu des éclats rouges provenant de la rapière en question, qui traversait la poitrine du pirate, affalé sur la barre à roue. Une fois le navire abordé, Sir Henry s'est aisément rendu compte du carnage. L'équipage de Winthorpe s'était entre-tué. Tout le monde n'était pas mort de blessures, et la typhoïde avait tué les hommes que le combat avait épargnés. Les pirates morts en se battant s'étaient parfois frappés dans le dos et acharnés les uns sur les autres. Les survivants s'étaient traînés sur le sol, laissant derrière eux des mares de sang. Winthorpe et son quartier-maître – un triste sire bien connu des autorités – avaient dû être torturés, les côtes mises à nu ou fracassées, les cheveux arrachés, les dents cassées. Les pirates morts de typhoïde étaient entourés de diarrhées sanglantes qui avaient séché au soleil.

Selon sir Henry, il est probable que tous ces pirates étaient morts depuis trois ou quatre jours, et leur navire n'avait par miracle pas été drossé sur la côte. Le livre de bord révélait, outre le trajet du pirate et quelques prises, qu'ils avaient croisé, dix-huit jours auparavant, un vaisseau fantôme dans la brume. Ils l'avaient contourné et n'avaient pas eu d'incident pendant une semaine. Quelques jours plus tard, plusieurs pirates avaient commencé à disparaître, et les mouches avaient proliféré. Puis les premiers signes de fièvre étaient apparus quatre jours après.

Il est peu probable que les PJ pleurent un tel coquin. Sir Henry attend leur réaction, puis enchaîne : « Comme vous pouvez le constater, les pirates ne sont pas à l'abri de ce présumé vaisseau fantôme. Si cela vous intéresse, le lieutenant-gouverneur de Saint-Christophe, William Mathiews Jr., est prêt à donner une récompense substantielle à toute personne qui apporterait des informations permettant la destruction de ce navire. »

Pendant la discussion, l'un des agents du Hollandais se glisse entre la coque du pirate et la chaloupe de Sir Henry, alors vide. Il arrache l'étope entre les lattes de bordé de la chaloupe et enlève quelques clous bien choisis. Sir Henry remonte à bord de sa chaloupe avec ses hommes et repart vers son navire lorsque, à mi-chemin, la coque fragilisée s'ouvre en deux. En quelques secondes, elle

sombre et ses occupants disparaissent dans les flots. Un pirate s'écrie : « Elle est là ! Elle est là ! La malédiction est sur nous ! » Le chasseur de fantôme met instantanément le cap droit sur le lieu du naufrage – ou droit sur les PJ, c'est selon – et ne tarde pas à tirer un boulet de sa pièce de chasse sur le navire pirate. Celui-ci n'a pas de raison de s'éterniser et devra vite quitter les lieux s'il ne veut pas se frotter à ce navire de guerre.

## LE NAVIRE DES PENDUS

Quelques jours après, pendant la nuit, en pleine mer...

Certains PJ sont de quart, tandis que les autres dorment dans leur hamac. Décrivez le doux roulement du navire dans la brise, le bruit de l'eau contre la coque, le silence apaisant de la nuit. Puis, une fois l'atmosphère installée, les PJ de quart pourront faire un Test de Vigilance (Perception) Difficile (-2).

En effet, dans la nuit se détache une forme sombre, titanique (si le navire des PJ est de la taille d'un sloop). La forme qui, dans l'obscurité, a vaguement la forme d'un navire – une flûte –, oscille de façon extrêmement bizarre, comme le flux et le reflux de la marée. Elle fonce sur les PJ et il faudra manœuvrer en catastrophe pour l'éviter : Test d'abordage accidentel (voir *Pavillon Noir - À feu et à sang*, page 145) Difficile (-2) auquel le Test de Vigilance ci-dessus peut venir en soutien. En cas d'échec, c'est la collision. Avec 1 Succès, les deux navires se frôlent et les leurs coques raclent l'une contre l'autre. Sinon, les deux navires passent à quelques mètres l'un de l'autre.

Notez que l'autre navire n'infléchit pas sa course. À mesure qu'il se rapproche, les PJ et les marins sur le pont comprennent avec horreur pourquoi : aux vergues de tous les mâts, des pendus se balancent dans le vide ou se cognent contre les voiles. Ils sont si nombreux (plus d'une centaine) que le navire ressemble à une grappe infecte. Alors qu'un PJ regarde passer le navire, un des pendus semble le fixer pendant quelques instants. Demandez au joueur de faire un Test quelconque (par exemple Religion (Pouvoir)), et s'il réussit, dites-lui que son personnage a la sensation d'être touché par une malédiction. Si le navire des PJ continue sa route, celui des pendus disparaît dans l'obscurité pour ne jamais reparaître.

Si les PJ veulent rattraper la flûte, nommée *Serenity*, ils devront virer de bord rapidement, mais ils la retrouveront facilement puisqu'il n'y a personne à bord, et que le navire, vide, voiles arrière déchirées, avance plein vent arrière. Une fois rattrapé, ils pourront monter à bord et le mettre en panne. Il faudra convaincre les hommes, qui hurlent à pleins poumons que « C'est le diable qui est sur ce navire ! » et qu'il « emmène ses passagers jusqu'en enfer ! ». N'hésitez pas à mettre en place un véritable bras de fer, et si les PJ sortent leur pistolet, rappelez-leur qu'ils

ne sont pas en combat et qu'on n'abat pas un homme d'équipage aussi facilement en temps de calme. Si les PJ arrivent à convaincre leur équipage que le surnaturel n'est pas à l'œuvre ici, leurs hommes peuvent carguer les voiles de la flûte ou abattre les vergues. Ils refuseront de mettre en panne. Si les PJ finissent par passer à bord sans leur équipage, celui-ci coupe les amarres, et les deux navires se séparent. Leurs hommes, pris de remords, les retrouveront au matin.

Le navire transporte une cargaison de bois de campeche, pour une valeur de 50 000 pièces de huit. C'est une bonne nouvelle qui leur vaudra l'admiration de leurs hommes, et sera fort utile pour la suite des événements. Le Hollandais l'a laissée pour étayer les écrits du livre de bord. Sur le pont, à plusieurs endroits, un pirate qui recherche activement et réussit un Test de Vigilance, trouvera des brins d'herbe. Il faudra un bon livre d'herboristerie et de solides connaissances dans le domaine pour savoir que cette herbe ne pousse que dans les Everglades (voir plus loin, « À la recherche du vaisseau fantôme »). Dans la salle du conseil, outre le matériel d'usage, les PJ trouveront une planche grossièrement taillée en forme de silhouette d'homme sans tête, avec une inscription gravée en hollandais : « Je vous attends ! » Sur le bureau, ils trouveront un livre de bord qui ressemble fortement au dernier qu'ils ont pu récupérer (voir en annexe). Ici, les quelques pages précédant la mention du *Hollandais volant* ont été soigneusement enlevées, ce qu'on ne voit qu'en inspectant minutieusement le livre de bord et en réussissant un Test de Vigilance (Adaptabilité). Elles ont été découpées au ras de la reliure par un objet tranchant. C'est le seul moyen que Van Aarde a trouvé pour insérer son intervention.

## LE HOLLANDAIS VOLANT

Quelques heures (ou quelques jours, selon ce qui vous arrange) plus tard, à l'aube, la vigie annonce une voile. Le navire en question est un brick. On peut apercevoir ses voiles déchirées à travers la brume dont il semble sans cesse sur le point d'émerger. L'équipage des PJ montre des signes de panique, hurlant qu'il faut fuir, là, maintenant. Les hommes s'agglutinent sur le pont, le long du bastingage, refusant d'aller à leurs postes. En face, les PJ peuvent maintenant voir des morts à la manœuvre (ils ne bougent pas, mais ne leur dites que s'ils le demandent ; et encore, répondez de manière vague pour laisser planer le doute...). Sur la dunette, la cape au vent, debout à la barre, un cadavre sans tête. Un Test de Connaissance des marins (anglais ou hollandais) Difficile (-2) permet de reconnaître les vêtements rouges et verts de Piet Van Aarde, le Hollandais.

L'équipage des PJ est complètement désespoiré, personne n'écoutant les ordres pour aller à la manœuvre tandis que l'autre navire s'approche à vive allure. Le vaisseau fantôme, toujours nimbé de brume, disparaît soudain... pour reparaître quelques minutes plus tard à quelques encablures. Ses sabords sont fermés, aucun canon sur le pont, et pourtant une odeur très légère de fumée leur parvient aux narines, quand des rats envahissent brusquement le pont (action du premier agent infiltré du Hollandais). Puis quelques secondes après, la vergue de hunier oscille dangereusement avant de s'écraser sur le pont et les pirates amassés (sabotage du second agent). Entre-temps, le vaisseau fantôme a disparu dans la brume, qui se dissipe peu à peu.

Une fois la vergue réparée, le quartier-maître réclame une assemblée, à moins qu'un PNJ ne le lui demande. Le navire est mis en panne. Au cours de l'assemblée, décrivez toutes les angoisses des pirates confrontés au surnaturel et à l'inconnu. Ils commencent par raconter ce qu'ils ont vu. Mis à part l'exagération normale de chacun qui fait diverger les visions, le constat est clair : ils ont croisé un vaisseau fantôme. Certains demandent qu'on révise la chasse-partie si celle-ci ne permet pas de quitter l'équipage, ou demandent à être débarqués sur la première côte rencontrée. D'autres disent qu'ils ne resteront pas une journée de plus sur un navire maudit. D'autres, qui ont lu le journal de bord, demandent que le navire reste au port ou au moins ne quitte pas la côte des yeux. D'autres se lamentent que rien ne sert de lutter, car si la malédiction est sur les pirates, alors elle les poursuivra jusqu'au bout, comme elle a abattu les autres navires.

Quand vous sentez que l'assemblée perd de son énergie, un PJ qui réussit un Test de Vigilance pourra remarquer que le timonier a soudainement lâché la barre et s'est reculé d'un pas : la barre tourne toute seule, comme manœuvrée par une main invisible. Un silence de mort plombe peu à peu l'assemblée. Si les PJ n'interviennent pas, le navire se gouverne tout seul pendant plusieurs minutes... Il s'agit bien sûr de l'agent du Hollandais qui a lâché les rats, et qui tire sur les cordages qui manœuvrent la barre, dans la timonerie. Quant à l'autre, il a fait tomber du sang depuis la grand-vergue pendant l'assemblée, dessinant un motif vague sur le sol. Ce motif, les pirates ne le verront qu'en fuyant, horrifiés, la dunette (par exemple, un PJ peut marcher dedans). Par terre, il est écrit : « He's back ! » Le sang utilisé est celui d'un mousse dont le corps a été jeté par-dessus bord après avoir été égorgé. Malgré un seau d'eau jeté sur le sol, les marques de sang resteront longtemps visibles. Un PJ attentif pourra également remarquer des filets de sang sur la partie basse de la grand-voile.

# L'ÉTREINTE DU VAISSEAU FANTÔME

Au cours de cette partie du scénario, les personnages devraient se demander si leur navire n'est pas devenu un vaisseau fantôme avec une volonté propre : celle de les mener vers leur trépas. Idéalement, les événements de ce chapitre devraient être imbriqués avec ceux du chapitre suivant. En associant les informations apprises au fil des scénarios de la campagne et les récents événements, les PJ devraient avoir suffisamment d'éléments pour comprendre que ce n'est qu'en retrouvant Piet Van Aarde qu'ils arriveront à stopper la malédiction.

## LES INCIDENTS

De nombreux incidents graves se succèdent à bord, jusqu'à ce qu'une assemblée devienne nécessaire pour décider s'il faut ou non abandonner le navire. Il est important que ces événements s'intègrent dans la vie de l'équipage, et qu'ils ne se suivent pas immédiatement. Pour accomplir leurs méfaits de nuit sans se faire repérer, les agents du Hollandais n'hésitent pas à droguer les boissons des pirates. La drogue utilisée provoque un sommeil profond ou fait nettement tomber la vigilance.

- **Le noyé (1).** Une nuit, sur la dunette, un PJ et un PNJ du commandement sont de quart. Faites sortir les autres joueurs de la pièce. Décrivez la douce chaleur de la nuit et les bruits rassurants du navire dans la légère brise. Les deux pirates discutent tout en surveillant le ciel et la mer. Entamez une discussion calme. Au bout d'un moment, ne répondez plus à ce que vous dit votre joueur. Son personnage se retourne : plus personne ! Un des agents du Hollandais a tué discrètement le PNJ du commandement, tandis que l'autre lui a attaché une corde et un poids à la jambe. À peine mort, l'officier a été précipité dans les flots. Il sera traîné pendant plusieurs jours sous l'eau, invisible, et les deux agents du Hollandais le remonteront pour effrayer l'équipage.
- **Le noyé (2).** Tandis que certains PJ sont en train de discuter dans la salle du conseil, l'un d'entre eux aperçoit l'officier mort (vous pouvez le lui faire savoir en lui tendant simplement un petit papier) sur la galerie de poupe. Il est debout, dans ses vêtements trempés, les bras tendus vers eux. Son cou est déchiré et son visage est bleu, bouffi par l'eau de mer. Les poissons ont commencé à dévorer ses yeux vitreux et son visage. Le temps que les pirates se retournent pour regarder, il a disparu. Si votre joueur spécifie que son personnage ne le quitte pas des yeux, alors il voit le mort se laisser tomber dans l'océan. L'un des agents du Hollandais le

tenait suspendu par une cordelette et l'a précipité dans les flots au moment opportun, aidé de son comparse.

- **Le noyé (3).** Sur le pont, chacun est à son poste pour la manœuvre quand l'un des marins hurle de terreur. Il recule en balbutiant « Là ! Là ! », en pointant du doigt une zone du bastingage. Si les PJ regardent rapidement, ils peuvent voir l'officier mort, dans un état encore plus déplorable, qui tente de monter sur le bastingage, mais le temps qu'on s'approche de lui, il glisse et retombe dans les flots où il disparaît instantanément (ses pieds sont lestés). S'ils se ruent vers le mort, ils peuvent entendre un son de bois – un sabord qui se referme – s'ils obtiennent plus de Succès en Vigilance (Perception) que l'agent du Hollandais (4F7).
- **Le noyé (4).** Un matin, à l'aube, les PJ sont réveillés par un PNJ qui était de quart. Sur le pont, dans la demi-obscurité, un corps se balance au bout d'une corde : c'est celui de l'officier noyé. Il est dans un état très dégradé, et la corde lui rentre dans la gorge. Sa peau est mangée par les poissons. Un examen approfondi révèle d'importantes contusions au niveau des deux chevilles (la trace des cordes qui ont servi à le traîner). Au bout de quelques jours, le capitaine pourra remarquer, en réussissant un Test de Navigation (Adaptabilité) Difficile (-2), que le navire avance légèrement plus vite depuis quelques jours. En reprenant la liste des relevés sur le livre de bord, il notera que le navire a ralenti pendant un bon moment (le temps pendant lequel l'officier était traîné derrière le navire).
- **Le vaisseau fantôme (1).** Le navire est en train de manœuvrer, et l'opération est cruciale. Subitement, la barre se bloque complètement pendant plusieurs minutes. Alors que quelqu'un descend dans la timonerie pour savoir ce qui se passe, la barre se libère brusquement. Les agents du Hollandais ont enfoncé un espar entre le gouvernail et la coque, bloquant la barre au niveau de l'eau pour faire croire que c'est un malheureux hasard. Ce qui pourra alerter un PJ qui réussit un Test de Vigilance (Compétence nécessaire : Charpenterie) sous Adaptabilité, c'est que l'espar, de la taille d'une jambe, appartient à un navire. Si on le montre au charpentier en lui demandant s'il lui manque du bois, il vérifiera et répondra qu'il pense reconnaître le bout de bois, mais il ne pourra pas l'affirmer.
- **Le vaisseau fantôme (2).** À un ou plusieurs moments de votre choix, pendant un combat naval par exemple, le navire prend le contrôle. La barre résiste, devient impossible à tourner, ou bien encore tourne toute seule dans une direction désastreuse. L'un des agents du Hollandais manipule les cordages qui assurent la transmission entre la barre et le gouvernail. Si les PJ postent un homme dans la timonerie, il finit par disparaître. Si c'est un PJ qui y est affecté, les mouvements incontrôlés cessent.



- **Disparitions.** À bord, certaines personnes disparaissent. Ce sont ceux qui ont découvert les agissements des hommes du Hollandais. Comme il y a deux agents, ils n'ont pas de mal à se défaire d'un gêneur. Pour effrayer les gens du bord, les infiltrés réservent le même sort aux victimes qu'à l'officier (voir plus haut). Quelques jours après sa disparition, ils remontent le mort et le transportent devant le navire, où ils l'abandonnent. Au bout d'un certain temps, un marin repérera bien un de ces morts, accroissant la sensation que le navire des pirates tourne en rond. Vous pouvez conjurer cela avec l'événement ci-dessus, en faisant disparaître le barreur pendant la nuit, et en faisant barrer les agents du Hollandais directement depuis la timonerie au moyen d'une boussole. L'officier qui reviendra relever le cap verra le navire se diriger tout seul.
- **Navire meurtrier (1).** Les agents du Hollandais ont limé un bras de vergue – un cordage qui part vers l'arrière et qui permet de régler l'orientation de la vergue – pendant la nuit. Alors que le vent souffle fort et que des hommes prennent les ris, le bras de vergue casse et la vergue pivote violemment, précipitant les marins dans le vide.
- **Navire meurtrier (2).** Les agents du Hollandais bâdigeonnent les haubans avec le suc de l'arbre à poison. Le produit ronge les chairs, mais seulement après avoir empoisonné le sang. De plus, il est extrêmement difficile à nettoyer, et un simple contact est catastrophique.
- **Folie meurtrière (1).** Alors que les marins de la bordée de repos ont été drogués et dorment comme des loirs, les agents du Hollandais étranglent un marin et placent un autre marin endormi à moitié dans le hamac du mort, les mains autour de son cou. Évidemment, l'accusé ne se souvient de rien.
- **Folie meurtrière (2).** Les pirates affolés ne cessent de s'invectiver sur le pont. Une bagarre dans l'entrepont dégénère, et tous les spectateurs y voyant une catharsis pour leur terreur la transforment en hécatombe. Pour se justifier, ils diront tous que c'est le navire qui les a possédés.
- **Séjours à terre.** Lors de chaque séjour à terre, des hommes du navire disparaissent. Un ou deux par escale seront victimes des agents du Hollandais, tandis que les autres se seront tout simplement enfuis.
- **Erreurs de navigation.** Afin de fausser la navigation, les agents du Hollandais se rendent dans la salle des compas, quand tout le monde est sur le pont, et installent plusieurs petits aimants à distance de la boussole. Ainsi, même si l'aiguille de celle-ci n'est pas complètement attirée par l'aimant, elle sera déviée. S'ils ont accès à l'astrolabe, ils le modifient comme suit : le petit anneau par lequel on suspend l'astrolabe lorsqu'on fait le point est attaché sur un petit plot vissé

sur l'instrument. S'ils ont accès au coffre de navigation, les agents du Hollandais dévisent le plot et installent entre ce plot et l'astrolabe une petite plaquette qui déplace légèrement le point de suspension de l'astrolabe et fausse la mesure de la latitude. Si les PJ subissent les agissements des agents du Hollandais alors qu'ils recherchent activement Van Aarde, ne faites intervenir les « erreurs de navigation » qu'en dernier lieu, quand ils feront cap sur les Everglades.

## L'ASSEMBLÉE ET L'ENQUÊTE

La tension à bord est telle que les pirates se montrent de plus en plus agressifs, et en viennent même aux mains en l'absence de membres du commandement, puisque les querelles sont censées être réglées à terre. Le quartier-maître doit réunir l'assemblée avant que l'atmosphère ne devienne explosive. S'il ne le fait pas, les pirates se plaignent et finissent par se mutiner. Lors de l'assemblée, chacun manifeste sa terreur et son désir de quitter le navire, voire de le brûler. Les PNJ ne seront d'aucune utilité pour trouver les passagers clandestins, car pour eux, l'explication est claire : « Le navire est maudit ! » Le seul moyen pour les PJ de les faire revenir à la raison et de conserver leur équipage et leur navire est de trouver eux-mêmes les saboteurs. Les agents infiltrés se cachent dans la salle des ancrages, parmi les câbles, et ils en sortent par le trou d'aération qui donne sous le bossoir (une excroissance en bois permettant de fixer les ancrages à l'extérieur du navire).

Tous les événements précédents, ainsi que les pages découpées du dernier journal de bord récupéré devraient pousser les PJ à penser qu'il s'agit d'une machination. Le mieux, pour dénicher les agents du Hollandais, est soit de chercher dans la salle des ancrages, où ils trouveront nombre de tonneaux, soit de leur tendre un piège (les agents du Hollandais ne peuvent pas avoir des oreilles partout sur un navire de cette taille). S'ils sont pris, les saboteurs se battent à mort, se suident d'une balle dans la tête ou bien se jettent à l'eau. Si seulement l'un des deux est démasqué, l'autre attend un peu avant de reprendre ses agissements. Il essaie de rallier des hommes du bord à la cause du Hollandais, ce qui fait que les événements étranges peuvent continuer à se produire malgré la prise des deux agents. Quelle surprise pour les PJ de voir qu'un ou plusieurs de leurs hommes sont impliqués !



# À LA RECHERCHE DU VAISSEAU FANTÔME

Une fois convaincus que ce qui s'est passé est bien dû à des actions humaines et non à l'œuvre du diable, les pirates sont tous prêts à prendre le responsable par les tripes. Si les PJ suspectent Piet Van Aarde, ils devraient se rendre dans les lieux où ils l'ont croisé, à moins qu'ils n'aillettent rendre visite au seul rescapé des naufrages. Vous devrez plus ou moins détailler l'enquête dans ces lieux en fonction du temps que les PJ y passent. Il est aussi possible qu'ils se mettent en quête du Hollandais sans avoir découvert ses agents à leur bord. Dans ce cas, vous pourrez intercaler les événements ci-dessus avec cette enquête.

## GRAND CAYMAN

C'est à Grand Cayman que le Hollandais est censé avoir trouvé la mort. Les soldats ont enterré sur place les pirates morts durant la bataille, dans une fosse commune, et doivent avoir rapporté la tête des capitaines Brown et Van Aarde. Sur la plage, qui a légèrement été lavée par la pluie, le sable est encore maculé de sang. Un Test de Tactique (Adaptabilité) permet de se rappeler l'endroit où se trouvaient Van Aarde et ses hommes. Là, pas de sang. En cherchant parmi la centaine de morts en cours de putréfaction, les PJ pourront facilement retrouver le corps sans tête de Brown, reconnaissable à ses habits, car il est au-dessus de la fosse. Quant à Van Aarde, il est introuvable !

## JAMAÏQUE

Avant l'épisode funeste du *Cadeau posthume*, les PJ sont passés par Negrille Point. Il paraît donc judicieux d'y retourner. Là-bas, tout dépend si les PJ se sont montrés au grand jour ou non. S'ils l'ont fait et qu'ils croisent de nouveau une personne connue, celle-ci se montrera effrayée et étonnée. Interrogée efficacement, elle révélera que les PJ sont censés être morts. Le capitaine du fort a assuré à la population que les pirates de la région avaient été éradiqués.

À Negrille Point, il n'y a qu'un seul herboriste, qui affirmera connaître le Hollandais. Il témoignera que celui-ci est passé avant et après l'épisode de Grand Cayman pour prendre des drogues. Les PJ pourront reconnaître les produits que les agents du Hollandais ont utilisés à leur bord. Il révélera sans état d'âme que Van Aarde a été gracié par le gouverneur de la Jamaïque pour service rendu à la nation anglaise.

À Kingston, les PJ pourront vérifier que le fils de Lord Hamilton est toujours vivant. S'ils vont voir le gouverneur, celui-ci met tout en œuvre pour les arrêter et les faire pendre. S'ils posent des questions à ses proches (en cachant leur identité), ils apprennent que Van Aarde a volé un navire de guerre, l'*Avenger*, celui-là même qui était chargé de capturer les pirates à Grand Cayman. La raison pour laquelle il a volé un navire si gros avec un équipage réduit est obscure. En fait, le gouverneur lui avait promis le navire, mais il a refusé au dernier moment de lui livrer sous prétexte que trop peu de pirates avaient été capturés. Le Hollandais en a profité pour voler la rapière qui devait servir de monnaie d'échange pour sa liberté. Lord Hamilton a fait le lien entre Van Aarde et le vaisseau fantôme qui terrifie les Caraïbes, mais il ne risquera pas la seule frégate qui lui reste dans une quête dangereuse et sans espoir.

## NASSAU

À Nassau, les PJ pourront retrouver leurs amis pirates, dont certains ne prennent plus la mer en raison des événements étranges qui surviennent à bord des navires. Plusieurs pirates ne sont d'ailleurs jamais revenus. Hornigold est présent, ainsi que le vieil homme noir de petite taille auquel le Hollandais parlait juste avant de « mourir sous le feu des soldats ». Il s'appelle Chill et vient du Dahomey, où il était griot. Il se souvient de leurs discussions. Le Hollandais parlait de la possibilité de devenir immortel, évoquant une fontaine de jouvence. Le vieil homme lui a répondu que l'immortalité pouvait être accordée par Baron Samedi à ses loups-garous, mais lui-même n'avait jamais vu de loup-garou de sa vie. La conversation a alors dévié sur l'effroi provoqué par ces



BENJAMIN HORNIGOLD

loups-garous, et la possibilité que cet effroi qu'ils inspirent suffisait à créer leur mythe. Plus les braves gens sont terrifiés par quelque chose et plus ils y accordent de crédit. Une terreur monumentale et collective pourraient créer un mythe. Piet avait l'air plus que satisfait de la conversation.

### LE RESCAPÉ DE LA PUNTA GARRICA

Il est interné à l'hospice de Santa Catalina, près du port de Santiago de Cuba, mais il faut se rendre à Punta Garrica pour l'apprendre. Si les personnages vont y faire un tour, ils pourront parler au malheureux en convainquant les religieuses. Jeremy Pitch dit avoir vu le nom du navire qui flottait au-dessus de l'eau : *Flying Dutchman*. Il était sorti comme par magie des nuages, comme enveloppé dans le brouillard. Ses voiles étaient déchirées, mais il avançait beaucoup plus vite que le navire du malheureux, la *Flying Osprey*. À bord du *Flying Dutchman*, des morts, des squelettes et d'autres cadavres étaient à la manœuvre. Tous les marins de la *Flying Osprey*, affolés, ont refusé de faire la manœuvre, si bien qu'il y a eu abordage accidentel. Les dommages étaient minimes et le *Flying Dutchman* a poursuivi sa route, mais Pitch a vu le capitaine mort, décapité. Il décrit les vêtements de Piet Van Aarde.

Un Test d'Empathie (Adaptabilité) opposé à la Comédie (2F6) de Pitch permet de voir qu'il récite par cœur. Si on le met au pied du mur, il dit qu'il n'a pas le droit de parler, sinon le Hollandais va venir le tuer. Si on insiste, il raconte à contrecœur que son navire a effectivement croisé le *Flying Dutchman* et l'a percuté. Pitch était parti se cacher derrière un tonneau. Des pirates bien vivants sont montés à bord, et les squelettes tout comme le capitaine décapité à la barre sont des pantins.

Le capitaine pirate, qui se nommait Piet Van Aarde, a commencé par recruter des hommes pour « entrer dans l'histoire » et « paralyser ce damné commerce pour lequel tant de marins meurent ». Il disait le plan titanique, car cinq autres *Hollandais volants* étaient en construction. Cinq cents hommes avaient déjà rejoint l'aventure et s'introduisaient à bord des navires pour les mener au naufrage. Leur but : faire entrer le navire dans la légende comme vaisseau fantôme, en jouant sur les superstitions des marins. Il a même promis la vie éternelle à ceux qui le rejoindraient. Parmi la vingtaine de marins volontaires de la *Flying Osprey*, le Hollandais en a choisi la moitié. Puis il a fait avaler une sorte de pâte à tous les autres marins, commandement y compris. Au bout de quelques minutes, les hommes ont commencé à se contorsionner de douleur, mourant au bout de plusieurs heures dans d'atroces souffrances. Leur peau était devenue noire par endroits. Plusieurs marins du Hollandais sont restés à bord de la *Flying Osprey* et les deux navires ont navigué

de conserve dans une sorte de brume. Lorsque la brume s'est dissipée, Cuba était en vue. Les pirates ont amarré la barre de la *Flying Osprey* après l'avoir dirigée droit vers la Punta Garrica et ses récifs. Terrifié, Pitch est resté à bord et dit s'être mis à courir dans tous les sens, à la recherche d'un couteau parmi les morts. Le temps qu'il le trouve, il a entendu un grand fracas, et puis plus rien. Il s'est réveillé dans une auberge.

C'est dans cette auberge, après s'être remis, qu'il a rencontré un pirate de Piet Van Aarde, qui a tenté de le tuer, mais sans pouvoir parvenir à ses fins. Plusieurs jours plus tard, les deux ont convenu d'un rendez-vous, et l'homme lui a dit d'apprendre par cœur l'histoire que les PJ ont entendue de sa bouche et de la servir à tous ceux qui lui poseraient des questions. Après l'avoir menacé de la pire des morts, il est parti. Peu rassuré, Jeremy s'est fait passer pour fou et il est interné depuis à l'hospice Santa Catalina.

Si on lui demande s'il se souvient de détails curieux, il dira que le bas des vêtements de la quasi-totalité des pirates était maculé d'une sorte de boue rose. Cette matière, ainsi que de l'herbe par endroits, était toujours collée sur la coque du *Flying Dutchman*. On ne trouve cette boue rose que dans les Everglades (faire un Test de Géographie (Érudition) Impossible (-5) pour le savoir et un Test de Vigilance (Adaptabilité) pour se rappeler l'avoir vue sur place pendant *La fontaine de Jouvence*).

### L'HERBE

L'herbe trouvée à bord du navire des pendus est peu courante. Il faudra 5 Succès sur un Test d'Herboristerie (Érudition) pour savoir d'où elle vient. En revanche, tout Indien peut dire si elle pousse dans sa région natale. Elle n'existe ni dans les colonies anglaises du continent, ni sur le continent espagnol, ni dans les îles. Les PJ pourront rendre visite aux Indiens qu'ils connaissent pour éliminer de vastes zones, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Everglades.

### LE REPAIRE DU FANTÔME

Nos pirates savent que le repaire de Piet Van Aarde se trouve sur Saint-Vincent. Ils peuvent donc se rendre sur place, en passant par l'entrée qui donne sur la mer ou en venant par l'île. La façon dont ils seront reçus dépendra de leur comportement lors de leur dernier passage.

Tout est là ! Le Hollandais a tout laissé, car il ne sait pas où transporter une telle cargaison. Il a cependant laissé une personne sur place avec suffisamment de poudre pour provoquer l'effondrement de la grotte. La poudre est dans un renforcement au fond de la grotte, non loin de l'eau. Ce qui peut mettre la puce à l'oreille des PJ, c'est

l'agent lui-même. Il tentera de sortir par l'île ou par la mer, en choisissant le plus court chemin. Si les PJ ne le repèrent pas, ils entendront une terrible déflagration, et la grotte commencera à s'effondrer. Demandez un Test de Chance (aidé par un Test d'Esquive (Adaptabilité)) pour savoir s'ils se font écraser par un rocher. Les chances de base d'en réchapper sont de 9 sur 10 s'ils n'emportent rien, de 7 sur 10 s'ils prennent quelques objets, et de 5 sur 10 s'ils essaient de vider la grotte. S'ils sont obligés de sortir par l'île, ils devront affronter les Caraïbes noirs si ceux-ci sont leurs ennemis. Vous pouvez aussi les enfermer dans la grotte et les laisser chercher une sortie.

L'élément d'enquête important, c'est l'agent du Hollandais lui-même. Celui-ci ne sait pas où se trouve actuellement Piet Van Aarde, mais il sait qu'il est parti rendre visite au chef des Calusas.

## LES CALUSAS

À moins qu'ils ne se soient aliénés les Calusas à la fin de La fontaine de Jouvence, les PJ devraient être très bien reçus par leurs amis indiens, qui se montrent heureux de les retrouver. Inconscient de la guerre qui oppose Van Aarde aux PJ, Hopikita ne cache pas que le Hollandais est venu récemment et qu'il se trouve encore dans les Everglades. Il explique comment il lui a sauvé la vie, après la bataille contre les Espagnols. Et comment



HOPIKITA

Piet lui a ensuite demandé le secret de son immortalité, comme Ponce de León deux siècles auparavant. Voyant en Piet un ami et un homme honnête, Hopikita a fini par le lui révéler : les Everglades. Le chef Calusa affirme qu'un séjour prolongé dans les Everglades au moins un mois par an empêche de vieillir, voire de mourir. Toutefois la présence dans la région n'est pas suffisante : il faut également effectuer des sacrifices et donner du sang aux marécages...

# La légende du Hollandais volant

Après avoir disséminé les indices un peu partout dans les Caraïbes avec l'aide de ses agents, Piet Van Aarde s'est effectivement enfoncé dans les Everglades où il attend les PJ à bord de son navire. Il compte bien entendu en tirer un avantage psychologique, espérant que ses ennemis viennent eux-mêmes à penser qu'il ne peut pas mourir.

La campagne se termine donc dans les Everglades, par une scène qui se doit d'être grandiose et apocalyptique. Après avoir rencontré les Calusas, les PJ devraient trouver assez facilement le *Flying Dutchman*, qui a jeté l'ancre non loin du village. Les PJ ne l'ont pas vu en arrivant, car Piet a conduit son navire un peu plus loin dans les marais. En fait, il compte bien faire une entrée en scène dramatique. Il fait surveiller les abords du village calusa et repère donc les PJ dès leur arrivée. Qu'ils soient guidés par Hopikita ou qu'ils le recherchent seuls, ils le trouveront facilement car le Hollandais viendra à leur rencontre.

Tandis qu'ils arrivent dans une partie brumeuse du marais, les PJ entendent des voix qui murmurent. Et puis la massive silhouette du brick apparaît lentement,

émergeant du brouillard. Ils remarquent rapidement un drapeau blanc annonçant que le Hollandais souhaite parlementer. Les PJ ont le choix : soit ils entament un combat naval, soit ils acceptent la rencontre. Le *Flying Dutchman* est tout sauf fantôme. Ses voiles ne sont pas du tout déchirées, mais des lambeaux y ont été accrochés pour le faire croire. Les pantins ont été rangés, et aucune brume « magique » ne l'entoure...

Le moment de l'ultime rencontre est arrivé, celui où l'histoire s'achève. La scène est simple, mais se doit d'être efficace pour marquer les esprits de vos joueurs. Au cours de sept scénarios, ils ont vécu dans l'entourage de Piet Van Aarde, ils l'ont aimé ou l'ont détesté, et sont devenus ses ennemis par la force des choses. Désormais, le Hollandais veut en finir, et il ne pourra rester qu'un survivant : le *Flying Dutchman* ou son adversaire ! À vous de mettre en scène ce duel de la façon la plus grandiose qui soit, mais aussi de la façon la plus adaptée aux réactions de vos joueurs. La scène peut débuter par une longue discussion entre Piet et les PJ, du calibre de celles qui, à la

fin du film, permettent de comprendre tout ce qui s'est passé, avant que, en un clin d'œil, tout le monde dégaine pour faire feu... Ou bien elle peut directement prendre la forme d'une canonnade. Celle-ci n'est pas nécessairement longue, mais ce doit être dramatique. Le but, in fine, est que le *Hollandais volant* entre dans la légende, mais il le fera de toute façon, que les PJ meurent ou le tuent...

## PALABRES

Nos pirates pourront discuter tout à loisir avec Piet, qui se fera un plaisir de leur expliquer son vaste plan (voir les explications au paragraphe « Le rescapé de la Punta Garrica »). Il s'attend à ce que les PJ le trahissent, il ne leur accorde aucune confiance et tient donc à ce qu'ils ne quittent pas les Everglades vivants. Pour autant, s'ils se montrent aimables au cours de la discussion, il peut leur proposer de se joindre à lui, pour mieux les duper. À vous de décider de la stratégie qu'il peut mettre en place pour se débarrasser d'eux, en fonction des risques que cela présente. Il peut notamment :

- Les faire boire et empoisonner leur alcool ;
- Les tuer pendant leur sommeil ;
- Faire sauter leur navire en mettant le feu à la soute aux poudres ou en attachant des tonnelets de poudre à leur poupe ;
- Mettre le feu à leur navire ;
- Tirer des boulets à bout portant sous la ligne de flottaison (ce sera suffisant pour les immobiliser, mais pas pour les tuer).

L'idéal serait cependant que vous vous retrouviez finalement dans le cas de la fuite (voir ci-dessous), ou en tout cas dans un affrontement total au cours duquel les PJ tuent tout le monde ou presque à bord du *Flying Dut-*

*chman* et déchirent ses voiles, sans arriver à stopper ni à rattraper le navire afin que celui-ci puisse disparaître, et devenir véritablement un navire fantôme.

## COMBAT NAVAL

Dans les Everglades, il y a peu de fond et peu d'espace pour manœuvrer. La bataille navale à laquelle Van Aarde et les PJ peuvent se livrer n'est donc pas classique : les navires vont s'échouer sans arrêt, et avec le faible vent, ils auront tout le loisir de se canonner. Tous les deux ont toutes les chances de finir en fort mauvais état, et c'est la rapidité des équipages et la finesse des manœuvres des capitaines qui vont décider du résultat de la bataille. Si les PJ se font prendre, le *Hollandais* les massacre jusqu'au dernier et poursuit ses sombres desseins. Si c'est lui qui est en mauvaise posture, il tente de fuir (voir ci-dessous).

## FUITE

Les PJ pourront voir des pirates lancer derrière le navire des paquets d'herbe incandescente (la même que celle trouvée à bord du navire des pendus) qui, une fois dans l'eau, produit une fumée qui ressemble fort à de la brume. Alors que leur ennemi leur montre sa poupe, ils pourront le canonner à loisir (avec le bonus de +2S dû au tir en poupe, voir *Pavillon Noir - À feu et à sang*, page 184). Incitez-les à tirer à mitraille. Ces tirs sont dévastateurs : les voiles sont déchiquetées, les hommes tombent comme des mouches, et leur capitaine se fait arracher la tête par un boulet. Il tombe inerte sur la fausse barre. Les PJ touchent alors le fond, et le temps qu'ils se dégagent, voient leur adversaire disparaître au loin.

Même si ce n'est pas de la manière dont Piet Van Aarde le souhaitait, le *Hollandais volant* vient d'entrer dans le mythe...

# Epilogue

Le *Flying Dutchman*, devenu un véritable vaisseau fantôme, a disparu. Il ira se fracasser sur des récifs ou sombrera dans l'abîme, mais au cours de leurs aventures futures, nos pirates entendront de nombreuses personnes qui diront l'avoir croisé dans la brume. Peut-être était-ce

l'un des autres navires que Van Aarde voulait construire, ou peut-être n'était-ce qu'une hallucination. Nombre d'autres marins, selon l'exagération et l'imagination qui les caractérisent, diront l'avoir croisé, jusqu'à ce que ce vaisseau fantôme ne vive plus que dans les mémoires.

# Appendice : livres de bord

## LIVRE DE BORD DE L'AVENGER

Ce livre de bord commence par l'expédition contre les pirates sur Grand Cayman et décrit en détail l'attaque de la plage, la suppression complète – terme utilisé dans le texte – de l'équipage des capitaines Piet Van Aarde et Edward Brown. Ces équipages ont eu une sépulture chrétienne, mais les têtes des deux capitaines ont été remises au gouverneur de la Jamaïque, Lord Hamilton. La suite de l'opération et la réaction des pirates y sont décrites en détail. Après cette expédition, l'*Avenger* est resté deux mois dans le port de Kingston, puis est parti pour escorter un convoi jusqu'à Boston. C'est sur le chemin du retour vers la Jamaïque que l'on peut lire :

« *Mercredi : pendant le dernier quart avant la nuit. Naviguons sud sud-est à une vitesse de 4 nœuds. Courant direction nord nord-ouest 3 nœuds. Avons croisé à travers la brume un brick que nous avons hélé sans succès. Nom et nation inconnus. Voiles déchirées. Semblait flotter au-dessus de l'eau. Personne ne semblait vivant à bord. Un homme sans tête était affalé sur la barre. Des hommes inertes dans les enfléchures. Avons essayé sans succès de le rattraper, du fait de l'épaisse brume qui nous a subitement entourés.*

...

*Jeudi. N'arrivons pas à faire taire les hommes qui parlent sans cesse de navire fantôme pendant le service. Avons puni du fouet M. Jones, un réfractaire aux propos impies et défaitistes...*

...

*Samedi. Devrions avoir les Bahamas ou la Floride en vue depuis deux jours. Obliquons ouest sud-ouest pour retrouver le continent. Avançons à 6 nœuds. Courant de nord de 3 nœuds.*

...

*Mercredi. Impossible de retrouver la terre. Position inconnue depuis quatre jours, quelque part près des Bahamas et du continent. Le chirurgien a noté quelques cas isolés de fièvre. Le navire fait des embardées incompréhensibles et la barre tient toute seule pendant près de cinq minutes lorsque le barreur l'a lâchée sur mon ordre suite à sa remarque comme quoi il n'arrivait pas à la tourner et qu'elle tournait toute seule.*

...

*Jeudi. La révolte gronde à bord. Avons mis MM. Johnson, Bread, Lewis et Brandy aux fers pour propos déplacés. Six nouveaux cas de fièvre sont à déplorer. Le chirurgien préconise un séjour à terre, mais la terre est invisible.*

...  
*Vendredi. Quinze nouveaux cas de fièvre. Déplorons la perte de trois hommes par maladie. Les hommes sont difficiles à tenir. Sommes obligés de faire donner du fouet pour lancer les manœuvres. Suspension de solde générale.*

...  
*Samedi. Quarante-trois cas de fièvre. Ne savons plus où mettre les malades. Pas de terre en vue. Allons pourtant plein ouest depuis une semaine à 5 nœuds. C'est mathématiquement impossible selon le pilote. Avons changé la boussole et changé son endroit, mais rien n'y fait. Même des officiers associent la présente situation et le navire que nous avons rencontré.*

...  
*Dimanche. Impossible d'arrêter l'épidémie. Déplorons treize morts. Cent douze cas supplémentaires, suis moi-même atteint.*

...  
*Mardi. Avons inhumé le capitaine aujourd'hui, je prends le commandement du navire malgré la maladie qui m'affecte aussi. Les hommes sont découragés. Tout le monde est malade. De nombreux malades montrent des comportements violents ou débitent des histoires délirantes. Devrions être à cent milles à l'intérieur des terres. Je crains, comme tous à bord, que nous soyons maudits. Suis pris de cauchemars effrayants, visiblement comme mes subordonnés, liés au dernier navire que nous avons rencontré. Que Dieu nous vienne en aide !*

Fin du journal.

## LIVRE DE BORD DE LA SERENITY

On peut lire sur ce livre de bord l'embarquement à San Francisco de Campêche d'une cargaison de 80 tonneaux de bois de teinture, puis un départ tout ce qu'il y a de plus normal en direction de Boston. La partie intrigante commence deux mois avant le déroulement du scénario.

« *Deux mois plus tôt. Une nuit claire a fait place à un ciel clair. Pendant le repas de midi, avons approché une brume légère, mais persistante. Avons mis le cap est nord-est pour éviter la brume qui nous a néanmoins rattrapés.*

*Milieu d'après-midi. La vigie annonce une forme dans la brume. Craignant un pirate, nous nous éloignons. Le temps se couvre. Après avoir disparu pendant une heure, la forme reparaît. Un brick visiblement. Ne manifestant pas d'intention hostile et aucun mouvement à son bord, nous nous approchons*



pour en savoir plus. Nous nous sommes écartés immédiatement... Des voiles déchirées ne l'empêchent pas d'avancer à une vitesse effrayante sur un lit de brume. À la barre, un homme sans tête... Des cadavres montant dans la mâture... Le brick, qui semble voler au-dessus de l'eau, nous envoie une bordée à boulets ramés. Les boulets s'approchent en hurlant, et disparaissent par magie avant de nous avoir touchés.

**Le lendemain...** Avons repris nord-ouest pour corriger notre route. Les hommes parlent de malédiction. Ai interrogé un homme qui dit avoir entendu des histoires à propos d'un navire fantôme, qui serait lié à la perte corps et biens de nombreux navires dans les parages de la Jamaïque, dont la Fox, capitaine Steiner.

**Une semaine plus tard...** Les hommes sont redevenus calmes, mais l'histoire du navire fantôme revient souvent dans leurs discussions. Mon relevé indique la présence du cap Corrientes, mais pas de côte en vue.

**Un mois et demi plus tôt...** Avons navigué nord depuis une semaine. Devrions voir la côte de Cuba. Ai du mal à le cacher aux hommes, car certains ont déjà fait le trajet. Mon relevé indique Eleuthera dans les Bahamas, mais pas de côte ni de récifs en vue.

**Un mois plus tôt...** Avons pris peu de réserves pour cette courte traversée. Commençons à rationner les hommes. Ai puni du fouet MM. Berry, Hawkes et Larry pour leurs lamentations pendant leur quart.

**Le lendemain...** Pendant que le maître d'équipage donnait le fouet, plusieurs hommes ont lancé des imprécations. Les jérémiaades se sont répercutées dans l'équipage. Ai fait tirer dans le tas pour les faire taire. Ma harangue a dû les calmer.

**Le surlendemain.** Impossible de trouver cette côte. Mes officiers commencent à désespérer. Ai surpris Lord Brighton tenant des propos défaitistes devant les hommes. Les hommes ne cessent de parler de la malédiction de ce navire fantôme. Fin de journée. Mon officier s'est suicidé d'une balle dans la tête devant les hommes. Vider mes pistolets n'a pas arrêté les hommes. Nous comptions sept hommes de perte.

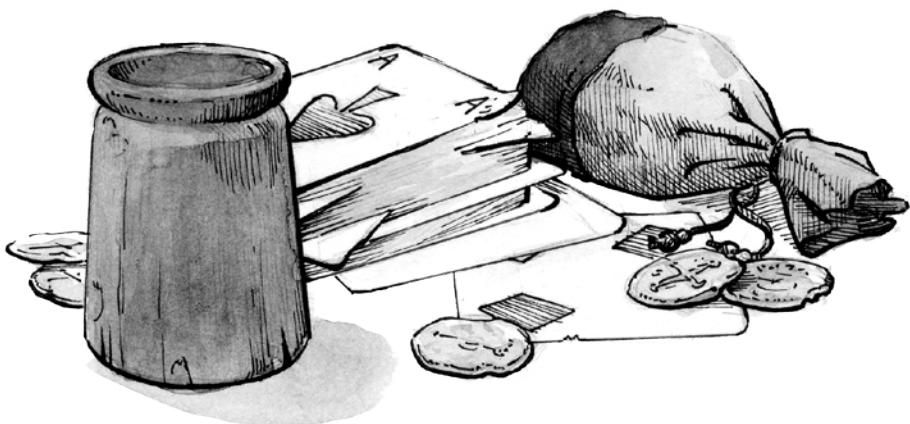
**Trois semaines plus tôt.** Cette maudite côte doit bien se trouver quelque part ! Les hommes errent sur le pont, hagards. J'ai moi-même des bouffées de chaleur, des maux de tête et le moral au plus bas. Quatre matelots et Turron, le maître d'équipage, se sont pendus dans l'entrepont pendant la nuit.

**Deux semaines plus tôt.** La malédiction du Hollandais volant est sur nous. La mer n'a pas de borne, nous flottons dans les abysses. Nous avons recroisé les corps des morts que nous avions jetés à l'eau. Seigneur, viens-nous en aide ! J'ai fait jeter une planche de bois sculptée ce matin et nous l'avons recroisée ce soir. Il y avait inscrit dessus, gravé en hollandais : « Je vous attends ! »

**Le lendemain.** En plein jour, le Hollandais volant est venu vers nous. Il montait de lui un son lugubre. Il flottait au-dessus de l'eau, translucide. Nous ne l'avons pas évité, et il nous a traversés, laissant en moi un froid glacial qu'aucun feu ne peut réchauffer. Je suis las de cette non-vie, de cette errance absurde...

**Le surlendemain.** Il nous appelle... Pardonne-nous Seigneur ! Pardonne-moi, père, ne m'attend point en paradis. Il est là ! Le corps sans tête ! Ce matin, au réveil, les cordes étaient prêtes. Adieu. »

Fin du journal.





# ANNEXES

# Personnages-non-joueurs

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques des PNJ de la campagne du *Hollandais volant* par ordre d'apparition en scène. Pour les PNJ récurrents, leurs données ne sont fournies que dans le paragraphe consacré au scénario où ils apparaissent pour la première fois.

Dans la plupart des cas, nous vous proposons d'utiliser simplement les archétypes présentés dans *Pavillon Noir – La révolte*. Nous n'indiquons des caractéristiques plus complètes que pour les personnages majeurs, comme Piet Van Aarde. Pour d'autres, tels que Benjamin Hornigold, nous ne proposons pas leurs fiches. Toutefois, si vous en éprouvez le besoin, n'hésitez pas à utiliser d'autres archétypes extraits de *Pavillon Noir – La révolte*.

## FRÈRES ENNEMIS

### BASTIEN MAUGEMEUR

Caractéristiques : Ada 7, Adr 7, Éru 8, Cha 6, Exp 6.

Compétences : Cartographie 4, Connaissances nautiques 2, Escrime 3, Géographie 5, Hydrographie 4, Navigation 5, Rapière 4.

### LES MALANDRINS

Voir l'archétype Homme de main dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 330.

### THOMAS AIGREMONT

Voir l'archétype Mousquetaire dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 330.

### LES INDIENS CARAÏBES

Voir l'archétype Caraïbe dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 324.

### QUENTIN ROCHEFORT

Voir l'archétype du Pirate illustre dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 320.

### PIERRE DAILLAC, MARTIN CHATIGNY, JACQUES ÉRAULT, COLIN TAILLEUR, ROBERT MASBATH, ANTOINE COUTURIER, ALFONSO PEREZ

Voir l'archétype Pirate (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 320.

### LES AUTRES PIRATES

Voir l'archétype Pirate (Expérimenté) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 320.

## LA TEMPÊTE

### LE CAPITAINE CAVALLO

Voir l'archétype Capitaine (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 322.

### TERESA REYES

Voir l'archétype Fière courtisane (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 327.

### SOLDATS ESPAGNOLS

Voir l'archétype Soldat (Expérimenté, voire Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 330.

### PIET VAN AARDE

Caractéristiques : Ada 5, Adr 7, Cha 7, Éru 7, Exp 4, For 6, Per 4, Pou 6, Rés 6.

Compétences : Balistique 4, Commerce 2, Géographie 4, Langues étrangères 5, Connaissances nautiques 5, Hydrographie 4, Pratique nautique 3, Navigation 4, Acrobatie 3, Discréption 4, Survie 3, Vigilance 6, Intimidation 6, Meneur d'hommes 5, Persuasion 4, Combat à mains nues 3, Dague 4, Escrime à l'épée seule 3, Mousquet 3, Pistolet 5, Sabre 5.

Compétences de groupe : Ruse 3F5, Manœuvre 4F8, Canonade 4F9, Recharge 4F7, Combat 5F9, Tir 5F8.

## LA FONTAINE DE JOUVENCE

### LES CALUSAS

Voir l'archétype Caraïbe (Expérimenté) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 324, remplacer Épée en bois par Couteau.

### ANAMA ET LIBA

Voir l'archétype Caraïbe (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 324, remplacer Épée en bois par Couteau pour Liba et par Tomahawk pour Anama.

Caractéristiques d'Anama et Liba : For 8, Rés 7.

### NAHAUNI

Voir l'archétype Caraïbe (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 324, avec une modification des compétences : Premiers soins 4, Herboristerie 5, Séduction 3, Meneur d'hommes 3, Armes de jet/trait (Arc) 3 ; rem-

placer Épée en bois par Couteau, et Nahauni ne maîtrise pas la sarbacane.

### **HOPIKITA**

Voir l'archétype Prêtre maya (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 326, avec une modification des caractéristiques et des compétences : For 7, Premiers soins 5, Herboristerie 4, Armes Tomahawk 4.

### **LES HOMMES DE VAN AARDE**

Voir l'archétype Pirate (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 320.

### **WINTHORPE**

Winthorpe est un homme à la carrure moyenne, le visage couturé et encadré par une fine barbe blonde. S'il est un vrai salaud, il n'a rien d'un imbécile. Il est finalement moins dangereux que la plupart des pirates, car prévisible : il suit toujours son propre intérêt. Tous ceux qui se mettent en travers de son chemin peuvent craindre pour leur vie, mais ceux qui savent rester neutres s'en tirent sans dommages.

**Caractéristiques** : Ada 5, Adr 7, Cha 7, Éru 7, Exp 7, For 6, Per 4, Pou 6, Rés 6.

**Compétences** : Balistique 3, Commerce 2, Géographie 3, Connaissances nautiques 4, Hydrographie 3, Pratique nautique 3, Navigation 3, Acrobatie 2, Discréption 3, Survie 1, Vigilance 4, Intimidation 3, Meneur d'hommes 5, Persuasion 2, Combat à mains nues 4, Dague 2, Escrime à l'épée seule 2, Mousquet 1, Pistolet 4, Sabre 4.

**Compétences de groupe** : Ruse 3F5, Manœuvre 4F8, Canonade 4F9, Recharge 4F7, Combat 5F9, Tir 5F8.

### **LES HOMMES DE WINTHORPE**

Voir l'archétype Pirate (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 320.

### **LE CAPITAINE MONTOYA**

Voir l'archétype Capitaine de la garde (Vétéran) dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 328.

« **Zombies** ». Voir l'archétype Caraïbe si vous choisissez l'option « réaliste », dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 324. Ce sont juste des Indiens qui vivent dans les marais.

Si vous choisissez l'option « surnaturel », ce sont bien des morts-vivants d'origine européenne, tout droit sortis des croyances les plus terrifiantes. Dans ce cas, ils ont le corps couvert de boue, de longues griffes suppurantes d'où coule un jus noir et des yeux blancs qui semblent luire dans le noir.

**Caractéristiques** : For 7, Adr 5, Rés 8, Ada 3, Per 6, Éru 5, Cha (8 pour faire peur, 1 sinon), Exp 1, Pou 7.

**Compétences** : Combat à mains nues 4 (dégâts +2).

Leurs griffes transmettent des maladies. Si elles infligent des dégâts, la victime doit réussir un Test de Contraction de maladie ou attraper :

- **Bras et jambes** : gangrène.
- **Torse** : peste.
- **Tête** : fièvre jaune.

## **TROP, C'EST TROP !**

### **L'ÉQUIPAGE DE THE BRIGHT.**

Voir les différents archétypes de Marins dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 321.

### **BALYRI**

Voir l'archétype Caraïbe dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 324.

### **LE CACIQUE**

Voir l'archétype Caraïbe dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 324, avec +1 dans les Compétences sociales.

### **CORIBIBI ET CHIBRI**

Voir l'archétype Femme arawak dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 326.



# PRÉ-TIRÉS

Nous vous proposons deux séries de pré tirés. Les pré tirés officiels (*de Vercourt, de Cazauban*, etc. à partir de la page 154) avec lesquels l'auteur a fait jouer la campagne et des pré tirés alternatifs qui s'intègrent parfaitement à cette version augmentée du Hollandais volant, afin de proposer quelques choix supplémentaires aux joueurs.



# Rodrigo Muñoz

- **Profession :** enseigne
- **Poste à bord :** second
- **Peuple et pays d'origine :** Espagnol
- **Origines sociales :** marin
- **Jeunesse :** enfance autoritaire, adolescence studieuse
- **Religion :** catholique
- **Âge :** 23 ans **Taille :** 1,69 m **Poids :** 68 kg

## CARACTÉRISTIQUES

Adr 5, For 4, Rés 5, Ada 8, Éru 5, Per 5, Cha 4, Exp 7, Pou 4

## COMPÉTENCES

Balistique 1, Cartographie 1, Lire/Écrire 2, Sciences 2, Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 2, Hydrographie 2, Navigation 2, Pratique nautique 3, Timonerie 3, Acrobatie/Escalade 1, Athlétisme 2, Nataction 2, Vigilance 1, Intimidation 1, Meneur d'hommes 3, Persuasion 2, Armes blanches (Sabre) 3, Armes à feu (Pistolet) 3, Combat à mains nues 2, Esquive 1

## CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Chance -1, Initiative 8

Nombre d'actions/tour 2

Valeurs de métier (Ada + Exp)/2=7

Valeurs de commandement : Capitaine 5, Second 7, Canonnier 5, Quartier-maître 5, Maître d'équipage 6, Maître canonnier 4

Modificateur de dégâts : Force 0 Adresse 0

État de santé (nbre de cases) : 1 L, 1 S, 1 G, 1 Cr, 2 Co, 1 M, dans chaque localisation

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

recherché par les autorités espagnoles (+1 PC)

## ÉQUIPEMENT

ARMES : 1 pistolet, 1 sabre

## HISTOIRE

Rodrigo Muñoz est un enfant de marin, né en Espagne. Son éducation stricte lui valut quelques coups, mais a rempli son esprit d'autre chose que de l'eau de mer. Adolescent, il suivit les traces de son père et s'engagea dans la marine royale pour devenir officier, lui aussi. Assimilant avec facilité les secrets du combat naval, il fut rapidement nommé aspirant et affecté à un navire. C'est ainsi qu'il rencontra un marin à l'honneur à fleur de peau, menant son équipage au combat comme personne : Juan Cavallo. Bien que quelque peu effronté, brûlant de bien faire, l'enseigne Rodrigo se fit rapidement apprécier de son capitaine et de ses officiers, qu'il faisait rire. Mais comme il savait aussi être sérieux, il apprit le métier. À l'époque, c'était la guerre contre l'Angleterre, et les affrontements avaient tendance à réduire les effectifs, officiers compris. Lorsque, au beau milieu d'une canonnade, l'un des lieutenants se fit arracher la tête par un boulet, il prit spontanément sa place, donnant les ordres comme s'il exerçait cette tâche depuis toujours. Par la suite, Cavallo le nomma lieutenant de vaisseau et lui confia les pièces d'artillerie.

La guerre tirait à sa fin lorsque Cavallo et son équipage firent naufrage. Le trésor du roi était à sec et il n'avait pas la possibilité de remplacer le vaisseau perdu. Les marins espagnols se retrouvèrent cloués au sol du côté de Cartagena. L'Espagne, l'Angleterre et la France signèrent la paix à Utrecht, et Cavallo et ses hommes s'estimèrent lâchés par leur roi. Aussi, quand le capitaine annonça qu'il allait s'emparer d'un navire et demanda qui acceptait de le suivre, Rodrigo fut parmi les premiers à se lever, à déserter et à se faire pirate, entraînant avec lui Anaké, une petite Indienne qui les avait aidés après le naufrage. Elle cherchait à découvrir le monde, elle lui plaisait bien, il lui avait également plu. De fil en aiguille, ils s'étaient pas mal fréquentés, et grâce à elle, Rodrigo avait apporté quelques pépites d'or à l'équipage, de quoi survivre sur cette plage maudite, le temps de trouver un vaisseau.

La prise fut une belle frégate anglaise, la Royal Pride, que les nouveaux pirates rebaptisèrent aussitôt la Santa Muerte. Cavallo ayant perdu une partie de son équipage dans le naufrage, et les officiers supérieurs survivants refusant de devenir des pirates, le capitaine fit de Rodrigo son second...

# Anaké

- **Profession :** chasseur
- **Poste à bord :** gabier
- **Peuple et pays d'origine :** Indienne Kogis
- **Origines sociales :** tribu
- **Jeunesse :** enfance turbulente, adolescence laborieuse
- **Religion :** esprits
- **Âge :** 19 ans **Taille :** 1,56 m **Poids :** 50 kg

## CARACTÉRISTIQUES

Adr 8, For 5, Rés 8, Ada 6, Éru 3, Per 4, Cha 6, Exp 3, Pou 5

## COMPÉTENCES

Herboristerie 2, Art (Chant) 1, Chasse 2, Premiers soins 1, Hydrographie 2, Pratique nautique 3, Acrobatie/Escalade 3, Athlétisme 3, Discréction 3, Natation 1, Survie 3, Vigilance 3, Connaissances des Indigènes (Caraïbes) 3, Empathie 1, Séduction 1, Armes blanches (Dague) 3, Armes de jet (Arc) 3, Combat à mains nues 2, Esquive 3

## CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Chance 0, Initiative 6

Nombre d'actions/tour 2

Valeurs de métier (Adr + Rés)/2=8

Valeurs de commandement : Capitaine 4, Second 5, Canonnier 5, Quartier-maître 5, Maître d'équipage 5, Maître canonnier 5

Modificateur de dégâts : Force 0 Adresse +1

État de santé (nbre de cases) : 2 L, 2 S, 2 G, 1 Cr, 2 Co, 1 M, dans chaque localisation

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

aucun

## ÉQUIPEMENT

ARMES : 1 arc, 1 dague

## HISTOIRE

Anaké est une jeune Indienne de la tribu Kogis, installée dans les montagnes de Colombie. Espiègle et curieuse, elle s'éclipsait souvent pendant la chasse afin d'explorer les terres situées au-delà des limites du territoire de son clan. Les avertissements des anciens ne la dissuadaient pas...

Ayant perdu ses parents, elle n'hésitait pas à partir plusieurs jours durant, s'aventurant généralement sur la côte, émerveillée par la grande eau, contemplant la ligne où la mer rejoignait le ciel. La mer, si attirante et mystérieuse... Elle cherissait tant la Grande Bleue ! Elle rêvait de pouvoir la chevaucher et d'aller voir ce qui se trouvait de l'autre côté. Dans la grande cité des hommes blancs, elle avait aperçu ces structures de bois qui flottaient sur l'eau et fendaient les flots.

Arriva ce jour où elle aperçut un homme allongé sur la plage parmi des débris de bois. Il avait dû s'échouer là, durant la nuit. La veille, une terrible tempête avait soufflé, et l'avait obligée à trouver un refuge. Le calme revenu, elle était sortie sur la plage pour trouver les débris d'un de ces vaisseaux dont elle rêvait. Elle apporta de l'eau à l'homme, puis en vit de nombreux autres qui commençaient à revenir à eux. Quelques-uns eurent un comportement étrange qui lui déplut : ils s'accrochaient à elle, lui faisaient des sourires, mais ne semblaient pas lui vouloir du bien. Mais le bel homme, ainsi qu'un autre jeune homme dont elle apprit qu'il s'appelait Rodrigo, s'interposèrent.

Attriée par Cavallo, cet homme charismatique qui lui était apparu sur la plage, elle l'aida à se soigner et apprit sa langue par la même occasion. Le capitaine et le jeune Rodrigo passèrent du temps avec elle, et elle, chasseuse émérite, les aida à survivre en leur montrant comment chasser. Elle comprit qu'ils avaient besoin du métal doré dont les hommes blancs raffolent et pour lequel ils avaient envahi son pays. Alors elle leur montra le chemin dans la montagne et les guida là où ils trouveraient leur bonheur.

Puis Cavallo parla de trouver un navire et de former un équipage. Elle comprit que c'était sa chance. Elle retourna voir les anciens, car elle avait besoin de leur bénédiction. Depuis longtemps, ils avaient renoncé à la retenir, comprenant que son avenir était ailleurs. Ainsi en avaient décidé les esprits. Leur seule exigence fut qu'elle n'oublie pas ses origines, qu'elle s'ouvre aux esprits et fasse honneur à la tribu. Elle promit et rejoignit Cavallo à temps pour participer à la prise de la Royal Pride. Depuis, elle apprend le métier de gabier sous l'œil protecteur du capitaine Cavallo et du second Muñoz.

# Felipe Barroz

- **Profession :** servant de pièce
- **Poste à bord :** servant de pièce
- **Peuple et pays d'origine :** Espagne
- **Origines sociales :** paysannerie
- **Jeunesse :** orphelin, sur la mer
- **Religion :** catholique
- **Âge :** 24 ans **Taille :** 1,62 m **Poids :** 65 kg

## CARACTÉRISTIQUES

Adr 5, For 7, Rés 6, Ada 5, Éru 3, Per 4, Cha 5, Exp 5, Pou 7

## COMPÉTENCES

Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 2, Artisanat (Charpenterie) 2, Artisanat (Cuisine) 1, Premiers soins 2, Connaissance des navires 1, Connaissance de la signalisation 1, Pratique nautique 3, Acrobatie/Escalade 3, Athlétisme 2, Discrétion 1, Natation 3, Vigilance 3, Jeu 2, Persuasion 1, Séduction 3, Armes blanches (Sabre) 3, Armes à feu (Pistolet) 2, Combat à mains nues 2, Esquive 3

## CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Chance 2, Initiative 5

Nombre d'actions/tour 2

Valeurs de métier (For + Rés)/2=6

Valeurs de commandement : Capitaine 4, Second 5, Canonnier 5, Quartier-maître 5, Maître d'équipage 5, Maître canonnier 6

Modificateur de dégâts : Force +2 Adresse 0

État de santé (nbre de cases) : 2 L, 1 S, 1 G, 1 Cr, 2 Co, 1 M, dans chaque localisation

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

doigts en moins à la main gauche (+ 1PC)

## ÉQUIPEMENT

ARMES : 1 sabre, 1 pistolet

## HISTOIRE

Fils de paysans espagnols, Felipe a perdu ses parents alors qu'il était encore enfant. Tout d'abord sa mère, morte d'épuisement à la naissance de sa petite sœur, elle-même n'ayant pas survécu à l'accouchement. Et puis son père, victime d'un accident tandis qu'il travaillait aux champs : la blessure qu'il s'était faite à la jambe s'est infectée, la gangrène s'est installée... Orphelins, Felipe et ses deux frères furent recueillis par le père de leur paroisse. Pris en charge par la communauté, le jeune garçon participait aux travaux des champs.

Un jour qu'il accompagnait les paysans à la ville pour vendre la récolte, il eut envie de découvrir cet environnement qu'il ne connaissait pas. Il arriva au port, rencontra la mer et les navires, et sut instantanément que sa place était là, quelque part. La terre, ce n'était pas pour lui ! Ne sachant pas s'il reviendrait de sitôt, il saisit sa chance. Après avoir brièvement prévenu le père et lui avoir demandé d'embrasser ses frères, il fila sans écouter le prêtre qui essayait de le faire revenir sur sa décision.

À la fin de la journée, il embarquait sur un navire en tant que mousse. Depuis, il vit essentiellement sur les océans, et les navires sont devenus son environnement naturel. Pendant plusieurs années, il fut régulièrement vigie et gabier. Jusqu'au jour où il signa pour embarquer dans la marine militaire. Ce n'était pas un choix de sa part : Felipe avait bu un coup de trop, ce soir-là. Lorsque le sergent recruteur offrit sa tournée, plusieurs marins le virent venir et préférèrent tirer leur référence, mais Felipe et deux ou trois autres jeunes furent trop contents qu'on leur paie une tournée supplémentaire. Le lendemain matin, la gueule de bois fut plus dure que d'habitude !

Affecté à une pièce d'artillerie, Felipe apprit un nouveau métier à contrecœur. Pourtant, rapidement, son navire partit affronter les Français et les Anglais et le jeune homme découvrit le frisson du combat. La peur fut bientôt surmontée par l'excitation. Et même s'il perdit deux doigts à la main gauche, et vit nombre de ses compagnons mourir de manière horrible, déchiquetés par la mitraille et les boulets, il en vint à apprécier sa situation. D'autant plus que le commandement de son navire, en particulier le capitaine Cavallo, était plutôt juste et rendait la vie supportable à bord du navire. À la fin de la guerre, lorsque le navire fit naufrage, Felipe faisait partie des survivants. Comme d'autres, il ressentit beaucoup d'amertume lorsque son pays les abandonna au bout du monde. Aussi, lorsque le capitaine Cavallo proposa de s'emparer d'un navire et de prendre son destin en main, il signa aussitôt...

# Patrick McKenzie

- **Profession :** matelot (aumônier)
- **Poste à bord :** matelot (aumônier)
- **Peuple et pays d'origine :** Irlandais (Angleterre)
- **Origines sociales :** intellectuel
- **Jeunesse :** enfance choyée, amour tragique
- **Religion :** catholique
- **Âge :** 28 ans **Taille :** 1,70 m **Poids :** 70 kg

## CARACTÉRIQUES

Adr 4, For 3, Rés 5, Ada 5, Éru 7, Per 6, Cha 4, Exp 6, Pou 7

## COMPÉTENCES

Connaissance spécialisée (Géographie) 1, Connaissance spécialisée (Histoire) 1, Herboristerie 2, Lire/Écrire 3, Médecine 3, Religion chrétienne 3, Premiers soins 3, Connaissances nautiques 1, Pêche 2, Pratique nautique 2, Athlétisme 2, Natation 1, Comédie 1, Empathie 3, Enseignement 1, Étiquette 1, Langues étrangères (espagnol) 3, Persuasion 2, Séduction 1, Armes blanches (Dague) 2, Combat à mains nues 3, Esquive 3

## CARACTÉRIQUES SECONDAIRES

Chance 2, Initiative 5

Nombre d'actions/tour 2

Valeurs de métier (For + Ada)/2=4

Valeurs de commandement : Capitaine 6, Second 5, Canonnier 5, Quartier-maître 5, Maître d'équipage 5, Maître canonnier 4

Modificateur de dégâts : Force -1 Adresse 0

État de santé (nbre de cases) : 1 L, 1 S, 1 G, 1 Cr, 2 Co, 1 M, dans chaque localisation

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

ennemi (+ 2PC) : un capitaine anglais

## ÉQUIPEMENT

ARMES : 1 dague

## HISTOIRE

Issu de la bourgeoisie anglo-irlandaise, Patrick connut une enfance heureuse en Angleterre, étant particulièrement choyé par sa mère en tant que quatrième enfant de la fratrie. Initier très tôt aux lettres par Mme McKenzie, le jeune garçon acquit assez rapidement une vaste culture générale, apprenant les bases des religions, de l'histoire, de la géographie et même de la comédie. Adolescent, il tomba amoureux de sa cousine, adoptée par ses parents. Au début, leur relation était innocente ; et puis le désir naquit et crût. Patrick en fut grandement perturbé, car il savait ce que les Saintes Écritures disaient au sujet des relations charnelles. Pourtant, quel mal pouvait-il y avoir dans cet amour si doux et si pur ? Patrick ne pouvait se résoudre à l'idée que la jolie Rose puisse être impure. Et surtout, à chaque fois qu'il posait son regard sur elle, il sentait son cœur s'emballer.

C'est à cette époque que son père décida de l'envoyer au séminaire à Oxford. Ce ne fut pas une surprise pour Patrick, il s'y préparait depuis plusieurs mois. Mais brutalement, l'idée d'être séparé de Rose fut douloureuse. Et le pire pour lui fut lorsqu'il apprit, quelques jours avant de partir pour Oxford, que Rose allait être fiancée à Lord Brighton. Sa mère avait compris qu'il se jouait quelque chose entre les deux jeunes gens et en avait informé son époux qui ne pouvait laisser une telle infamie se réaliser.

Patrick souffrit pendant quelque temps, mais le séminaire mobilisa son attention. Il approfondit ses connaissances et apprit l'art de la médecine et de l'herboristerie. Et puis il reçut une lettre de Rose qui raviva les souvenirs. Elle semblait malheureuse à l'idée d'épouser le noble et lui avouait que malgré leur lien de parenté, c'est lui qu'elle aimait. Elle disait ne pas pouvoir continuer ainsi et préférer en finir avec l'existence si elle ne pouvait vivre avec lui. Elle le suppliait de venir la chercher pour partir avec lui. Le jeune homme montra la lettre au père supérieur et demanda une autorisation exceptionnelle pour quitter le séminaire quelques jours afin d'aller raisonner sa cousine. L'autorisation lui fut refusée, et il passa des semaines à se morfondre.

Lorsqu'il put enfin rentrer chez lui, il apprit la triste nouvelle : Rose était morte, noyée dans la rivière... Brisé de chagrin, Patrick se remit en cause, ainsi que sa foi. Comment Dieu avait-il pu permettre cela ? Il retourna au séminaire, mais lorsque vint le moment de prononcer ses voeux, il s'y refusa. Il prit la fuite, et de fil en aiguille, arriva sur la côte. Son idée étant de fuir le plus loin possible, il décida de s'engager dans la marine. Avec ses compétences, il fut pris comme aumônier et assistant du chirurgien à bord de la Royal Pride.

Il connut la guerre, les batailles, soutenant ses compagnons, mais toujours amer. Aussi, lorsque des pirates s'emparèrent du navire, il proposa ses services au capitaine Cavallo et renia son pays pour embrasser les valeurs pirates, ce qui lui valut l'inimitié de son ancien capitaine, qui a juré de le pendre haut et court. Enfin, il allait connaître la liberté !

# Esteban Silva

- **Profession :** lancier espagnol
- **Poste à bord :** matelot (moucheur)
- **Peuple et pays d'origine :** Espagnol
- **Origines sociales :** armée
- **Jeunesse :** bourreau des coeurs, sur la mer
- **Religion :** catholique
- **Âge :** 24 ans **Taille :** 1,74 m **Poids :** 72 kg

## CARACTÉRISTIQUES

Adr 8, For 5, Rés 7, Ada 6, Éru 3, Per 7, Cha 4, Exp 3, Pou 4

## COMPÉTENCES

Tactique 2, Artillerie (Pointage de pièces) 1, Chasse 3, Premiers soins 1, Connaissance de la signalisation 1, Connaissance des navires 1, Pratique nautique 2, Athlétisme 3, Vigilance 3, Connaissance des colons (Espagne) 1, Connaissance des marins (Marine royale) 1, Étiquette 1, Intimidation 1, Jeu 2, Séduction 2, Armes blanches (Dague) 3, Armes blanches (Lance) 3, Armes à feu (Mousquet) 3, Esquive 3

## CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Chance -1, Initiative 6

Nombre d'actions/tour 2

Valeurs de métier (Rés + Per)/2=7

Valeurs de commandement : Capitaine 4, Second 5, Canonnier 5, Quartier-maître 5, Maître d'équipage 5, Maître canonnier 6

Modificateur de dégâts : Force 0 Adresse +1

État de santé (nbre de cases) : 2 L, 2 S, 1 G, 1 Cr, 2 Co, 1 M, dans chaque localisation

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

aucun

## ÉQUIPEMENT

ARMES : 1 mousquet, 1 lance, 1 dague

## HISTOIRE

Esteban est le sixième enfant de la famille Silva, mais pas le dernier. Aussi, en grandissant, il a dû se prendre en charge ou se débrouiller tout seul avec ses frères et sœurs, pendant que leur mère travaillait dur, leur père étant toujours par monts et par vaux avec son régiment. Plutôt beau gosse, il a rapidement attiré les regards des jeunes filles et la jalousie de leurs prétendants. Aventureux et même bagarreur comme son père, Esteban n'hésitait pas alors à jouer des poings pour se faire respecter, qu'il soit intéressé par la demoiselle ou pas. Adolescent, il était réputé pour changer régulièrement de petite amie.

À tel point qu'il fut un jour agressé par le frère aîné d'une de ses « victimes ». La bagarre tourna court lorsqu'Esteban tua accidentellement le garçon. Plusieurs personnes témoignèrent en sa faveur, lui permettant d'échapper à la corde. En revanche, il lui fut imposé d'intégrer la garde et de servir la communauté. Loin d'être une punition pour lui, cette nouvelle condition lui plut beaucoup. Marchant dans les pas de son père, il apprit le maniement des armes. Mais la vie dans sa petite cité lui parut vite bien morne, et il décida de s'engager dans l'armée, où il devint lancier. Là, il perfectionna ses techniques et apprit des rudiments de tactique, gagnant rapidement ses galons de sergent.

Au plus fort de la guerre avec l'Angleterre et la France, le régiment d'Esteban fut envoyé au Nouveau Monde. Au cours d'une bataille navale, il fit preuve d'une telle habileté au tir de mousquet qu'on lui demanda de devenir tireur d'élite. C'est ainsi qu'il intégra la marine. Entre deux affrontements, il apprit les rudiments des pratiques à bord des navires, et s'intéressa au monde de la marine. Passionné de balistique, il alla jusqu'à apprendre à pointer une pièce d'artillerie. Grand bien lui fit : au cours d'une bataille navale particulièrement meurtrière, il vint au secours de ses compagnons et participa à la canonnade. Les Espagnols remportèrent l'affrontement, mais son navire était trop endommagé pour poursuivre sa carrière, et son équipage décimé. Comme d'autres, il fut recueilli à bord d'un autre navire, celui du capitaine Cavallo.

Il y eut d'autres affrontements et Esteban parcourut les Caraïbes avec son capitaine. Avec lui, il fit naufrage près de Cartagena, et comme lui, il fut fort déçu d'être abandonné par l'amirauté, incapable de les affecter sur un nouveau navire. Lorsque Cavallo demanda des volontaires pour s'emparer de la Royal Pride et partir à l'aventure, libres, il sourit. Voilà qui correspondait complètement à ses aspirations : aventure et bagarre ! Avec l'officier Muñoz, qu'il appréciait bien, il fut dans les premiers à se lever...

# Francis de Vercourt

**V**ous êtes issu d'une famille de petits nobles huguenots bordelais. Bien qu'ayant officiellement abandonné la religion de la Réforme pour celle des catholiques du fait de la Révocation de l'Édit de Nantes, vous restez secrètement fidèle à l'enseignement de Calvin. Sans cesse agressé pour les croyances religieuses de votre famille par les nobles catholiques de la ville, vous étiez toujours sur la défensive avec eux. Vous avez suivi une formation d'aspirant de marine, accessible aux seuls catholiques, pour pouvoir assurer la subsistance de votre mère et de votre soeur, votre père étant mort pendant votre jeune âge. Vous avez réussi à attirer le respect des autres aspirants et de vos professeurs par votre assiduité, votre sens aigu de la répartie et votre apparence impérieuse.

Durant vos études militaires, vous avez pris l'habitude de dépenser votre argent dans les tavernes avec vos compagnons d'étude, si bien que votre famille s'est vite retrouvée dans la misère. Après les réprimandes de votre mère, vous êtes redevenu plus raisonnable et avez recommencé, après cinq ans d'école militaire à Brest, à fréquenter la noblesse bordelaise. Votre humour cassant et pince-sans-rire vous a vite valu l'inimitié mortelle de cinq nobliaux. Vous avez refusé un duel de leur part, pour ne pas vous mettre hors-la-loi et pouvoir assurer l'avenir de votre famille. Alors que vous accompagniez votre soeur, vous avez été attaqué par les cinq nobles. Vous les avez tués tous les cinq, mais votre soeur est morte d'une balle de pistolet qui vous était destiné. Vous avez eu pour votre part le poumon transpercé par un coup de rapière.

Pendant plusieurs semaines entre la vie et la mort, vous avez cependant préparé le départ de sa mère pour les Amériques dès votre rétablissement. Recherchant une place sur un navire de la Royale, vous vous êtes rendu à Brest, où vous avez appris le naufrage du navire transportant votre mère. Ivre de colère contre l'intolérance religieuse qui a eu raison de votre soeur et contre Dieu qui a englouti votre mère, vous vous apprêtez à vous engager sur un navire de guerre, mais êtes prêt à tout. Vous avez pris rendez-vous avec le Vice-amiral des flottes du ponant et gouverneur de Bretagne, le duc d'Estrée. Il doit vous recevoir demain soir à l'auberge du Fou de Bassan, où il a élu résidence et où ses navires de guerre viennent recruter. Vous allez devoir briller pour mériter votre place.

## IMAGE

Vous êtes de taille moyenne, très mince, avec une peau très claire. Vos yeux noirs brillent d'un éclat sarcastique, encadrés par les boucles d'une perruque noire. Vous portez un uniforme réglementaire, mais orné d'une écharpe noire pour rester fidèle à votre foi. Il se dégage de vous une aura qui force le respect, même si elle peut parfois paraître un air hautain.

## PERSONNALITÉ

Vous vous sentez responsable de la mort de votre mère et de votre soeur, et cette pensée vous est insupportable. Vous évacuez donc votre ressentiment sous la forme d'une haine contre tous ceux qui croient bon d'imposer leur religion aux autres. Si vous vous laissiez aller, vous vous conduiriez de façon glaciale envers tout le monde, mais vous prenez sur vous, en attendant qu'un miracle vous tombe du ciel. On dit que sur un navire, la vie est différente et le travail n'y laisse pas le temps de penser. Peut-être est-ce ce qu'il vous faut. Penser au passé fait briller votre œil d'une larme qui mourra sans en couler. Qu'est devenu le jeune homme insouciant, riant de tout, discutant politique avec passion, toujours courtois et aimable ? Le retrouverez-vous un jour ou êtes-vous entré définitivement dans les heures les plus noires de votre vie ? Peut-être la grande famille qu'est l'équipage vous apportera du réconfort... Vous rêvez malgré vous du jour où vous serez capitaine : le capitaine Francis de Vercourt, courant les mers pour la gloire et le Roy. Cette pensée vous apporte un peu de réconfort. Votre mère sera alors fière de vous, penchée depuis son balcon du paradis. La liberté ou la mort, la victoire ou la mort, la gloire ou la mort : la mort est partout dans vos pensées, tant qu'il vous arrive parfois de rêver d'un pavillon noir flottant au-dessus des flots, libre et puissant.

### PERSONNAGE

- **Profession :** aspirant de marine (Capitaine).
- **Pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** noblesse.
- **Jeunesse :** enfance studieuse, adolescence rebelle.
- **Âge :** 24 ans ; taille : 1m58 ; poids : 52 kg.

### CARACTÉRIQUES

Adr 6, Rés 5, For 3, Per 5, Ada 6, Eru 7, Cha 8, Exp 4, Pou 3.

### CARACTÉRIQUES SECONDAIRES

Chance -1, Initiative 4, Valeur de capitaine 7

### RÉPUTATION

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

### COMPÉTENCES

- **Combat.** Arme blanche (Rapière) 3 (Dégâts +1), Arme blanche (Dague) 2 (Dégâts +1), Arme à feu (Pistolet) 3 (Dégâts +1), Escrime 3 (choisissez des manœuvres d'escrime à l'épée seule si vous possédez le supplément *L'art de l'escrime*).
- **Connaissances.** Balistique 3, Commerce 3, Connaissance spécialisée (Géographie) 2, Lire/Écrire 2, Tactique 3.
- **Maritimes.** Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Connaissance de la signalisation 2, Hydrographie 3, Navigation 3.
- **Physiques.** Acrobatie/Escalade 1, Discrétion 1, Natation 0 (tous les Tests sont Difficiles -2), Survie 0 (tous les Tests sont Difficiles -2), Vigilance 1.
- **Sociales.** Empathie 1, Étiquette 2, Intimidation 1, Jeu 1, Meneur d'hommes 3, Persuasion 1.
- **Techniques.** Artillerie (Recharge de pièces) 0 (tous les Tests sont Difficiles -2), Artisanat (tous) 0 (tous les Tests sont Difficiles -2).

### AVANTAGES ET FAIBLESSES

Poumon détruit (+6), Dettes importantes (+2), Gentilhomme (-2).

# Xabi de Cazauban



Tout allait bien dans la famille de Cazauban jusqu'à il y a trois ans. Vous aviez deux frères : un aîné et un benjamin. Votre fort tempérament faisait de vous le chouchou de votre mère, attirant sur vous la jalouse de vos frères, en particulier de l'aîné. La famille était prospère et le domaine vaste. Votre père, en revanche, montrait plus d'affection pour son aîné, futur successeur et surtout plus conforme que vous à ce qu'il attendait d'un noble et d'un fils.

Tout bascula trois ans plus tôt, lorsque votre mère eu une aventure avec un trouvère. Elle partit avec lui à la faveur de la nuit, et, au grand dam du reste de la famille, il apparût que sa liaison n'était un secret que pour les proches. Le déshonneur avait frappé la maison ! Non seulement les nobles regardaient de travers les membres de votre famille, mais les ragots qui vous parvenaient étaient peu ragoûtants. Pire encore, des tristes individus, voyant que vous défendiez votre mère envers et contre tout, vous racontaient avec le plus grand aplomb des histoires imaginaires et salaces à son sujet, ce qui vous mettait hors de vous.

Votre père et votre frère aîné se retranchèrent dans le domaine de Cazauban, le temps que la crise passe. Votre père mourut vite, peut-être de chagrin ou de honte, comme osent le dire certains nobles médisants, mais plus probablement du typhus. Votre frère, devenu baron de Cazauban, vous éloigna de lui en vous envoyant grossir les rangs des cadets de Gascogne. Vous y avez passé trois heureuses années, ponctuées malgré tout par des duels avec les fâcheux osaient des médisances sur votre mère. Votre ressentiment contre elle s'est alors mis à grandir, car toute mère chérie qu'elle était, elle avait bien jeté le déshonneur sur la famille pour assouvir ses amourettes. Loin de s'espacer, ces duels se firent de plus en plus fréquents. Votre lieutenant fit par vous donner congé pour laver votre honneur, en vous promettant de vous ré-intégrer une fois l'affaire résolue.

Les ragots eurent le bon goût de vous mener jusqu'à Brest, où semblait-il votre mère avait embarqué un an plus tôt pour une destination inconnue. Après quelques mois d'enquête à Brest, vous avez fait une rencontre capitale, celle de M. Gauthier et de sa fille Églantine. Celle-ci reconnu tout de suite la marque sur votre main, que vous montriez à qui voulait la voir. Elle est en effet tombée par hasard, quelques mois plus tôt, sur une lettre d'un noble espagnol à l'un ses amis dans le Nouveau Monde. Il semblerait que cet ami ait projeté de se marier avec votre mère, veuve sans le savoir. Cette demoiselle ne semblait pas en savoir plus, mais vous avez résolu de partir pour le Nouveau Monde. Vous engager sur un navire risquerait de vous handicaper dans votre quête, aussi avez vous choisi de voyager comme passager. Vous avez fait part de votre résolution à votre lieutenant, qui a rédigé pour vous une lettre de recommandation pour l'amiral d'Estrée, qui réside à Brest.

Vous n'avez pas encore choisi le sort que vous laisserez à votre mère. La tuerez-vous de vos mains ou vous jetterez-vous dans ses bras ?

## IMAGE

Vous êtes un grand gaillard bien charpenté. D'un aspect bon-homme, vous respirez la sympathie. Votre nez un peu trop grand peut-être est encadré par des yeux d'un noir de jais surplombés par des sourcils épais. D'habitude, les nobles tiennent leurs distances avec la roture, mais ce n'est pas votre cas, et vous savez adapter votre discours et vos sujets de conversation à votre auditoire. Vous arborez un pourpoint coloré de Gascogne, et vous ne vous départissez pas de vos meilleures amies : vos armes, pour pouvoir à tout moment et sur-le-champ défendre votre honneur.

Détail notable, vous avez une marque de naissance sur la main en forme d'étoile allongée, que vous tenez de votre mère, marquée par la nature de façon identique. Cette marque vous a beaucoup rapproché, et vos frères vous appelaient « les deux marqués ».

## PERSONNALITÉ

Vous manifestez un tempérament de gascon, toujournenthousiaste pour de nouvelles aventures, mais prompt à la colère et avec une rancune tenace. Du noble, vous avez peu des bonnes manières et vous vous plaisez à choquer les hommes du beau monde. En revanche, avec les femmes, vous vous montrez avenant et sympathique. Vous n'avez pas la langue dans votre poche et savez rendre les conversations agréables. En somme, vous êtes un homme de bonne compagnie, en dehors du cercle de la noblesse en tout cas, et vous avez trouvé parmi les cadets de Gascogne un havre où vous vous êtes pleinement épanoui.

Après une enfance turbulente, vous êtes devenu un adulte presque raisonnable. La honte qui a rejalli sur votre famille vous poursuit et vous affecte. La seule mention de la fuite de votre mère vous rend fou de rage et les cuistres qui vous ont titillé sur le sujet ont goûté de votre sabre.

## PERSONNAGE

- Profession : cadet.
- Pays d'origine : France.
- Origines sociales : noblesse.
- Jeunesse : enfance turbulente, adolescence orpheline.
- Âge : 22 ans ; taille : 1m63 ; poids : 62 kg.

## CARACTÉRIQUES

Adr 8, Rés 6, For 6, Per 6, Ada 3, Eru 4, Cha 4, Exp 7, Pou 2.

## CARACTÉRIQUES SECONDAIRES

Chance -1, Valeur de métier (Cadet) 6, Valeur de Canonnier 6.

## RÉPUTATION

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

## COMPÉTENCES

- *Combat.* Arme blanche (Sabre) 3 (Dégâts +2), Arme blanche (Dague) 1 (Dégâts +2), Arme à feu (Mousquet) 3 (Dégâts +3), Arme à feu (Pistolet) 1 (Dégâts +2), Arme à feu (Grenade) 3 (Dégâts +3), Escrime 2 (choisissez des manœuvres d'escrime à l'épée seule si vous possédez le supplément *Escrime*), Esquive 1.
- *Connaissances.* Balistique 3, Lire/Écrire 1, Tactique 3.
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 2.
- *Physiques.* Athlétisme 1, Discrétion 2, Larcins 1, Vigilance 2.
- *Sociales.* Meneur d'hommes 3, Persuasion 1, Séduction 1.
- *Techniques.* Artillerie (Pointage de pièces) 3, Artillerie (Recharge de pièces) 3, Chasse 1

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

Mission contraignante (retrouver votre mère) +2, Gentilhomme -2.

# N'Serengi



Votre mère a accouché de vous dans le négrier qui vous a porté à la Martinique. Vous avez grandi dans la plantation de M. Lamarque, un homme avide et vil qui passait ses nerfs sur les esclaves et assouvisait ses bas instincts sur les femmes noires. Alors que vous étiez tout jeune enfant, des bruits ont couru sur des zombies aperçus dans la forêt. Vous ne compreniez pas tout, et l'on ne vous disait rien pour ne pas vous effrayer, mais la terreur s'est abattue sur la plantation. Alors que vous aviez onze ans, vous travailliez dans le champ de canne à sucre lorsque vous avez vu une forme humaine dans la nuit, avec deux grands yeux tout blancs, qui a poussé un hurlement terrifiant. Un instant tétanisé, vous vous êtes mis à courir dans la forêt, vers le nord et sans vous retourner. Vous avez escaladé le Mont Pelé et êtes redescendu vers la mer. Là, vous avez trouvé d'autres esclaves marrons qui fuyaient cette chose innommable. Les adultes construisirent même un radeau et vous êtes parti en mer avec eux, tentant de rejoindre les rangs des esclaves qui se réfugient sur l'île de Saint-Vincent.

Votre radeau n'était pas en mesure de remonter le courant, et vous avez dérivé, jusqu'à ce que vous tombiez sur un navire de guerre hollandais. Le commandement de celui-ci, pragmatique, avait la ferme intention de vous vendre à Saint Eustache au plus offrant, mais le capitaine de Clichy ne lui en a pas laissé le temps. Les esclaves marrons adultes étaient attachés dans la cale, mais vous, jeune garçon de onze ans, étiez employé comme mousse.

Vous récuriez le pont lorsqu'une voile parut à l'horizon. En tête de mât, la flamme bleue à l'eur de lys du Roy de France. En proue, un espadon pointant son dard droit vers vous. Le combat fut fulgurant. Après quelques heures, le navire hollandais fut amené à la raison par la magnifique frégate française. Vous vous attendiez au pire, comme par exemple d'être ramené à la plantation, et comme les autres esclaves vous n'avez pas dit un mot sur votre passé. Le capitaine lui-même vous interrogea. Il ne vous a pas fallu longtemps pour voir en lui un homme hors du commun, alliant courage, panache, cœur et esprit. Vous lui avez dit que vous lui deviez la vie, et que vous le serviriez partout quoi qu'il arrive. Il vous a regardé avec une flamme dans le regard, et vous a dit que les hommes libres de servir servent mieux que ceux qui le font contre leur gré. Il vous a affranchi, ainsi que les huit autres esclaves.

Vous êtes donc devenu mousse à bord de l'Espadon, entretenant des relations privilégiées avec un de vos compagnons, devenu coq. Cet homme, qui était houngan et qui animait la vie religieuse vaudou à bord – tolérée par le capitaine – vous a initié aux mystères. Quelle souffrance et quelle merveille que cette cérémonie du boulé-zin ! Le monde était devenu différent, et c'est dans ce monde de surnaturel que vous vous êtes plongé pour affronter vos propres peurs, sans arriver à les vaincre jusqu'ici.

Et le garçon est devenu homme, endurci par les aventures palpitantes de l'Espadon, dans les Mers du Sud, en Guyane, à Terre Neuve, au Brésil. Que de paysages vous avez vus ! Que de combats vous avez menés, enhardi par les harangues mémorables du capitaine ! Et que d'amis vous avez perdu... Lorsque votre houngan est mort il y a trois ans, c'est vous qui avez pris la relève. Mais vos anciens compagnons

sont morts les uns après les autres, si bien que désormais, vous êtes le dernier esclave affranchi du bord, un houngan sans fidèle.

L'*Espadon*, après avoir prêté main forte aux Français de Terre-Neuve contre une tentative de main mise anglaise, est de retour à Brest, son port d'attache. Il est mouillé depuis quelques semaines déjà, attendant sa prochaine mission. Les hommes ne sont pas autorisés à gambader à terre, mais ils descendent chacun leur tour pour aider le cambusier, la Fouine, à faire de l'eau et du biscuit. Vous accompagnez à terre parfois le quartier-maître Lossec pour recruter, parfois le capitaine pour lui servir de garde rapprochée. Vous êtes fier de pouvoir affronter avec le soutien

## IMAGE

Vous êtes un géant de deux mètres au corps musclé, se mouvant avec la prestance d'un chat. Toujours souriant ou presque, vous ne parlez jamais pour ne rien dire, et choisissez de courtes phrases percutantes. Lorsque vous vous sentez humilié ou touché par l'injustice d'une situation, votre impressionnante mâchoire se serre, vos yeux s'étrécissent et vos narines se dilatent. D'un être bonhomme et sympathique, vous devenez subitement terrifiant.

## PERSONNALITÉ

Bien qu'un tantinet soupe au lait, vous aimez la vie et cela se voit. L'*Espadon* est votre nouvelle maison et vous vous y sentez

bien, au milieu d'une famille qui ne cherche pas à vous exploiter ou à vos faire sentir une quelconque supériorité fictive. En deux mots, vous êtes heureux sur un navire.

Vous êtes courageux jusqu'à l'extrême, et d'une loyauté indéfectible pour M. de Clichy, votre capitaine, qui vous a donné la liberté. Vous avez une saine aversion pour l'esclavage, et une haine irrépressible à l'encontre des esclavagistes et des bourgeois qui jettent des regards méprisants sur ceux qui accomplissent les travaux à leur place.

Il n'y a guère pour vous qu'une seule source de peur : le vaudou. Vous avez vécu la cérémonie d'initiation du boulézin, et depuis, vous voyez les lwas dans chaque événement quotidien. Vous n'avez pas cherché à convertir les marins de l'*Espadon*, et eux ne vous imposent pas leur dieu chrétien. Comme tout vaudouïsant, la seule mention des zombies ou pire encore des métamorphes qui vous changent en animal et des loups-garous qui vous sucent le sang, vous font frémir d'horreur. Rien ne vous ferait même oser en dire le nom, car on dit que le nom appelle la chose qu'il désigne, et pour rien au monde vous ne voudriez vous exposer à ce danger. L'homme qui fait face en riant à la mitraille deviendrait alors un grand lâche prêt à tout pour s'éloigner du danger, tenu seulement par la peur de perdre son équipage.

Et pourtant, Agwé sait que vous avez envie de retrouver votre famille et la libérer du joug de l'oppression. Ont-ils survécu à la chose que vous avez croisée dans la forêt.

## PERSONNAGE.

- **Profession :** houngan.
- **Pays d'origine :** Sénégal (Afrique noire).
- **Origines sociales :** colon.
- **Jeunesse :** enfance laborieuse, adolescence sur les mers.
- **Âge :** 22 ans ; taille : 1m99 ; poids : 108 kg.

## CARACTÉRIQUES.

Adr 7, Rés 6, For 7, Per 5, Ada 4, Eru 3, Cha 6, Exp 3, Pou 7.

## CARACTÉRIQUES SECONDAIRES.

Chance +3, Initiative 4, Valeur de métier (Gabier) 5, Valeur de métier (Houngan) 5.

## RÉPUTATION.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

## AVANTAGES ET FAIBLESSES.

Esclave marron (plantation Lamarque à la Martinique) +3, Maladie chronique (Malaria, se déclenche en présence de moustiques) +8, Versé dans les arcanes -5, Affinité (Lwa racine Agwé), Initié (+1 en Connaissances des mystères d'Agwé, +1 en Connaissance des mystères des Frères Marassa, +1 en Connaissance des mystères de Cousin Zaka) -6.

## COMPÉTENCES.

- **Combat.** Arme blanche (Hache) 3 (Dégâts +3), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +2), Esquive 1.
- **Connaissances.** Herboristerie 2, Objets de pouvoir 3, Religion (vaudou) 3.
- **Maritimes.** Connaissances nautiques 2, Connaissance des navires 1, Connaissance de la signalisation 1, Pratique nautique 3.
- **Physiques.** Acrobatie/Escalade 3, Discrétion 2, Vigilance 1.
- **Sociales.** Empathie 2, Enseignement 2, Intimidation 2, Persuasion 2.
- **Techniques.** Art (Musique : Jumbé) 3, Artillerie (Recharge de pièce) 2, Artisanat (Cuisine) 1, Artisanat (Paysannerie) 1, Chasse 1, Premiers soins 3.

## VOIES ET POUVOIRS.

- **Voie d'Agwé.** Préparatifs (prokosyon), Manger Agwé (manje Agwe).
- **Voie des Frères Marassa.** Masque de blessure (krizokal blesi), Ressourcement (refè fos).
- **Voie d'Ogou.** Solidarité des opprimés (zanmi opimè).
- **Voie de Cousin Zaka.** Dissimulation végétale (kach nan le plant), Pluie (lapli).

# Angé



vos parents ont émigré vers la Martinique, puis la Virginie. Fiancée à 16 ans contre votre gré à un vieux grincheux, la vie de femme ne vous convenait guère. La pression sociale, la morale étriquée des colons, le peu d'attrait du mari, tout vous poussait à fuir. Et c'est ce que vous avez fait, un mois avant la cérémonie.

Vous avez volé des affaires d'hommes dans la chambre de votre père et vous êtes passée par la fenêtre à la faveur de la nuit. Vous n'êtes pas monté sur n'importe quel navire pour fuir, mais sur un navire pirate, sciemment. Ne pouvant vous permettre un recrutement qui aurait pu vous faire reconnaître, vous êtes montée à bord du navire du pirate Thomas Cockram comme passager clandestin. Après deux jours de mer, vous vous êtes montrée à tous, expliquant que pirate dans l'âme vous êtes née, pirate vous deviendrez, avec ou sans eux. Votre franc parler leur a plu et vous avez été acceptée.

De matelot, vous êtes devenue servante de pièce. Vos capacités de commandement vous ont rapidement valu le poste de chef de pièce. Vous avez navigué trois ans durant sur le navire de Cockram, et étiez à Nassau lorsque le Roi George a fait parvenir sa grâce et l'annonce de la nomination d'un nouveau gouverneur. L'inertie soudaine de tous ces pirates n'était pas pour vous plaire, et vous êtes montée à bord du navire de Charles Vane. Avec votre petite stature et votre visage d'ange, vous avez fait des pieds et des mains pour retrouver votre poste de chef de pièce, mais le poste vous a été refusé. Lorsque le capitaine Charles Vane vous a proposé une mission d'importance, vous avez sauté sur l'occasion. Vous n'étiez somme toute pas à votre place à bord, et cette mission comblait vos aspirations.

Charles Vane vous a chargé personnellement de vous rendre en France – votre maîtrise de la langue était un atout de taille – pour vous faire engager à bord d'un navire de guerre devant protéger un navire. Ce que contient ce navire, vous ne le savez pas, mais Vane tient à ce que vous fomentiez une mutinerie à bord du navire de guerre. Cette mutinerie doit absolument éclater en vue des côtes de Saint-Domingue. Charles Vane prendra le navire marchand et le navire d'escorte affaibli, et vous confiera le navire d'escorte pour pirater à votre compte. En France, vous deviez retrouver un contact d'un allié à Vane : Georges Sommercud, dans un bouge de Brest du nom de « L'Eperlan ».

Vous avez donc embarqué pour la France, et vous êtes arrivée à Brest il y a une semaine et demi de cela. Vous avez retrouvé Sommercud, qui vous a indiqué le nom du navire marchand : la *Dame Jeanne*, et de la frégate d'escorte : l'*Espadon*. L'*Espadon* manque cruellement d'hommes et, selon son habitude, le capitaine de la frégate recruterà parmi les conscrits déserteurs. Sommercud vous indique le Fou de Bassan comme lieu de recrutement. Si vous voulez être plus crédible dans votre rôle de fomenteur de mutinerie, vous pouvez vous faire passer pour un conscrit déserteur

en espérant que le capitaine de la frégate viendra vous recruter. Bon vent, et bonne chance pour cette grande mission qui vous a été confiée !

## IMAGE

Il y a belle lurette que vous vous faites passer pour un homme. Votre visage angélique et pourtant emprunt d'une forte autorité est encadré par des cheveux plutôt courts tenus par un bandeau de couleur rouge. Vous portez des vêtements amples pour cacher vos formes, et portez une bande de tissu serré pour masquer votre poitrine. Plutôt petite, avec des traits fins, des yeux clairs bordés de longs cils et des cheveux blonds vénitiens, vous feriez pourtant une fort jolie femme.

À force de vivre comme un homme, vous arrivez à vous porter comme tel et seule une vilaine blessure pourrait révéler votre sexe. Pour ne pas prendre de risque, vous soignez vos blessures les plus légères vous-même, n'hésitant pas à jouer du couteau pour retirer des éclats d'os ou de métal, ce qui vous vaut l'admiration des autres marins.

## PERSONNALITÉ

Une main de fer dans un gant de velours. Vous possédez une force morale peu commune et disposez du don de comprendre

les mécanismes sous-jacents aux actions des personnes qui vous entourent. En un clin d'œil, vous êtes en mesure de savoir ce qu'une personne vaut, ce qu'elle est prête à consentir, ce que vous pouvez obtenir d'elle. Vous n'avez usé de ce don rare que pour votre propre survie, sans excès.

Vous ne vous énervez jamais, ne perdez jamais vos moyens, toujours égale et lucide. En revanche, vous riez rarement et gardez votre sérieux en toute occasion. Peut-être est-ce pour masquer votre sexe ou bien parce que vous estimatez trop peu la vie pour en rire. Toujours est-il que ce sont vos buts qui vous font tenir : la liberté, l'aventure. Il vous manque encore une cause juste à vos yeux à défendre, des personnes à protéger, n'importe quelle entreprise dans laquelle vous pourrez investir toute votre énergie débordante et utiliser votre don.

Vous parler bien, très bien, et savez comment convaincre non par les mots, mais en jouant sur ce que vous devinez de votre interlocuteur. Sur le navire pirate de Charles Vane, vous avez vu son quartier-maître John Rackham à l'œuvre : un homme subtil, tenace, intelligent, dévoué à son équipage et à sa tâche. Vous savez désormais que votre avenir est dans le poste de quartier-maître et nulle part ailleurs sur la terre ou sur la mer.

## PERSONNAGE.

- **Profession :** chef de pièce.
- **Pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** amuseurs.
- **Jeunesse :** enfance choyée, adolescence sur les mers.
- **Âge :** 21 ans ; taille : 1m55 ; poids : 48 kg.

## CARACTÉRIQUES.

Adr 6, Rés 5, For 4, Per 7, Ada 4, Eru 4, Cha 8, Exp 5, Pou 4.

## CARACTÉRIQUES SECONDAIRES.

Chance +0, Valeur de Quartier-maître +7, Valeur de métier (Chef de pièce) +6.

## RÉPUTATION.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 60 (Petite frappe), Destinée

## COMPÉTENCES.

- **Combat.** Arme blanche (Sabre) 3 (Dégâts +1), Arme à feu (Mousquet) 3 (Dégâts +2), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +1).
- **Connaissances.** Balistique 1, Lire/Écrire 1.
- **Maritimes.** Connaissances nautiques 3, Pratique nautique 2, Timonerie 3.
- **Physiques.** Discrétion 3, Vigilance 2.
- **Sociales.** Comédie 2, Empathie 3, Meneur d'hommes 3, Persuasion 2.
- **Techniques.** Artillerie (Pointage de pièce) 3, Artillerie (Recharge de pièce) 2, Premiers soins 2.

## AVANTAGES ET FAIBLESSES.

Recherchée par les autorités +2, Contact (John Rackham, quartier-maître du navire du pirate Charles Vane) -3, Réputation (Infamie) -3.

# Églantine Gauthier

Votre père, du fait d'un poste important dans l'administration du Roi Soleil, était très impliqué dans les intrigues de cour. Lors de la succession d'Espagne en particulier, il s'est montré un interlocuteur privilégié pour tous les nobles en mal de pouvoir. Pendant les cinq années de votre adolescence, votre père Hubert préparait avec de nombreux nobles la prise du pouvoir à la mort du Roi Soleil, qui a tardé à venir. Lorsque le roi est enfin mort, le complot a tourné court, et votre père a dû fuir. Il a néanmoins couvert tous ses associés, donnant l'impression qu'il se sacrifiait, si bien que ces derniers lui ont promis une reconnaissance éternelle.

Vous vous êtes installée avec votre père depuis trois ans à Madrid. Votre père Hubert tenait une auberge de haut standing pendant que vous terminiez vos études de droit. Votre père recevait notamment de nombreux nobles et hauts fonctionnaires de l'état, espagnols ou étrangers. Un soir, alors que vous travailliez dans les appartements de votre père à la lumière d'une bougie, des bruits de combat vous sont parvenus des plus beaux appartements de l'auberge. Vous vous êtes précipitée sur place. Un homme venait de poignarder un haut fonctionnaire de Sa Majesté Très Catholique, Don Melchor Berenguer Hugo de Azlor y Virto de Vera, baron de Panzano. Il fouillait les affaires du mort lorsque vous êtes entrée. L'homme était armé et vous non, mais vous avez néanmoins pris votre air le plus impérieux et votre regard le plus dur pour crier haut et fort : « Gardes ! ». Il n'y avait aucun soldat dans l'auberge, mais l'homme pris peur et s'enfuit par la fenêtre. Vous avez évidemment fouillé les affaires du mort et commencé à lire un parchemin particulièrement intéressant.

Votre père a surgi alors sur les lieux, vous a traité en enfant et vous a retiré le parchemin des mains. Les autorités vous ont expressément demandé de ne pas quitter Madrid jusqu'à ce que la lumière soit faite sur cet assassinat. Votre père a passé des nuits blanches à lire et à relire le parchemin... jusqu'à ce que les assassins frappent. Lorsque les sept spadassins ont attaqué l'auberge de nuit, vous étiez en train de travailler. Vous avez réveillé votre père et vous avez tous deux fui à la faveur de la nuit. Depuis, vous avez fuit en Aragon, puis en Navarre et en France jusqu'à Brest, toujours sur le qui-vive et poursuivis par les assassins. Le parchemin parle d'une merveilleuse cité pavée d'or, de l'autre côté de l'océan.

## IMAGE

Vous êtes une jeune femme de 20 ans, mince et élancée. Votre verve et votre assurance compensent votre physique de poupée de porcelaine. Vous vous plaisez à paraître ingénue lorsque cela vous sert, mais vous ne pouvez vous empêcher de montrer auprès des personnes que vous estimez que vous vous trouvez être tout

sauf une faible femme. Pour voir de près, vous devez utiliser des verres correcteurs que vous gardez toujours avec vous.

## PERSONNALITÉ

Vous avez été élevée par un père à la moralité plus que douteuse. Ce que celui-ci ne sait pas, c'est que vous avez pris le concept d'opportunisme à la lettre. Jouez Églantine comme parfaitement ingénue parfois, devant un capitaine par exemple, pour ne pas attirer l'attention. À d'autres moments révélez-vous parfaitement mature, fine et très forte d'esprit.

Vous montrez un souci d'égalité dans vos relations avec toute personne avec qui vous avez affaire, qu'il soit de classe supérieure ou inférieure. Lorsque vous rencontrez une nouvelle personne, vous évaluez son intellect et sa culture pour savoir s'il est valable.

Pour vous, tous les moyens sont bons pour parvenir à vos objectifs, même passer sur le corps de vos proches s'il le faut. Vous êtes prête à user de vos charmes si nécessaire, mais seulement

avec quelqu'un qui en vaut la peine et qui constitue un appui de taille. Vous restez à l'affût de tout ce qui pourrait aider ou contrecarrer votre projet. Vous vous montrez donc extrêmement curieuse et alerte sous un dehors un peu futile.

Vous êtes extrêmement courageuse et prête à prendre de grands risques si cela en vaut la peine, notamment pour gagner du crédit auprès de personnes qui peuvent vous aider. Pour cela, votre meilleure arme, c'est votre aspect inoffensif, votre charme et votre esprit affûté comme une lame de rasoir.

## PERSONNAGE.

- **Profession :** tenancier.
- **Pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** bourgeoisie.
- **Jeunesse :** enfance amoureuse, adolescence autoritaire.
- **Âge :** 23 ans ; taille : 1m66 ; poids : 55 kg.

## CARACTÉRIQUES.

Adr 5, Rés 5, For 3, Per 3, Ada 6, Eru 7, Cha 7, Exp 6,  
Pou 6.

## CARACTÉRIQUES SECONDAIRES.

Chance +2, Initiative 6, Valeur de métier (Tenancier) 6.

## RÉPUTATION.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave demoiselle)

## COMPÉTENCES.

- **Combat.** Arme blanche (Rapière) 2 (Dégâts +1), Esquive 2.
- **Connaissances.** Commerce 1, Connaissance spécialisée (Droit) 2, Intendance 1, Lire/Écrire 1
- **Maritimes.** Discrétion 2, Vigilance 2.
- **Physiques.** Discrétion 3, Vigilance 2.
- **Sociales.** Comédie 3, Empathie 3, Étiquette 2, Intimidation 2, Langue étrangère (espagnol) 2, Langue étrangère (anglais) 2, Meneur d'hommes 1, Persuasion 3, Politique 2, Séduction 2.

## AVANTAGES ET FAIBLESSES.

Ennemi (l'homme qui a commandité le meurtre du haut fonctionnaire espagnol) +5, Recherchée par les autorités (espagnoles) +3, Alliés de votre père (Charles Joubert de la Bastide, marquis de Châteaumorand et gouverneur de Saint-Domingue, et Henri de Maupertuis, Duc de Béarn, capitaine de vaisseau du Roy), Contacts de votre père (Jean-François Latour, armateur à la Martinique, Francis Viala, capitaine de garnison de Pointe-à-Pitre à la Guadeloupe, Guillén Felipez Mocada, marchand espagnol à Porto Rico, et Ferran Rocaguinarda, surnommé « Grec en Déu » (Je crois en Dieu), tavernier espagnol à Santiago de Cuba).



# Frédéric Bichon

## dit "le Bichon" ou "Tête-de-Pioche"

**L**a mer. Votre univers et votre vie. Votre père était marin au long cours, et pour vous, petit, regarder la mer était synonyme d'espoir : celui de son retour. Il a fini par ne plus revenir, mais personne n'est venu vous dire ce qu'il était devenu. Pour vous, il a été emporté par quelque sirène ou Léviathan, loin de votre Normandie natale, après un combat épique et glorieux.

Il était donc naturel que vous suiviez sa voie, au grand dam de votre mère. Et c'est donc de votre plein gré que vous vous êtes engagé sur un navire de guerre. La chance vous a souri, car ce navire de guerre n'était autre que celui du capitaine de Clichy, un des très rares capitaines à ne pas avoir une aversion pour les hommes de son équipage. Vous aviez douze ans. Vous en avez trente désormais, et vous vous êtes couvert de gloire sur la plupart des mers du globe : les Mers du Sud, les Caraïbes, l'Atlantique. Vous avez toujours été le premier dans la mâture, le premier à l'abordage, le premier à crier « Vive le capitaine ! », et le premier à jouer aux cartes malgré une interdiction formelle.

On ne peut pas se fâcher longtemps à bord avec vous, car vous êtes devenue une figure incontournable du bord. On peut être excédé par un emblème, mais on ne peut pas l'ignorer. Le maître d'équipage vous considère plus comme son adjoint que comme un homme sous ses ordres. La seule personne qui vous en veuille à mort est le cambusier, La Fouine, qui ne se gêne pas pour vous donner spécifiquement des produits de moindre qualité lorsqu'il le peut.

Vous avez accumulé, plus encore que de la gloire, des dettes de jeu envers un bon tiers de l'équipage. La solde de toute une vie de marin ne suffira pas à la rembourser. Vous espérez donc emporter le pactole au jeu pour vous refaire, et vous continuez à jouer et à perdre.

*L'Espadon*, après avoir prêté main forte aux Français de Terre-Neuve contre une tentative de main mise anglaise, est de retour à Brest, son port d'attache. Il est mouillé depuis quelques semaines déjà, attendant sa prochaine mission. Si les hommes ne sont pas autorisés à gambader à terre, ils descendent chacun leur tour pour aider le cambusier, la Fouine, à faire de l'eau et du biscuit. Vous accompagnez à terre parfois le quartier-maître, pour l'aider à jauge les recrues.

## IMAGE

Vous êtes un homme mince, aux muscles fins mais saillants. Votre visage tanné par le soleil et l'eau de mer est ridé et expressif. Vos 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 que vous ressentez peut d'ailleurs se lire aisément dans vos yeux.

## PERSONNALITÉ

Vous êtes réputé comme étant le meilleur gabier du bord et vous savez que c'est pour cette raison que vous êtes bien vu malgré votre grande gueule. Vous êtes prompt à frapper comme à pardonner. Vous frappez d'abord, ensuite vous discutez, et en général, après, vous vous excusez. Vous êtes le type même de marin tout feu, tout fl amme, à qui le mode de vie pirate conviendra sans problème. Vous ne cherchez pas spécialement acquérir de la responsabilité à bord, mais l'assumerez probablement mieux qu'on aurait pu s'y attendre.

## PERSONNAGE

- Profession : gabier.
- Pays d'origine : France.
- Origines sociales : marine.
- Jeunesse : enfance turbulente, adolescence sur les mers.
- Âge : 21 ans ; taille : 1m55 ; poids : 48 kg.

## CARACTÉRIQUES

Adr 8, Rés 7, For 5, Per 5, Ada 5, Eru 3, Cha 4, Exp 6, Pou 6.

## CARACTÉRIQUES SECONDAIRES

Chance +0, Initiative 5, Valeur de Maître d'équipage 7, Valeur de métier (Gabier) 6.

## RÉPUTATION

Gloire 100 (Marin notable). Homme de l'art (Acrobatie/Escalade, Pratique nautique), Infamie 0 (Brave type).

## COMPÉTENCES

- *Combat.* Arme blanche (Sabre) 3 (Dégâts +1), Arme à feu (Mousquet) 3 (Dégâts +3), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +2), Esquive 2.
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Hydrographie 2, Pratique nautique 3+1d.
- *Physiques.* Acrobatie/Escalade 3+1d, Athlétisme 3, Larcins 1, Vigilance 1.
- *Sociales.* Connaissance des marins (Français) 1, Enseignement 1, Intimidation 2.
- *Techniques.* Artillerie (Pointage de pièce) 2, Artisanat (Voilerie) 1, Premiers soins 1.

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

Dettes importantes (contractées auprès membres de l'équipage) +2, Jouer invétéré +1, Ennemis (des hommes envers qui vous avez des dettes impayées dans plusieurs ports) +2, Service dû (à Lossec et à Colin) +1, Ennemi (le cambusier La Fouine) +1, Réputation (Gloire) -10.

# Rémy de Saint-Marc

## dit "le Boucher"

Votre père, du fait d'un poste important dans l'administration du Roi Soleil, était très impliqué dans les intrigues de cour. Lors de la succession d'Espagne en particulier, il s'est montré un interlocuteur privilégié pour tous les nobles en mal de pouvoir. Pendant les cinq années de votre adolescence, votre père Hubert préparait avec de nombreux nobles la prise du pouvoir à la mort du Roi Soleil, qui a tardé à venir. Lorsque le roi est enfin mort, le complot a tourné court, et votre père a dû fuir. Il a néanmoins couvert tous ses associés, donnant l'impression qu'il se sacrifiait, si bien que ces derniers lui ont promis une reconnaissance éternelle.

Eh non ! Vous n'êtes pas noble. Votre particule provient seulement de la chapelle devant laquelle votre père adoptif vous a recueilli. Celui-ci était sergent, et vous l'avez accompagné durant toutes ses campagnes militaires, en restant au camp alors qu'il partait au combat. Vous n'avez jamais douté que le Seigneur vous le ferait revenir moyennant des prières assidues. Votre père adoptif n'était pas un homme parfait : il était prétentieux, vous battait à bras raccourci à la moindre bêtise et faussait compagnie au campement la nuit pour courir les filles. Cependant, il vous aimait et vous lui vouiez un culte sans borne.

Alors que vous croissiez en âge, ce fier à bras à la jugeote limitée mais débordant d'affection vous a enseigné le peu qu'il savait : les armes, comment tuer un adversaire et comment troussez les filles. En dehors des combats, c'est sous la tente du chirurgien que vous passiez le plus clair de votre temps, buvant les paroles savantes du « barbier » sans toujours les comprendre. Vous vous êtes engagé à quatorze ans dans le même régiment d'artillerie que votre père adoptif, pour qu'il puisse garder un œil sur vous. Toutes ces années heureuses ne semblaient jamais devoir s'arrêter.

Et pourtant, lors de la dernière bataille qu'a livrée le Roi Soleil en Europe, un boulet s'est écrasé à quelques mètres de votre père. Lorsqu'il s'est effondré, le monde en a fait de même. Vous vous êtes précipité vers lui, prêt à le sortir immédiatement du champ de bataille, mais il vous a enjoint de rester comme un bon soldat, et qu'une simple blessure attendrait bien que les brancardiers viennent le chercher.

Après la bataille, vous vous êtes précipité au camp, jusque dans la vaste tente où le chirurgien opérait. Vous lui avez demandé où était votre père. Il vous a répondu : « je suis désolé ». Vous avez haussé le ton et reposé votre question. Devant une réponse identique, vous vous êtes mis à le secouer comme un prunier. Il vous a alors conduit devant le corps de votre père, et vous a dit qu'il n'avait pas rien pu faire. Vous lui avez hurlé d'un air menaçant que ses excuses ne vous intéressaient pas et que vous vouliez votre père. Il a alors sorti un scalpel en vous demandant de reculer. Vous l'avez maîtrisé, avez pris son arme et l'avez lardé de coups de scalpel en répétant : « je veux mon père, maintenant ! ». L'ami qui vous avait accompagné vous a arraché au corps sanguinolent du chirurgien. Il vous a regardé calmement en vous disant : « Fuis maintenant sans te retourner. Dans quelques minutes, je donne l'alarme ! ». Et vous avez fui.

De Metz, vous êtes passé à Paris, où vous vous êtes fait engager comme aide chirurgien. Vous avez ainsi appris le métier, jusqu'à ce que votre passé ressurgisse et qu'il faille fuir à nouveau. Vous avez alors commencé à exercer comme médecin ambulant, soignant ceux qui n'avaient pas trop peur de vous contre un bout de pain, et vous promettant que plus personne ne mourrait autour de vous. Dans le dénuement le plus total, vous êtes arrivé jusqu'à Brest, tentant de vous faire engager sur un navire de guerre. Mais on vous a reconnu et arrêté. Vous avez été condamné aux galères à vie pour votre crime sauvage, et vous attendiez le bagné fl ottant qui devait vous emmener, lorsqu'un miracle s'est produit.

Un capitaine de frégate de Sa Majesté est venu recruter parmi les bagnards et les déserteurs. Connaissant l'effroyable réputation des navires de guerre, avec leurs combats sanglants, vous avez sauté sur l'occasion. C'est là, sur un navire cible des maladies, des boulets perdus, des coups de sabre et des coups de fouet, que vous aurez votre place, vous dévouant à soigner tout ce beau monde jusqu'à ce que vous ayez vaincu la mort ou que la mort ne vous emporte.

## IMAGE

Un regard halluciné, un nez long et fin, des petits eux resserrés, et une tignasse si épaisse et désordonnée qu'elle est deve-

nue impossible à coiffer. Sur vos vêtements sales, du sang et des morceaux de boyaux. Vous êtes de petite taille, mais vous faites peur à voir, comme toutes ces personnes dérangées dont on ne sait jamais vraiment si elles veulent vous étriper ou vous serrez la main. Vous emportez toujours avec vous votre trousse de soin maculée de sang.

## PERSONNALITÉ

Vous avez un but dans la vie : vaincre la mort, et rien ne pourra vous en détourner. C'est un combat de tous les instants, qui peut réclamer votre attention à n'importe quel moment, aussi vous êtes toujours prêt. Vous vous sentez en guerre permanente, et c'est pour cette raison que vous paraissiez dangereux.

Vous ne cherchez pas seulement à soigner les blessés et les malades, mais bien à vaincre la mort elle-même sur son propre terrain. Vous vous souciez peu du confort des blessés, et n'hésitez pas à amputer si cela semble nécessaire. Il vous est aussi arrivé de pratiquer la torture, légalement. Non qu'une telle pratique vous plaise, mais il vaut mieux que ce soit vous qui torturiez, pour éviter de trop abîmer le patient et de risquer qu'il n'y laisse la vie.

## PERSONNAGE

- Profession : tenancier.
- Pays d'origine : France.
- Origines sociales : armée.
- Jeunesse : enfance studieuse, adolescence solitaire.
- Âge : 29 ans ; taille : 1m61 ; poids : 55 kg.

## CARACTÉRIQUES

Adr 7, Rés 6, For 4, Per 4, Ada 5, Eru 5, Cha 3, Exp 6,  
Pou 5.

## CARACTÉRIQUES SECONDAIRES

Chance +1, Initiative 5, Valeur de métier  
(Chirurgien) 6.

## RÉPUTATION

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 40 (Brave type)

## COMPÉTENCES

- *Combat.* Arme blanche (Rapière) 3 (Dégâts +2), Arme blanche (Dague) 3 (Dégâts +2), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +2), Arme à feu (Grenade) 1 (Dégâts +3).
- *Connaissances.* Chirurgie 3, Connaissance spécialisée (Histoire) 2, Herboristerie 3, Ingénierie navale
- *Maritimes.* Pêche 1.
- *Physiques.* Acrobatie/Escalade 1, Athlétisme 1, Discrétion 1, Survie 1, Vigilance 2.
- *Sociales.* Empathie 3, Intimidation 2, Persuasion 1, Séduction 1.

## AVANTAGES ET FAIBLESSES

Jambe de bois +5, Persécutions religieuses +1, Réputation (Infamie) -2.

