

Prise d'un Convoi Espagnol

Le brouhaha de la salle enfumée de l'auberge du Rat qui Pète fait lentement place au silence le plus complet. Tous les regards se tournent vers le vieil homme, maigre et ratatiné, qui se tient debout au comptoir. Son visage est rouge de chaleur et marqué par des années de consommation immodérée de rhum. Comme s'il ignorait être au centre de l'attention, le vieil homme sort sa corde de tabac qu'il mord pour en retirer une chique énorme. « *Sang du diable, te fais pas prier, vieux Ben. Tu la racontes cette histoire ?* ». « *J'ai du mal à me concentrer, avec cette chaleur, et puis j'ai la gorge sèche* », répond le vieux Ben. « *Tavernier, sert de quoi imbiber le vieux croûton* ».

Une fois la première gorgée avalée, en prenant soin de rejeter temporairement sa chique contre sa joue, le regard du vieil homme se fait plus malicieux. « *Pour vous situer le décor, on se rendait à Mérida avec Rackham et sa clique. Manque de bol, on avait pas fait la moitié du chemin que la tempête nous a pris. Vous savez, ces saletés de tempêtes qui accompagnent une tornade. On avait beau courir Grand Largue en ayant réduit la toile, on n'en menait pas large. Enfin moi, je me suis payé une bonne tranche, à l'abri du vent avec Ange dans la salle des compas. « Timonier, la barre dessous, ouest nord-ouest », que nous crie Xabi, le second. Le maître d'équipage s'égosille pour couvrir le bruit des rafales de vent et des lames qui s'écrasent contre la coque. « Bichon, brasse carré, leste. Dujardin, amure au croc de lof ». Le Bichon s'élançe avec une grâce incomparable vers les haubans de grand mât, distribuant des coups de pieds au cul aux plus traînards de son groupe. Faut les comprendre, avec des vagues de quatre bons mètres qui balayaient le pont, fallait être cinglé pour y traîner. D'ailleurs, en essayant de botter le cul de Lefranc, le Bichon dérape, se retrouve sur le cul et glisse sous le vent en agitant les bras. Mais il s'accroche au bastingage pour ne pas tomber par-dessus bord et à peine sauvé, le v'la déjà sur ses pattes. Un coup de roulis sur l'autre bord, et notre Bichon s'envole à nouveau, pour être rattrapé par celui-là même à qui il avait tenté de botter le fondement. Par ma chique, je peux vous dire qu'il a pris cher, le Lefranc, parce qu'il s'y connaît Bichon, pour botter les culs. »*

Tous les regards se tournent vers le pirate, grand, maigre et aux muscles saillants sous sa

chemise sale et déchiré. Il grommelle un bon coup avant de lancer un regard furibond à l'auditoire hilare. « *Bref, reprend le vieux Ben, c'était une sacré bon dieu de tempête, mais on s'en est bien tiré. Faut dire que De Vercourt avait piqué droit sous le vent de Grand Caïman qui nous a servis de refuge pendant les quatre jours de tempête. Alors que nous étions tranquilles au mouillage, je me demandais pourquoi diable le capitaine scrutait l'horizon de sa longue vue. Tripes du diable, c'est qu'on avait...* » Et le vieux Ben s'arrête, l'œil rivé vers sa timbale de rhum déjà vide. « *Ca y est, je suis déjà à cours d'inspiration* ». Les marins ont le souffle coupé. Le temps semble s'être arrêté dans l'auberge du Rat-qui-Pète, quand quelqu'un s'exclame : « *Tu t'endors tavernier, tu vois pas que le boit-sans-soif est à court d'inspiration. Le diable m'emporte, tu voudrais pas par hasard goûter de mon sabre ?* ». Pour appuyer ses dires le pirate met sa jambe de bois sur son tabouret et lève la lame qu'il avait entreprise d'astiquer amoureusement depuis le début de la soirée. Le tavernier, devant les regards agressifs de l'assemblée frustrée de son récit, s'empresse de remplir la timbale vide. Comme par magie, comme si rien ne s'était passé, le vieux Ben reprend le cours de son histoire : « *C'est qu'on avait perdu le Rackham, qui avait dû courir vent arrière à sec de toile pour échapper à la tornade. Alors, par ma pute de mère, je monte sur la dunette et je m'approche du capitaine. « Ben alors, De Vercourt, c'est pas vrai que vous avez pas prévu de lieu de rendez-vous ». Alors il pose sur ma misérable personne un regard entre indifférence et mépris. « Au lieu de déblatérer, vieillard, ramène-moi la carte du Yucatan et le journal pris sur le « Matador », où figurent les routes commerciales venant de Maracaibo ». Et voilà qu'il me tourne le dos et retombe dans sa contemplation de l'horizon. Ben je suis resté con, là, avec derrière moi le Bichon réprimant son rire gras. « Maître d'Equipage, qu'il dit le capitaine, trente hommes au grand cabestan, envoie misaine, brigantine et hunier. Ancre à déramer ! »*

Voilà que notre goélette à hunier cingle par vent frais plein largue vers le Yucatan. Il n'a pas fallu longtemps avant que la vigie ne se mette à hurler du haut de son perchoir : « *Capitaine, trois voiles, non, cinq voiles à onze heures. Convoi probablement Espagnol protégé par un navire de*



guerre ». Il a bonne vue, notre Bûcheron, parce qu'avec la lunette, c'est à peine si je devine des points sombres à l'horizon. Le capitaine lui crie « Quelle direction Bûcheron ? Par le diable, est on repéré ? » « Peux pas dire capitaine, en tout cas, il ne change pas de direction : nord-est ». Le capitaine appelle Xabi sur la dunette : « Nous allons les contourner, restez à distance constante et invisibles jusqu'à la nuit ». Instantanément, Xabi hurle : « Cargue hunier et flèche de brigantine. Affale misaine et brigantine. Hisse jeu de voile noir. Timonier, la barre dessous, trente degrés. » En moins de temps qu'il en faut pour le dire, l'équipage du navire passe d'un grand calme à une excitation sans borne. Autour de moi, les hommes commencent à douter : « Sainte putain, qu'est-ce qu'on va foutre contre au moins cinq navires dont un vaisseau de ligne ? ». « T'as les foies Gérard ? », que je lui réponds, « Tu peux toujours plonger et rentrer chez ta mère à la nage ». « Le diable m'emporte si je ne t'écrase ton foutu nez imbibé de rhum, Ben, je disais juste que je m'demande comment le capitaine compte s'y prendre. T'as de la chance que je cogne pas les débris. » Un petit sourire de sa part comme de la mienne, et tout est dit. C'est foutrement beau l'amitié.

On attend que la nuit tombe, tout en suivant de très loin le convoi. Dès que l'obscurité nous englobe, le convoi nous indique sa position par ses fanaux, preuve qu'il ne nous a pas repéré. En tant que Quartier-Maître, Ange touche deux mots à de Vercourt sur l'état d'esprit de ses hommes. Le capitaine sort alors sur le tillac, emprunte le sifflet du maître d'équipage et appelle tous les matelots. « Tripes du diable, vous me décevez les enfants, ce n'est pas quelques centaines d'Espagnols qui vont vous terrifier. N'avons nous pas pris Vera Cruz et un trois-ponts à cinquante ? Si vous étiez un membre de ce foutu convoi, à l'horizon, et que vous étiez protégés par un navire de guerre, une bonne Frégate de 30 canons de dix-huit, vous auriez peur de quatre-vingt pirates couards et veules ? ». Des murmures ont parcouru l'équipage, touché par le reproche. « Vous êtes d'accord avec moi, attaquer un tel convoi, c'est de la folie pure. Et bien c'est justement pour cette raison que nous vaincrons une fois de plus. La peste m'emporte si ces foutus Espagnols se doutent qu'ils vont se faire attaquer par une bande de forbans. Nous allons prendre ces navires un par un, à la faveur de la nuit et par la ruse. Ce n'est pas une misérable cargaison à la hauteur de votre courage que nous allons ramener, mais cinq galions chargés d'un butin à faire pâlir Roberts lui-même. Etes-vous prêts à annoncer à Rackham que nous avons laissé filer un convoi chargé de vaisselle d'or et d'argent ? ». L'équipage, comme un seul homme se met à crier qu'il n'en est

pas question et les matelots, l'or déjà devant les yeux lancent un triple hurra pour le capitaine. Moi aussi, mais je suis trop vieux pour me laisser aller comme ça, et j'avoue sans honte que j'avais des doutes sur le succès de l'opération.

Cette nuit là, il fait noir comme dans le cul de N'Serengi, mais les fanaux des Espagnols nous guident dans la pénombre. On navigue sous misaine et brigantine seules, pour ne pas se faire remarquer. Rattraper le convoi est un jeu d'enfant, parce qu'ils ont mis en panne pour la nuit. Alors qu'on passe près du dernier navire du convoi, tous les hommes ne tiennent plus en place et attendent avec impatience le signal du capitaine. Alors que l'on est déjà bord contre bord, l'autre navire ne nous voit pas, mais nous pouvons distinguer les Espagnols sur le pont. Bon dieu de bois, not' capitaine nous a même pas donné l'ordre de préparer les grappins d'abordage. Moi, je ne tiens plus en place, faut dire que j'ai sacrément soif – merci tavernier, quant à Bichon, il a les mains crispées sur sa hache d'abordage, alors qu'on dépasse peu à peu le galion espagnol. Je me rapproche du capitaine, qui me dit sans me regarder. « Si tu ouvres la bouche, Ben, j'y enfonce mon sabre. Ce galion ne me convient pas. Passons au suivant ». Une fois le galion dépassé, les hommes n'en peuvent plus d'attendre, et De Vercourt les fait tous monter sur le pont : « Nous allons aborder un navire de petite taille par l'arrière. J'abats le premier d'entre vous qui fait feu. Maîtrisez les officiers, mais gardez le capitaine vivant. N'Serengi dirigera le groupe d'attaque ».

Je sais pas si vous avez déjà navigué en faisant le moins de bruit possible, mais j'avais l'impression que nous faisions un barouf du tonnerre. Par ma chique, la galiote dont on se rapproche par la poupe semble morte et déserte. Xabi fait mettre en panne, et le Pélican passe à l'honneur au cul de la galiote, dont on peut lire le nom : « Libertad ». N'Serengi et dix hommes se hissent sur la galerie de poupe. Notre géant de nègre s'introduit dans la salle du conseil et en ressort quelques minutes plus tard avec le capitaine du Libertad, une dague sous la gorge, et les autres officiers. De Vercourt monte alors sur la dunette du Libertad et siffle les marins espagnols sur le pont. « Soit vous vous rendez en douceur et tout se passera bien, soit vous ne coopérez pas et nous ne vous donnerons pas quartier. Je commencerai par faire sauter la tête de votre capitaine ». Les Espagnols, pour la plupart tirés du lit, n'ont pas fait de manières. « Xabi, fais charger nos canons à bord de la prise, vous avez six heures. Utilisez les Espagnols comme main-d'œuvre. Vous autres Espagnols, voici ce que vous pouvez attendre de nous en cas de coup bas ». D'un



coup de sabre, De Vercourt fait sauter la tête du second du Libertad. Les Espagnols n'en mènent pas large et c'est à qui aide le plus au transfert des canons. Notre charpentier se met ensuite au travail et ouvre des sabords dans la coque du Libertad en les camouflant.

De Vercourt et moi, on rentre dans la salle du conseil avec le capitaine du Libertad pour causer. Notre capitaine lui demande de lui donner les détails de la signalisation entre les membres du convoi. Il a cru nous avoir, ce gros porc suant, mais j'ai vite compris qu'il nous indiquait comment aider ses petits copains à nous cueillir. Ma pute de mère, je vous jure qu'il l'a regretté. Il a perdu sa main gauche, d'ailleurs, qu'on y a fait bouffer. Par la suite, le bougre s'est montré plus coopératif. Avant que l'aube se lève, les canons sont déjà installés sur le Libertad et chargés à mitraille. Notre capitaine fait passer la moitié des gars de notre équipage à bord du Libertad, déguisés en Espagnols, et l'autre sur le Pélican. Et là, on n'a jamais autant ri. Une fois le jour levé, les pirates restés sur le Pélican, nous simulent un abordage pitoyable, à grand renfort de coups de mousquet et pistolet. Les autres pirates, dont j'étais, jouant le rôle des hommes du Libertad, leur mettent une tripotée monumentale. Evidemment, il n'y a de blessés chez nous ni d'un côté ni de l'autre, mais pour faire plus vrai, quelques Espagnols peu coopérants sont passés par-dessus bord ou par les armes de façon spectaculaire, pour donner le change aux autres navires espagnols du convoi. Comme le convoi s'était assez distendu pendant la nuit, le temps qu'il rapplique, nous avons largement le temps de simuler une prise du navire pirate et de hisser les pavillons indiquant notre victoire. Le Pélican, beaucoup plus petit que le Libertad, est attaché en allège à la poupe du Libertad, toutes voiles carguées, pour se présenter comme un navire tout à fait inoffensif. Par signalisation, le navire de guerre nous demande de nous rapprocher de lui pour prendre à son bord les pirates, comme l'avait prévu De Vercourt.

Je suis vexé, parce que le capitaine me dit que je ressemble à rien et qu'on est cuits si je pointe mon nez de phacochère dehors. Quoi, il est très beau mon nez ! A ce propos, tavernier, une autre timbale... Et Xabi ne s'est pas gêné pas pour m'envoyer un coup de pied dans la gueule quand j'ai voulu voir ce qui se passait. Ah les salauds, je vous le dis, me refuser du bon temps parce que je suis vieux, c'est pas malheureux ? Bon, reprenons... Alors voilà, le navire de guerre espagnol : l'Esperanza, se rapproche de nous à toute vitesse. Xabi fait carguer toutes les voiles du Libertad, sauf les huniers, pour faire croire aux Espagnols que nous allons l'aborder

en douceur. En fait, notre faible voilure nous rend beaucoup plus maniable. Vous auriez dû voir la tête des deux morceaux de femmes qui attendent avec impatience, accoudées au bastingage et ombrelles à la main, de voir des pirates de près. Elles n'ont pas été déçues. Alors qu'on passe à une encablure seulement de l'Esperanza, le capitaine de ce bâtiment ne met pas plus de quelques secondes pour s'apercevoir de la supercherie. Mais c'est trop tard, parce que... ». Le vieux Ben crache sa chique par terre. Il sort nonchalamment sa corde à tabac du sac de toile posé à ses pieds. « Mais alors, qu'est ce que tu attends, Ben, tu continue, oui ? », ronchon le grand gars aux muscles saillants et aux cheveux poivre et sel. Le vieux Ben, sans écouter les récriminations de Bichon et la rumeur au sein de son auditoire, mord dans sa corde à tabac et mâche consciencieusement.

« J'en étais où ? Ah oui, c'est trop tard, parce qu'on a déjà dépassé les trois quarts de la frégate. « La barre dessous, brassez derrière, bordez gui, leste », crie Xabi. Et voilà qu'on arrondit la poupe de la frégate, qui présente son cul à nos canons. « Artilleurs, canons aux sabords, et feu à volonté ». Dans un fracas infernal, nos douze canons de dix-huit installés sur tribord, crachent leur mitraille. Les billes d'acier lacèrent la poupe fragile de la frégate, qu'elles traversent comme du papier, et balayent l'entrepont. En quelques secondes, les trois quarts de l'équipage de la frégate est réduit en charpie. Le sang s'écoule par l'arrière à gros bouillons et vient colorer la mer. De Vercourt hurle aux hommes rendus presque sourds par la canonnade. « Largue écoutes et amures. Chacun sur les vergues des huniers. ». Dans un hurra général pour notre capitaine, les hommes se précipitent sur les marchepieds de vergue. Il faut dire que le franc-bord de notre galiote était bien petit par rapport à celui de la frégate, si bien que pour accéder au pont ennemi, mieux valait se servir des vergues des huniers comme passerelles. Je monte aux côtés du petit Labotte, qui nous avait rejoint à peine un mois plus tôt. Il hurle de rire tellement les Espagnol se sont fait avoir par le stratagème. Je me retourne tout en grimpaient comme un singe, malgré mes 64 piges et je vois un pierrier à piston dirigé vers nous. Je crie au petit de s'écarter tout en me laissant tomber pour éviter le boulet, mais le coup de canon couvre ma voix. Bon Dieu, je me retrouve suspendu en l'air, les yeux rivés sur Labotte, que le boulet a coupé en deux. Ils continuent à rire, ses deux jambes remplacées par un filet de chair sanguinolente. Corne du diable, c'est que je l'aimais, moi, ce garçon. « Ca va saigner », que je crie, toujours suspendu en l'air. « Acc'оче toi aux enfléchu'es, sinon c'est toi qui va saigner ».



C'était N'Serengi qui continue à monter en me soulevant. Ah, ce gars-là, il est comme par hasard toujours là quand il faut. Je me raccroche aux enfléchures et je manque de tomber en glissant sur le sang du petit, mais je peux vous dire que je ne suis pas le dernier sur la hune.

J'en oublie presque que je ne suis plus gabier depuis l'âge de trente quatre ans, c'est-à-dire depuis trente ans. Nom de dieu, à l'idée de courir sur la vergue comme les autres pour sauter jusqu'au bastingage ennemi, je sens mes jambes se ramollir. Gérard, les yeux rouges et écarquillés par une rage sanguinaire, s'arrête près de moi pour me chuchoter à l'oreille : « Alors Ben, on a les foies, tu peux toujours plonger et rentrer chez ta mère à la nage ». Puis il s'élanche sur la vergue de petit hunier en hurlant de rire. « Ma mère, elle est en enfer, et tu vas pas tarder à la rejoindre. Place au troisième âge ! », que je lui crie en me jetant à sa suite. Et ben, je savais pas que je pouvais encore sauter comme un cabri, parce que je fais un bond qui me semble gigantesque, bien sept ou huit mètres, pour me gameller sur le pont ennemi quelques mètres en contrebas. L'Espagnol qui veut m'achever, je lui envoie un coup de sabre de bas en haut, et je ne donne plus cher de ses roupettes.

Les Espagnols se retranchent sur le gaillard d'avant et nous sur le gaillard d'arrière. Si c'est pas malheureux de faire un bel abordage acrobatique pour se retrouver dans une guerre de barricades. Les barricades, c'est les morts qui s'entassent sur le pont. Il faut dire que même après le formidable tir de mitraille qui a fait maigrir les rangs des Espagnols, on est encore à un contre trois. Les Espagnols ne nous attendaient pas et ne sont pas tous armés, ce qui explique le grand nombre d'Espagnols qui viennent grossir les barricades humaines. D'ailleurs, parmi les morts ou les vivants, pas de trace de Xabi, de De Vercourt ni du capitaine de l'Esperanza. Pute borgne, tu m'étonnes que le combat s'enlisait. « Leur capitaine est mort, écartez-vous pour laisser passer Xabi et le canon ». La voix n'est autre que celle de De Vercourt, qui sort couvert de sang de la salle du conseil de l'Espagnol. Derrière lui, Xabi pousse un canon de dix huit chargé. Cinq hommes se précipitent pour l'aider. Alors que je pousse le canon, Xabi me dit : « Le diable m'emporte, Francis a sorti une botte fulgurante : parade en tierce, moulinet sur la pointe de l'arme, un passage sous l'arme et il s'est fendu vers la gorge de l'Espagnol qu'il a transpercée ». Le canon en place, De Vercourt monte sur la barricade malgré les tirs de mousqueterie adverses et leur crie en Espagnol : « Votre capitaine est mort, rendez-vous et nous vous donnons quartier ». Les Espagnols lui répondent par un tir de mousqueterie

qui lui frôle les moustaches. Sans perdre son sang froid, De Vercourt se retourne et nous dit calmement : « Faites feu, garçons ». Le canon de dix-huit, chargé à mitraille, creuse comme une tranchée dans la barricade adverse, vite recouverte par la vingtaine d'Espagnols touchée par le tir. Les survivants restent interdits pendant une bonne minute, puis agitent un drapeau blanc. Bof, ils étaient pas bien méchants, et on leur a donné quartier.

Les autres navires du convoi se rendent sans faire de chichi, si bien qu'à la fin de la journée, Ange, notre Quartier-Maître, peut rassembler tous les matelots Espagnols sur le tillac de l'Esperanza. :

« Nous venons de vous combattre mais nous sommes frères. Nous vous avons combattus pour votre propre liberté, matelots. Si vous désirez courir les mers librement, sans connaître d'autres maîtres que vous-mêmes, ralliez-vous sous le Pavillon Noir. Que vous soyez Français, Anglais, Hollandais, Espagnols, Nègres ou Indiens, esclaves ou libres, vous êtes nos frères. Si vos chaînes vous plaisent, libre à vous de les garder et de retourner servir les puissants qui vous méprisent et à qui votre mort sera indifférente. Pourquoi regardez-vous notre pavillon avec appréhension, sa couleur vous effraie-t-elle ? Elle ne le doit pas, car seuls doivent trembler ceux qui méritent notre colère. Noir est notre pavillon, et voici pourquoi, frères : Noire est l'âme des seigneurs pour qui le peuple n'est que chair à canon. Noirs les complots qu'ils ourdissent les uns contre les autres et dont la seule véritable victime est le peuple. Noire l'Eglise qui maintient le peuple dans l'ignorance et la terreur, en déclarant les rois bouchers de droit divin. Noires les souffrances des marins qui meurent sous le fouet s'ils osent regarder en face leur liberté.

Noire sera notre vengeance, lorsque nous deviendrons plus puissants que les puissants. Noir est le canon : notre voix et notre bras. Noire est la terreur du puissant livré à la merci de ceux qu'il a opprimés. Si dieu ne nous veut pas vainqueurs, alors le deviendrons-nous par nous-mêmes, grisés par la beauté de la liberté que chaque jour nous embrassons. Si un jour un capitaine prend des allures de seigneur, il aura tout le temps de méditer son méfait, seul sur une île déserte, loin des compagnons qu'il a lui-même abandonnés. Les prétendus rois de droit divin ne sont autres que des malandrins à qui la chance a souri et permis de construire un royaume. Si notre flotte devient plus puissante que celle du Roy de France, alors celui-ci nous traitera comme les autres puissants. La seule différence viendra de sa nature de tyran, ce que jamais nous ne serons.



PAVILLON NOIR.

Bienvenue parmi les Frères de la Côte, à un contre cent, à un contre mille, nous vaincrons, car la liberté est notre alliée et la fraternité notre devoir. Si nous devons mourir demain, nous mourrons l'âme en paix, car si courte qu'aura été notre vie, nous au moins aurons vécu »

Personne ne remarque les quatre pirates qui s'éclipsent au moment où des gardes pénètrent dans l'auberge.

Dans la nuit sombre et calme, De Vercourt, Ange, Xabi et N'Serengi, bientôt rejoints par Bichon et le Vieux Ben, rejoignent leur chaloupe, postée à quai dans le port de Basse-Terre. Ils rament vers le Pélican et les cinq navires Espagnols qui sont mouillés dans l'avant port. Le clapotis paisible de l'eau contre la coque de la chaloupe n'est troublé que par les tirs de mousquet des gardes du gouverneurs, vite étouffés par l'immensité de la nuit.



Pavillon Noir

Pourquoi Pavillon Noir

Vous avez entre les mains un jeu de rôle qui vous permettra de vivre des aventures palpitantes sur terre comme sur mer. Tout ce que contient ce livre reste conforme à la vie à bord des navires de l'époque, mais aussi aux rares traces qui nous restent des légendaires pirates, flibustiers et boucaniers. Le fait que Pavillon Noir soit historique n'empêche en rien des parties de jeu épiques, bien au contraire. L'idée que notre société nous a donné de ces forbans est très partielle et occulte la magie de la vie des pirates du XVIII^{ème}. Le portrait qu'on nous dépeint ressemble soit à de simples bandits des mers, ce qui serait les sous-estimer grandement, soit à une image mièvre de gentils pirates, ce qui ne leur fait pas non plus honneur. Ce livre, qui tire ses sources d'écrits venant de ces forbans eux-mêmes, tente de vous retranscrire avec objectivité la vie des pirates et les raisons qui motivent leur révolte. Ces gueux des mers sont bien des anarchistes, en quête parfois d'une vie meilleure, en réponse à une société inégalitaire, violente et inique. Leur vie sociale, en dehors des pillages, ressemble fort à une démocratie avant l'heure, où les privilèges sont bannis. Même lors de la répartition du butin, le capitaine ne peut pas espérer beaucoup plus que le simple matelot. Les forbans que vous allez faire jouer à vos joueurs montrent pour leurs confrères une loyauté indéfectible, si bien que le sacrifice pour sauver l'un des leurs n'est pas rare.

Face à ces hommes révoltés, la société de l'époque estime normal que les pauvres soient exploités par les riches, que ces mêmes pauvres se fassent tuer au combat pour leur seigneur. L'église même prend un malin plaisir à maintenir les pauvres dans l'esclavage et menace d'excommunication tous ceux qui osent relever la tête. La vie à bord des navires

de guerre Français, Anglais ou Espagnol n'a rien de très enviable. Ces navires ressemblent à des bagnes flottants, dont les habitants ne pourront sortir que les pieds devant. Les marins, même sur les navires marchands, marchent au fouet, que le commandement n'hésite pas à infliger de façon arbitraire et cruelle. Quel espoir pour ces hommes sinon la rébellion ? Est-ce étonnant s'ils se joignent avec empressement aux pirates qui prennent leurs navires ? Entre une vie en toute légalité sous le fouet ou une vie certes courte et illégale, mais dans une parfaite liberté ; ont-ils le choix ? Vos pirates commettront certainement des horreurs, mais seront loin de vivre sans foi ni loi. Ils vivent conformément à une éthique qui nous semblerait maintenant, par rapport à la démocratie dans laquelle nous vivons, plus juste que la monarchie absolue de leur siècle.

Vos joueurs vont pouvoir incarner, en fonction de l'époque que vous choisissez comme cadre de leurs aventures, soit des pirates entre 1700 et 1725, soit des flibustiers entre 1620 et 1700, soit des corsaires entre 1683 et 1810. Libre à vous de prendre des libertés avec l'histoire, mais celle-ci dépasse pour ces aventuriers de loin la fiction.

Jeu de Rôle

Le jeu de rôle est un loisir qui oscille entre le théâtre et le jeu de société. L'un d'entre vous prend le rôle de maître du jeu, tandis que les autres, entre deux et cinq, seront les joueurs. Les joueurs incarnent chacun un personnage, avec son histoire, ses qualités, ces défauts et ses motivations, dans le cadre fixé par le maître de Jeu. Celui-ci invente avant que la partie ne commence une histoire avec les lieux, les personnages et les événements que les personnages des joueurs vont rencontrer.



Équipage



Postes sur le navire

Capitaine

« Roberts aurait sans doute combattu avec l'énergie du désespoir, si la mort ne l'avait touché. Un paquet de mitraille l'atteignit au cou ; il tomba sur un canon, sur quoi un certain Stephenson, lâchant la barre, courut à lui et en voyant pas sa blessure, lui ordonna de se relever et de combattre en homme. Quand il comprit son erreur et vit que son capitaine était mort, il fondit en larme. Les hommes jetèrent le cadavre de Roberts par-dessus bord, ainsi qu'il le leur avait plus d'une fois demandé en cas de malheur. [...] »

Roberts semblait avoir été l'âme de sa troupe ; lui mort, elle perdit tout courage. Beaucoup abandonnèrent leur poste, et tous négligèrent stupidement de se défendre ou de fuir. Quand le grand mât tomba sous les boulets, on n'eut plus qu'à se rendre. »

Daniel Defoe : « Les Chemins de Fortune »

Personne sur un navire ne possède plus de pouvoir mais aussi de responsabilités que le capitaine.

Ancienneté

Navire de Guerre et Navires marchands

Sur les navires de guerre, on ne devient pas capitaine avant l'âge avancé de 40 ou 50 ans. Au début de sa carrière, l'officier devra commencer par le poste d'enseigne, où il a des responsabilités réduites, mais qui lui permet d'apprendre à faire la navigation, prévoir le temps qu'il fera, et tous les autres travaux qui reviennent à un officier. Ses professeurs ne sont autres que le capitaine, le second et le canonnier, qui lui expliquent leurs décisions sur le vif ou, dans le cas d'une bataille, après l'action.

Ensuite, le futur capitaine devra exceller dans les rôles de canonnier, puis de second, pour accéder au poste de capitaine, qu'on ne confie qu'à des personnes exceptionnelles, du

fait des lourdes responsabilités auxquelles elles doivent faire face.

Navire Pirate

Pour devenir capitaine d'un équipage pirate, un prétendant devra connaître des rudiments de navigation et être élu par l'équipage lui-même. On élit une personne digne de confiance, courageuse, hardie et bon vivant. On élit en général l'homme de plus grande expérience, ou quelqu'un dont le charisme, l'enthousiasme et l'intelligence compensent sa faible expérience. De toute façon, si le capitaine ne convient pas, l'équipage, lorsqu'il en prendra conscience, lui demandera gentiment de s'exiler sur une île déserte, avec ses armes et un peu de poudre, ce que le capitaine accepte sans broncher. Il arrive que l'équipage revienne le chercher – s'il est encore vivant – quelques années plus tard, s'il vient à leur manquer.

Autorité

Le capitaine est le seul maître à bord après dieu sur un navire non-pirate ou flibustier. Il donne les ordres concernant la manœuvre au second, sous une forme très concise, du style : « Un grain arrive, faites réduire la toile ». Les ordres concernant l'artillerie sont donnés directement de façon tout aussi concise au canonnier : « Chargez la batterie Bâbord à Mitraille, sans ouvrir les sabords ». Enfin, ses ordres concernant la navigation sont exprimés au maître pilote, si le navire en compte un : « Préparez la route jusqu'à la terre à quelques lieues de Mérida, où nous pourrons faire de l'eau ». S'il tient le rôle de pilote, il donne ses ordres au timonier, ce qu'il fait aussi pour des ordres rapides, même en présence de pilote : « La barre dessous, cap Nord Nordet, arrondissez le cap Corrientes ». En tout cas, il n'est jamais tenu d'expliquer ses ordres, qui ne permettent pas de répliquer, même s'il ordonne



avant un combat de tuer tout ceux de ses hommes qui feraient mine de fuir. Le capitaine est un personnage mystérieux et fascinant pour lequel nombre de ses hommes se sacrifieraient sans hésiter, comme lui le ferait pour l'un d'eux.

Il a droit de vie et de mort sur toute personne de l'équipage, à l'exception des officiers. Ses ordres doivent être exécutés sans broncher, toute hésitation est considérée comme une indiscipline et est durement punie. Ceci s'explique simplement par le fait que l'équipage doit avoir une confiance aveugle en son capitaine et que toute opposition à son commandement, en combat naval par exemple, peut entraîner la perte du navire et donc la mort de l'équipage. La tête et le bras doivent toujours rester en accord complet.

Même sur un navire pirate, il n'est pas question de contester les ordres du capitaine en cas de combat, de combat naval ou de fuite. Toute réclamation doit impérativement être reportée pour plus tard, lorsqu'une discussion au calme peut s'installer. Pour toute décision ne demandant pas une réaction rapide, mais orientant l'avenir de tout l'équipage, le capitaine demande généralement son avis à l'équipage au cours d'une assemblée.

Sur un navire pirate, pour que le capitaine n'abuse pas de son pouvoir, le Quartier-Maître représente un contre-pouvoir notable. En fait, le Quartier-Maître représente le pouvoir politique alors que le capitaine représente le pouvoir militaire.

Travail sur le Navire

Faire la Route et le Point

Avec le concours du Maître Pilote, le capitaine fait le point pour savoir où il se trouve tous les jours à midi, à la rigueur à l'aube et au crépuscule. Pour déterminer sa position, il peut naviguer à l'estime, c'est-à-dire en utilisant seulement la boussole pour connaître sa direction approximative, et le loch pour la vitesse.

La navigation à l'estime seule est hasardeuse et dangereuse, surtout pour les longs trajets sans voir la terre. Les erreurs s'accumulant, le capitaine préfère pour corriger l'estime faire le point à midi, en

utilisant soit un astrolabe, soit un bâton de Jacob, qui seront remplacés par l'octant, puis le sextant dans le courant du 18^{ème} siècle. L'astrolabe et le bâton de Jacob permettent de mesurer la hauteur d'un astre sur l'horizon. On mesure la hauteur du soleil à midi, ce qui donne, en fonction du mois de l'année, la latitude, ou ligne parallèle à l'équateur, de façon assez précise.

Par contre, ce relevé ne donne pas la longitude - méridien - ce qui explique pourquoi les cartes sont précises en latitude mais pas du tout en longitude. Pour la même raison, les routes commerciales consistent à se placer à la latitude de la ville à joindre, et à longer le parallèle jusqu'à la destination, plutôt que de se déplacer en ligne droite. Il est possible de mesurer la longitude en utilisant un nocturlabe, outil très rare de navigation, qui mesure l'abaissement - la hauteur par rapport à l'horizon - de n'importe quel astre. Le navigateur doit par contre connaître la carte du ciel nocturne pour chaque jour de l'année et maîtriser le maniement complexe du nocturlabe. Les Indiens Caraïbes déterminent la longitude en fonction de la position sur l'horizon du soleil levant et du soleil couchant, dans les îles qui portent leur nom, mais sont les seuls à savoir le faire.

Evidemment, lorsque le ciel est couvert, on ne peut pas faire le point, ce qui est fort désagréable et dangereux.

Pour faire la route, le capitaine utilise une carte sur laquelle on accorde plus de crédit à la latitude, qui est la position sur une ligne nord-sud, qu'à la longitude, qui est la position sur une ligne est-ouest. On reporte sur cette carte sa position et la position de la destination. A l'aide d'un compas à pointe sèche, dont on déplace une pointe après l'autre, le capitaine et le pilote peuvent mesurer la longueur du trajet pour une route donnée. Ils choisissent une route qui longe au maximum les parallèles, le plus loin possible des côtes dangereuses. Le capitaine doit tenir compte de la direction actuelle et prévue du vent, de la marche du navire sur ses différentes allures et de l'existence d'une route commerciale sur le chemin pour rencontrer des navires. Il doit prévoir aussi les marées pour savoir s'il peut passer sur des basses - hauts-fonds -, encore qu'il soit plus sûr de les contourner. Déchiffrer la carte pour découvrir là où elle pêche,

prévoir le temps qu'il fera et les marées nécessitent aussi de solides connaissances en hydrographie et en géographie.

Journal de Bord

Le journal de bord d'un navire décrit au jour le jour la position, la direction prise et la vitesse d'un navire avec d'autres informations comme la direction et la force du vent, les courants et le fond lors des sondes. Il décrit aussi des portions de côtes inconnues pour aider un futur voyageur dans ces contrées, ainsi que des observations diverses sur des événements à bord ou aux alentours du navire. Les capitaines de navires marchands et de guerre sont tenus de remplir le journal de bord tous les jours. L'officier de quart doit y porter les mêmes informations à la fin de son quart de nuit. Si la compétence du capitaine doit être mise en cause par ses armateurs ou un tribunal militaire, le journal de bord est un document essentiel et on le confronte aux témoignages des officiers et hommes d'équipage.

Souvent, les armateurs sont plus intéressés par les délais tenus et l'état de la cargaison que par ce véritable roman à la rédaction sobre mais extraordinairement précise. Ils ne regardent alors même pas les notes du capitaine, qui leur appartiennent de droit, même si la mine d'informations qu'elles contiennent serait sans aucun doute utile à d'autres capitaines.

Le contenu du journal de bord d'un navire de prise est par contre un recueil précieux pour tout pirate assez cultivé pour savoir lire la langue dans laquelle il a été écrit. Outre une histoire chaque fois passionnante, décrivant des régions mythiques et auréolées de mystère pour un jeune marin, le livre de bord contient des informations essentielles. Tout d'abord figure bien sûr sur le livre de bord la provenance et la destination du navire, ainsi que sa cargaison et l'itinéraire pris, ce qui permet de localiser des routes de commerce. Ensuite, il décrit la forme des côtes, une route sûre, puisque le navire y est passé, et la position de récifs, bancs de sable ou basses. Ces données géographiques sont au moins aussi utiles que des cartes, car moins visuelles mais plus précises. Elles peuvent confirmer ou infirmer la position de récifs sur une carte ou en parfaire la localisation. De la même façon sont portés par écrit les résultats des sondes, donnant la profondeur du fond pour une

heure de marée donnée. Les informations portées peuvent certes avoir légèrement changé au bout de quelques années, mais les données trouvées sur les navires marchands sont à jour puisque à un voyage correspond son journal de bord. On peut aussi apprendre dans le journal de bord la présence de pirates, de navires de guerre et de convois exceptionnels, ou encore la garnison d'une ville, le nombre de canons dont est pourvu un fort, ou mille autres choses. L'équipage peut encore avoir contracté une maladie et en indiquer les remèdes. En bref, le journal de bord est une mine, pour sa concision et la précision des détails qu'il contient, pour une personne cultivée, qui prendrait le temps de le lire.

Stratégie Nautique et Militaire

Le capitaine élabore la stratégie nautique et militaire du navire et de l'équipage. Pour pouvoir s'y consacrer, il délègue toutes les questions d'ordre technique au second et au canonnier afin de ne se préoccuper que de considérations stratégiques. La qualité des décisions du capitaine dépendra bien entendu de sa parfaite connaissance de la technique de la voile. Par exemple, il ne peut demander au canonnier de recharger les canons à mitraille juste avant d'arriver sur un navire. En effet, les canons n'auraient pas le temps d'être chargé, mais il pourra donner ses ordres pour que l'arrivée du navire adverse soit suffisamment retardée. D'ailleurs, le capitaine doit être conscient des capacités de son navire, mais aussi de celles de son équipage, afin de ne leur demander d'accomplir que ce qu'ils peuvent faire.

En combat au corps à corps lors d'un abordage, alors que le combat tourne à la bataille rangée, défavorable à ses hommes moins nombreux et en position difficile, c'est à lui de trouver des solutions rapides et efficaces. Il peut proposer par exemple de recharger un canon à mitraille sur le navire adverse pendant que les autres construisent des barricades avec les cadavres. Il doit réfléchir rapidement, être créatif et évaluer les risques de toute action. Il doit être suffisamment charismatique pour galvaniser ses troupes et s'assurer au moyen des hommes du commandement que ses ordres seront appliqués au mieux.

Harangue

Un combat naval, un abordage ou une action militaire ne se passe pas sans une harangue préalable, dont le but est de motiver l'équipage. Chaque capitaine à son type de harangue, les uns sont enflammés, les autres humoristes, volubiles ou bien calmes et précis.

Le capitaine mêle dans sa harangue une description très succincte mais imagée de la situation, attise l'intérêt de l'équipage, en insistant sur le but de l'action entreprise. Il peut aussi susciter la confiance de l'équipage en lui dévoilant des informations, comme la stratégie qu'il compte employer, qu'il aurait pu conserver pour lui-même. Une bonne harangue se termine par un hurra de l'équipage, qui se met frénétiquement à sa tâche, avec une détermination apparemment calme, mais qui cache une fureur de vaincre qui explosera lors de l'abordage. La fureur, la férocité des pirates et flibustiers au combat fait frémir de terreur les équipages marchands qui leur tenaient tête tant qu'ils ne les voyaient pas en face. Ils se rendent souvent dès l'abordage. Il est souvent trop tard, car les pirates ne voient alors plus que le sang qu'ils font couler, les têtes qu'ils coupent. Ils ne pensent plus qu'à venger leurs camarades tombés sous la mitraille ennemie et brûlent de désir de palper l'or que renferme leur prise. Même leur capitaine aura du mal à les inciter au calme et à donner quartier une fois l'assaut est lancé.

Devoirs du Capitaine

Pour un capitaine, quel qu'il soit, il n'est pas suffisant de faire de son mieux, car il est tenu de réussir les missions qu'on lui a confiées. Un capitaine de navire marchand doit rendre des comptes à son armateur sur quelque sujet que ce soit, tant que cela touche aux intérêts dudit armateur. Un capitaine de navire de guerre est lui aussi responsable de son navire devant son amiral, vice-amiral ou contre-amiral. S'il perd son navire, il devra en répondre devant une cour martiale, qui ne se privera pas de le dégrader, s'il est de près ou de loin responsable de cette perte. Cela explique pourquoi le capitaine est si attaché à son navire. Il est aussi responsable de ses hommes, qu'il ne doit abandonner et sacrifier que si c'est strictement nécessaire à la réussite de la mission qui lui a été confiée. Un capitaine ne doit abandonner son navire qu'en dernière

extrémité et doit être le dernier à quitter son bord. Certains, pour ne pas avoir à supporter la honte de perdre leur navire, préfèrent sombrer avec lui.

Un capitaine pirate n'est pas autant lié au navire qu'à l'équipage qui l'a élu. Il n'a droit à aucun privilège particulier, même pas une cabine et s'il profite d'un quelconque privilège, n'importe quel marin de son équipage peut échanger sa place avec la sienne. Néanmoins, personne n'est admiré et respecté comme un capitaine pirate ou flibustier. Il est entouré d'une aura de mystère et de magie, mais son équipage n'hésitera pas à le punir s'il fait la moindre faute.

La faute la plus impardonnable pour un capitaine pirate est de s'arroger des privilèges. La sentence pour un tel crime est la mort. S'il fait preuve d'incompétence ou de couardise – et de nombreuses choses peuvent être interprétées comme telle – il est abandonné sur une île déserte avec pour seule compagnie son fusil et un peu de poudre. Pas un capitaine n'émettra un seul murmure de contestation après une telle sentence, car c'est la loi, la loi à laquelle il a, comme tout son équipage, choisi d'adhérer. Il peut bien sûr se défendre lors de l'assemblée réunie pour son jugement, mais la sentence est sans réplique.

Droit

Un capitaine peut s'abstenir de faire son quart de nuit lorsqu'il doit s'occuper d'affaires plus importantes. S'il use de ce pouvoir trop souvent on peut toutefois l'accuser, secrètement sur un navire de guerre ou marchand et ouvertement sur un navire pirate, de fainéantise.

Le capitaine a droit à deux parts de prise, en général, sur un navire pirate. Pour les pirates toutefois, le navire appartient à l'équipage dans son ensemble plus qu'à une personne en particulier, car les anges noirs se sont engagés sur la voie de la révolte ensemble et souvent pour la vie. Sur un navire flibustier, le premier navire pris lui revient, si celui qu'il commande lui appartient personnellement. Les capitaines flibustiers sont les seuls qui touchent plus que leurs compagnons. Les plus grands comme Van Horn, Morgan ou l'Olonnais peuvent réclamer une trentaine de parts de prise



Sur un navire de guerre, le capitaine est le seul à connaître l'ordre de mission qui lui a été confié. Il peut et même doit implicitement le tenir secret. Il est souvent le seul à savoir où le navire se trouve et n'a pas à en informer

l'équipage, qui pourrait utiliser cette information pour se mutiner.

Seul un capitaine peut recevoir une lettre de course, qui lui appartient en propre. Il doit la transmettre par testament pour qu'un autre que lui puisse l'utiliser.

Second, dit aussi « Premier Lieutenant »

Le second, qu'on appelle toujours ainsi, mais dont le grade réel sur un navire de guerre porte le nom de premier lieutenant, possède le deuxième poste clé sur un navire.

Ancienneté

Navires Marchand et de Guerre

On accède au poste de second juste avant celui de capitaine. Pour franchir ce dernier cap, le second a besoin de plus de chance que de compétence. Les circonstances doivent lui permettre de prendre du grade. Le capitaine peut par exemple venir à mourir, ce qui obligera le second à le remplacer pendant le reste du voyage, lui permettant de faire ses preuves. Les deux façons de passer de second à capitaine sont les suivantes. Tout d'abord, un armateur ou l'amirauté peut avoir un besoin urgent d'un capitaine et ne pas en trouver sur le moment, ils feront alors appel à un second. Enfin, le capitaine peut recommander fortement son second à l'amirauté ou à un armateur, s'il est apprécié pour son travail, la demande peut aboutir en quelques années. On peut commencer sa carrière de second à l'âge de trente ans et l'être encore à cinquante, à l'heure de prendre sa retraite.

Pirates

Le second est élu au même titre que le capitaine. Un second est choisi pour ses parfaites connaissances nautiques, sa grande expérience et ses capacités de commandement, peut être plus encore que le capitaine.

Autorité

Le second ne reçoit ses ordres que du capitaine. Il les transmet en les précisant au maître d'équipage, au Quartier-Maître et parfois au canonnier. Ses ordres sont sans réplique, même si le canonnier peut lui

apporter des informations concernant les artilleurs et les batteries. Le second transforme un ordre venant du capitaine : « Nous allons virer de bord, faites donner la manœuvre », en : « Brasse carré. Choque les écoutes. Timonier, la barre dessus ». Alors que le navire commence à changer d'amure : « Timonier, virez lof pour lof. Brasse derrière, et leste ! Souque les écoutes de grand voile et de hunier, les amures au croc de lof ». Si le capitaine demande : « Nous allons aborder sur bâbord, facilitez la manœuvre. », le second transmet : « Préparez les grappins d'abordage sur bâbord. Cargue les cacatois et perroquet de fougue. Timonier, la barre un quart dessous. Maître Canonnier, distribuez un sabre, deux pistolets et une dague à chacun. Deux moucheurs sur la hune, deux grenadiers sur la grand-vergue ». Le capitaine n'a plus qu'à crier : « A l'abordage ! ».

Le rôle du second à bord est essentiel, car si le capitaine est l'âme de l'équipage, le second en est le cerveau qui coordonne tous les membres. Sans lui, le navire ne peut plus du tout fonctionner. Pour cette raison, lorsque le second est hors d'état de commander, il est remplacé sur le moment par le capitaine. Celui-ci délègue ensuite ce rôle au canonnier, qui est le second lieutenant sur un navire de guerre.

Travail

Le second dirige les manœuvres et apporte au capitaine tous les renseignements nécessaires à l'élaboration de la stratégie. Il envoie donc son enseigne signaler les avaries dans la mâture, ainsi que les pertes parmi les gabiers. Lorsque les gabiers sont pris de panique par tout le sang et la chair qui couvrent le pont de rouge, il tache de les faire retourner au travail.



Le second est chargé à bord, sur les navires de guerre et marchands, de maintenir la discipline, tâche qui revient au Quartier-Maître sur les navires pirates. Il informe le capitaine des incidents, afin qu'ils soient consignés sur le livre de bord et que le capitaine puisse intervenir. Le capitaine évite en général de discréditer son second, mais peut tenter de rectifier le tir en douceur.

LE SECOND ET L'ARTILLERIE

Le second n'est pas directement touché par les ordres du capitaine concernant l'artillerie, mais peut en tenir compte lors de ses manœuvres en jouant par exemple sur la gîte du navire pour faciliter la recharge de pièce. En effet, les servants de pièces commencent la recharge de pièce en reculant le canon, l'éloignant du sabord, et la termine et rapprochant à nouveau le canon de son sabord. Ce travail leur serait facilité, pour un tir sous le vent, si le navire contre gîtait ou au moins ne gîtait pas trop au début de la recharge, et s'il gîtait juste avant le tir. La gîte au début de la charge est bien plus essentielle car les palans servant à manipuler le canon permettent de le rapprocher du sabord, mais pas de l'en éloigner.

Tout second peut prendre des initiatives lorsque le capitaine est dans sa cabine, malade, blessé ou ne devant pas être dérangé. Il doit

par contre, bien entendu, prendre les responsabilités des ordres qu'il donne. Si le capitaine meurt en combat, il est instantanément remplacé par le second, qui joue en plus son propre rôle. Toutefois, la perte du capitaine sur un navire, quel qu'il soit, handicape très fortement l'équipage, qui perd toute sa confiance en lui.

En combat, le second doit veiller à l'application de la stratégie établie par le capitaine. Une fois de plus, il ne se contente pas de transmettre des ordres, mais les précise et leur donne corps en les assignant aux bonnes personnes. Le second commande une unité de taille respectable, environ la moitié de l'équipage.

Devoirs

Le second doit effectuer son quart de nuit, à moins d'un ordre venant expressément du capitaine.

Le second est tenu aux mêmes lois, sur un navire pirate, que le capitaine quant à sa compétence et son absence de privilèges.

Droit

Sur un navire pirate, le second a droit à une part et demi de prise.

Canonnier

La dénomination Canonnier est particulière aux pirates et aux flibustiers. Sur un autre type de navire, le canonnier est appelé second lieutenant. Les navires de guerre comptent deux canonniers, un par bordée, que l'on nomme deuxième et troisième lieutenant, en rapport à leur statut sur le navire.

Ancienneté

Navires Marchands et Navires de Guerre

Sur ce type de navire, un canonnier peut commencer sa carrière très jeune, c'est-à-dire dès l'âge de vingt ans, après avoir fait preuve de ses connaissances nautiques en tant qu'enseigne. Il lui faudra par contre beaucoup de temps pour devenir second, plus pour une

raison de responsabilités que de compétence, car le poste de canonnier est un poste difficile à tenir. Les responsabilités sont moins importantes, car le canonnier tient un rôle certes essentiel, mais pendant des courtes périodes : le combat naval.

Pirates et Flibustiers

On élit comme canonnier un chef de pièce ou un maître canonnier d'expérience. Ce poste est bien plus essentiel chez les pirates que chez les flibustiers, car ces derniers sont plus enclins à tirer au mousquet qu'au canon. De plus, ils voyagent sur des navires souvent allégés de leurs canons, pour être plus sûrs de rattraper leur cible.



Autorité

Le canonnier reçoit les ordres concernant le pointage et la recharge de pièces directement du capitaine ou bien via le second. Il les explicite au maître canonnier, aux chefs et aux servants de pièces. Les ordres du capitaine : « Chargez à boulets, tir au virement de bord, portée courte », deviennent : « Maître, faites recharger, double charge de poudre. Pointez à ricochets, plein entrepont, à 300 mètres, gîte nulle. Chirurgien, évacuez les corps, maître, sablez le sol – pour ne pas glisser ».

Travail

Lorsque le capitaine exprime des contraintes sur le délai de recharge, le canonnier doit s’y tenir, ou signaler une impossibilité due à un manque d’hommes ou au mauvais état de l’entrepont. Il signale aussi au capitaine les pertes dans les rangs des artilleurs, l’étendue des dommages et le nombre de canons en état de tirer. Si le capitaine le lui demande, il le prévient aussi lorsque les pièces sont rechargées. Le canonnier est informé par le Maître Calfat des avaries des œuvres vives et transmet ces informations vitales au capitaine, par l’intermédiaire de son enseigne.

Le canonnier élabore une tactique de tir qui doit s’inscrire dans la stratégie du capitaine. Il donne des directives de hauteur de tir aux chefs de pièces, en fonction de sa prédiction de la gîte du navire, de la distance qui la séparera de l’adversaire au moment de la mise à feu, de la vitesse de cet adversaire, son orientation. Il devra aussi tenir compte du vent, qui déviera, ou bien portera les boulets plus loin. En bref, il doit parfaitement maîtriser le difficile tir mouvant sur cible mouvante, que l’on ne peut enseigner que sur un navire.

Le tir d’artillerie doit être le plus groupé possible, afin d’infliger un maximum de dommages. Toutefois, le tir est plus précis lorsque chaque chef de pièce attend le moment propice. C’est donc au canonnier de choisir le bon compromis, sachant que le tir à plus intérêt à être groupé à courte distance sur une cible résistante, où une légère erreur de visée n’est pas trop handicapante. Pour un tir à très longue portée sur un sloop ou une chaloupe un bon canonnier préférera de chacun un tir à coup sûr.

Afin d’aider ses artilleurs à garder la main, un bon canonnier doit souvent effectuer des simulations de recharge, et des concours de tir sur des cibles minuscules, comme des tonneaux. Cet entraînement coûte cher en poudre et boulets, mais assure le canonnier des qualités de tir de ses hommes. Des artilleurs ne tirant pas au moins une fois par mois perdent la main très vite et obtiendront des résultats affligeants en combat.

Lorsque le combat fait rage, les artilleurs, perdus dans la fumée après le tir, rendus à moitié sourds par le bruit du canon, voyant leurs amis, dans un grand fracas de bois brisé, perdre bras et jambes dans des hurlements, lorsque ces artilleurs restent sous le choc, pétrifiés et hurlants, le canonnier doit leur redonner confiance. S’il se laisse aller à la terreur, pas un boulet ne repartira de la batterie, et l’horreur ne cessera de croître jusqu’à ce que les derniers survivants sombrent avec l’infortuné navire. Sur un navire pirate, il est probable qu’un vieux chef de pièce ou le maître lui-même tuera d’un coup de pistolet le canonnier et prendra sa place.

Le canonnier doit contrôler ce type de situation qu’empire le confinement de l’entrepont et le fait que peu des servants de pièces voient l’ennemi par les sabords. Pour ce faire, il doit tenir les servants de pièces au courant des événements extérieurs à l’entrepont pour les motiver, user de mots rassurants comme de menaces et même parfois tuer un homme pour couardise devant ses compagnons pour éviter que la terreur ne se répande.

Lorsqu’il n’est pas dans des conditions de combat naval, le canonnier est sous les ordres directs du second et doit aider à la manœuvre.

Droits

Le canonnier d’un navire pirate reçoit une part et demi de prise lors du partage du butin.

Devoirs

Le canonnier doit comme le second effectuer son quart de nuit.



Pilote

Ce qui les poussait à garder M. Atkinson, c'est qu'ils le savaient expert en choses maritimes [...].

« Ecoutez-moi bien, « Capitaine » Atkinson ! Ce n'est pas que nous tenions à votre compagnie, foutre Dieu, non ! Dieu me damne, nous n'y tenons bougre pas, et c'est la vérité, mais, Dieu vous damne, si vous n'agissez pas en honnête homme, par Dieu, et si vous avez dessein de nous jouer des tours pendables, eh bien ! Dieu m'engloutisse si je ne vous fais pas sauter la cervelle. Dieu me damne si je ne le fais pas ! Maintenant, capitaine Atkinson, faites comme il vous plaît, soyez un enfant de putain et pilotez-nous mal, ce qui, Dieu vous damne, serait un bien vilain procédé puisque vous trahiriez des hommes qui vous ont fait confiance, mais par l'éternel Jésus, vous ne vivriez pas assez longtemps pour nous voir pendre. Je ne suis pas doué pour parler, Dieu vous damne, mais si vous voulez qu'on en use bien avec vous, on le fera, tandis que si vous vous conduisez en traître, que Dieu me foudroie et que je boive un bol de souffre et de feu avec le diable si je ne vous envoie pas tout droit en enfer, Dieu me damne. Inutile de parler d'avantage, par Dieu, car je vous ai dit le fond de ma pensée et l'équipage tout entier en est témoin. Si je vous brûle la cervelle, vous en porterez vous-même la responsabilité. »

Daniel Defoe : « Les Chemins de Fortune »

Le pilote est un hydrographe compétent, qui aide le capitaine lors du choix de la route à prendre et s'assure, lorsque c'est nécessaire, de la hauteur du fond.

Ancienneté

Sur tous les navires, quels qu'ils soient, il ne suffit pas de le vouloir pour devenir pilote. Le diplôme de pilote nécessite sept longues années d'études au cours desquelles le pilote apprend à se servir des instruments nécessaires à son travail, à faire la route et le point, mais aussi à cartographier des régions inconnues.

Pour être pilote sur un navire, il est nécessaire de posséder tous ces diplômes. Si personne ne les possède, les tâches inhérentes au poste de pilote reviennent au capitaine lui-même.

Autorité

Le pilote reçoit ses ordres du capitaine, qu'il conseille lors de l'établissement de la route. De façon générale, le pilote apporte son savoir aux membres du commandement, et plus particulièrement au capitaine et au second. Il est très écouté lorsqu'on se rapproche un tant soit peu des côtes, afin d'éviter récifs et bancs de sable. Pour la navigation en rivière, au cours de laquelle les échouages sont fréquents, le pilote est probablement l'homme le plus important à bord.

Le pilote donne ses ordres au timonier pour lui donner le cap à suivre et les différents changements de direction, en fonction de la route choisie par lui-même et le capitaine. Les compétences du Maître Pilote et du Timonier sont très complémentaires, ils en sont conscients et se sentent proches l'un de l'autre, même si l'un est un intellectuel et l'autre un manuel. Le pilote est aussi très proche du capitaine, avec qui il partage le secret de la route à suivre, ce que ne connaît pas forcément le second. De plus, le pilote passe plus de temps avec le capitaine que toute autre personne à bord.

Le pilote à moitié flibustier et à moitié pirate qui a marqué l'histoire de la marine par sa compétence et ses écrits n'est autre que William Dampier. Un de ses livres, le « Grand Voyage », relatant ses expéditions avec le capitaine Sharp dans les années 1680 et dans les mers du sud, a servi de livre de chevet à bien des cartographes et des capitaines intéressés par ces régions ou les Caraïbes. Il a aussi servi de pilote à Woodes Rogers dans son voyage autour du monde qui découvrit Alexandre Selkirk – modèle du Robinson Crusoe de Daniel Defoe.

Travail

La grande compétence en hydrographie du pilote lui permet de prévoir le temps qu'il fera dans les jours à venir à partir de l'analyse du ciel, des nuages et de la visibilité. La science hydrographique aide aussi le pilote à prévoir



les bancs de sables dans les régions de fort courant, en fonction de la direction et la force de ces flux maritimes, ainsi que de la forme des côtes, qui accélère ou ralentit le courant. L'hydrographie est aussi l'étude des marées, et le pilote peut mesurer de combien et à quelle heure la mer découvrira, en étudiant la position de la lune par rapport au soleil. Cette information est de grande importance pour savoir si le passage sur des récifs est rendu possible par la marée sans trop de risques. Afin de parfaire et de vérifier ces suppositions, à l'approche des côtes et quand il estime le danger probable, le pilote sonde régulièrement le fond à l'aide d'un plomb et d'une cordelette graduée. Enfin, l'hydrographe doit estimer la force des courants pour rectifier non pas la position du navire en fonction du courant passé, mais plutôt la route à prendre pour compenser la dérive due aux courants futurs.

Grâce à ses bonnes connaissances géographiques, le pilote peut décrypter les informations incomplètes que recèlent une carte ou un journal de bord, pour de les utiliser en tant que tels ou pour les consigner dans une carte de sa création. S'il connaît déjà bien la région dans laquelle il se trouve, il peut sans problème reconnaître une île et même l'endroit où il se trouve par rapport à cette île. Une solide expérience de la région lui permet aussi de compenser les erreurs de longitude d'une carte. Un bon géographe de marine connaît les principaux bancs de récifs de sa région de prédilection, d'après son expérience personnelle ou une carte, ou encore un journal de bord. Il connaît aussi les endroits les plus propices au carénage, les îles sur lesquelles on peut faire de l'eau - faire le plein d'eau - ou si telle île est habitée par des Indiens. Afin de parfaire ses connaissances en géographie, le pilote a tout intérêt à lire les journaux de bords qui lui tombent entre les mains et à collectionner les cartes de qualité, sans lesquelles il se trouve bien démuni.

Les astres, le plus souvent le soleil, à la rigueur l'étoile polaire et plus rarement les autres étoiles, servent de référence au pilote pour faire le point, qui permet de connaître la position du navire ou tout au moins sa latitude. Une fois la position connue le pilote fait la route pour rejoindre le plus rapidement et le plus sûrement possible sa destination.

Les meilleurs pilotes sont aussi de bons cartographes et réalisent des cartes de bonne précision, du fait qu'il dessinent les côtes *de visu*, et non à terre d'après des documents dont ils ne connaissent pas la fiabilité, comme le font la plupart des cartographes. Il peut aussi coucher ses observations par écrits, soit en retouchant une carte qui se révèle fautive sur la région, soit en créant sa propre carte. Créer sa propre carte est beaucoup plus gratifiant mais nécessitera le bon vouloir du capitaine, car le cartographe devra effectuer de nombreux relevés à des endroits où le capitaine n'avait pas forcément prévu de passer. Cet effort du capitaine est toutefois un investissement valable, car une meilleure connaissance des régions où il passe peut se révéler cruciale dans le futur. S'ils ne sont pas cartographes eux-mêmes, ils peuvent toujours noter leurs relevés géographiques et leurs observations dans un journal à l'usage d'un cartographe terrien, qui serait prêt à payer cher ces informations.

Voilà donc tout ce que sait faire un pilote, et voici comment il le met en application sur le navire. Il exerce son travail en collaboration étroite avec le capitaine et le timonier. Tout d'abord, le pilote excelle en géographie, hydrographie et navigation, domaines dans lesquels un capitaine doit aussi être compétent. Il est chargé de mesurer grâce au loch la vitesse du navire, qu'il consigne avec le cap suivi sur le journal de bord. Le pilote fait le point avec ou à la place du capitaine, sur les navires pirates en tous cas, sur lesquels le rôle du capitaine est surtout militaire. Il aide ensuite le capitaine à positionner sur les cartes de la région le navire en fonction du cap pris par le navire et sa vitesse depuis le dernier relèvement. Puis, la position déterminée, les deux navigateurs font la route et le pilote en déduit les caps successifs à prendre pour s'y rendre, en tenant compte de la direction du vent, mais aussi de la dérive due aux courants.

Devoirs

Le maître pilote doit toujours veiller à la profondeur du fond, et il est au moins en partie responsable lors d'un échouage ou pire, d'un naufrage. Il doit aussi sans cesse mesurer la vitesse et relever la direction du navire pour permettre une bonne navigation à l'estime.



Droits

Le pilote a des rapports privilégiés avec le capitaine, ce qui le fait rentrer dans certains secrets de navigation, en tout cas sur les navires de guerre. Il est très écouté pour tout ce qui touche à la navigation, ce qui lui confère un certain statut, d'autant plus que sur les navires pirates et plus encore sur les navires flibustiers, les pilotes sont rares et donc

appréciés à leur véritable valeur. On lui remet donc religieusement tous les instruments de navigation et les cartes marines trouvés sur les prises. Le pilote est tellement essentiel aux flibustiers qu'il recherche, s'ils n'en ont pas, systématiquement un guide avant de partir en campagne.

Le pilote touche une part et quart de butin sur un navire pirate.

Maître d'Équipage

Ancienneté

Navires Marchands et Navires de Guerre

Pour devenir maître d'équipage, un marin doit avoir servi pendant une dizaine d'années comme gabier. Il doit être respecté pour sa compétence par ses gabiers et connaître leur nom à tous.

sifflet strident retentit et indique à ses hommes la manœuvre à effectuer. L'équipage des joueurs ne comptera qu'un seul maître d'équipage. En effet, en dehors du combat naval, c'est le maître canonnier qui remplit le rôle de second maître d'équipage. La distinction entre maître canonnier et maître d'équipage tient donc à leurs rôles différents lorsque le combat naval fait rage.

Pirate

Le Maître d'Équipage devant être un marin compétent, les pirates et flibustiers élisent en général le plus ancien des gabiers. En effet, le poste de maître d'équipage ne nécessite pas autant de prouesses physiques que celui de gabier, mais plutôt une parfaite connaissance de la réalisation des manœuvres. Le maître d'équipage doit aussi en imposer pour forcer les faibles à se reprendre pendant un combat naval.

L'ordre « Cargue Perroquets » du second devient, dans la bouche du maître d'équipage : « Bichon, sur les marchepieds de vergue de grand perroquet. N'Serengi sur les marchepieds de vergue de petit perroquet. Dubois, largue écoutes et amures de perroquet, brasse carré le perroquet. De Boer, souque bosses de cargue de perroquets. N'Serengi et Bichon... cargue ! ».

Travail

Réalisation de la Manœuvre

Autorité

Le Maître d'Équipage reçoit ses ordres du second et les transmet directement aux gabiers et aux simples matelots de sa bordée, Bâbord ou Tribord. Les ordres donnés par le second indiquent ce qu'il faut faire pour accomplir la volonté du capitaine, alors que les ordres donnés par le maître d'équipage indiquent comment il faut le faire et en détail. Le maître d'équipage connaît tous les marins de sa bordée. Il rassemble les hommes en groupes, afin de transmettre ses ordres à un groupe de gabier, pour ne pas perdre son temps à donner des ordres identiques à tous les gabiers d'un même groupe. Le Maître d'Équipage s'assure du bon déroulement de la manœuvre la trique à la main, et il n'hésite pas à distribuer des coups pour que ses marins s'activent. Son

Le premier travail du maître d'équipage est d'assurer la réalisation de la manœuvre par l'équipage. Chaque gabier compte sur lui pour lui donner sa tâche lors de la manœuvre. Toutefois, les gabiers sont parfaitement capables de s'apercevoir quand les ordres sont incohérents. Ils se sentent alors tout de suite frustrés et rechigneront à l'avenir. La confiance entre le Maître d'Équipage et ses gabiers s'avère essentielle. Les Maîtres d'Équipage vivent donc le plus possible avec leurs gabiers, dont ils se sentent très proches parce qu'ils exerçaient ce métier auparavant. Lorsqu'ils cherchent à en imposer, ils s'appuient plus sur l'expression de leur compétence que sur leur statut. Le maître d'Équipage doit donc exceller dans l'art de la manœuvre plus que quiconque à bord.



Organisation de l'Equipage

Le Maître d'Equipage forme des groupes de gabiers, chez lesquels il recherche une grande cohésion pour une efficacité maximale. Pour ce faire, il doit connaître tous les matelots de la bordée. En mêlant les nouveaux et les anciens, il assure l'entraînement des nouvelles recrues à l'art de la voile. Il recherche aussi à éviter les tensions au sein d'un même groupe de travail. Certains Maîtres d'Equipage poussent les différents groupes à la compétition amicale comme motivation supplémentaire. Dès qu'ils le peuvent, ils entraînent l'équipage aux manœuvres difficiles en simulant des situations de crise, même s'il est difficile de simuler une tempête.

Organisation des Groupes de Combat chez les Gabiers

Lorsqu'il s'agit de préparer des groupes de combat, le Maître d'équipage, dont c'est la tâche avec le Quartier-Maître, cherche à évaluer les capacités des membres de son équipage pour obtenir une émulation et une concentration de compétence. Si, par exemple, il doit séparer sa bordée en un groupe de

mousquetaires chargé de couvrir le groupe de combat au corps à corps, il rassemblera les meilleurs tireurs d'un côté, et les meilleurs manieurs de sabres de l'autre, en choisissant quelques moucheurs et grenadiers. Cette partition de l'équipage n'a rien d'une tâche évidente, car la cohésion des groupes est aussi importante que sa compétence. Si tous les tireurs excellent au mousquet mais tirent sur les mêmes personnes, les résultats du tir de mousqueterie seront déplorables.

Droits

Le Maître d'Equipage a droit à une part et quart du butin sur les navires pirates. Il bénéficie du soutien des gabiers de sa bordée lorsqu'il parle à l'assemblée.

Devoirs

Sur les navires de guerre et marchands, le Maître d'Equipage est chargé de l'exécution des punitions : distribution de coups de fouet et mise à fond de cale. On ne leur en veut en général pas pour cette tâche ingrate, à moins qu'ils soient haïs par ailleurs.

Maître Canonnier

Ancienneté

Navires Marchands et Navires de Guerre

Tout comme le Maître d'Equipage a été un gabier, le Maître Canonnier est un ancien chef de pièce qui a su prouver ses capacités de commandement, en plus de sa parfaite maîtrise du Pointage et de la Recharge de Pièce. Le Maître Canonnier maîtrise le tir d'artillerie de marine depuis une dizaine d'années, et est donc difficile à remplacer, car le tir d'artillerie de marine ne s'invente pas.

Navire Pirate

Les plus anciens chefs de pièce ont de bonnes chances d'être élus par l'assemblée en tant que Maîtres Canonniers, s'il sont appréciés de l'équipage.

Autorité

Le maître canonnier veille à l'exécution des ordres du canonier. Il transmet ses ordres aux chefs de pièces et aux servants de pièces. Lorsque le canonier demande : « Maître, faites recharger, double charge de poudre. Pointez à ricochets, plein entrepont, à 300 mètres, gîte nulle », le maître canonnier transmet : « Chefs de Pièce : désamarrez vos canons, découvrez la lumière, ouvrez le poulain, remplissez la lumière, couvrez la lumière, prenez vos pinces et anspects, pointez à l'horizon – ou vers l'avant, vers l'arrière, en belle, à démâter, à couler bas – mettez l'écouvillon dans le canon, virez-le trois fois, crevez la gargousse, mettez-la dans le canon, mettez le refouloir dans le canon, pousser la gargousse au fond, mettez le boulet dans le canon, enfoncez-le avec le refouloir, mettez le canon au sabord ». Lorsque le maître canonier ordonne et que la manœuvre traîne,



il motive sa bordée à coups de trique, tout comme le maître d'équipage.

Le maître canonnier devient maître d'équipage lorsque sa bordée est de quart, mais en combat, lui et sa bordée se chargent de l'artillerie, alors que l'autre bordée, dirigée par le maître d'équipage, assure la manœuvre.

Travail

Un maître canonnier doit connaître la soixantaine d'ordres nécessaires à la recharge des pièces. Il coordonne les groupes de servants de pièce entre eux, mais aussi et surtout les servants d'une même pièce. Il reste vigilant pour rectifier la manœuvre de recharge, lorsqu'une erreur est commise. Le Maître Canonnier assure le ravitaillement des canons en poudre et boulets. La poudre doit être mise au préalable dans des gargoussiers, pour des raisons de commodité et pour éviter d'en répandre sur le navire. Les gargoussiers étant en cuir, donc chers, on n'en remplit pas d'avance. Pour les tirs à Boulets Rouges, le Maître Canonnier veille à ce que les braseros soient bien entretenus et qu'ils ne mettent pas en danger la survie du navire.

Le Maître Canonnier forme les groupes pour chaque pièce afin d'assurer une parfaite coordination. Comme le maître d'équipage, il peut choisir de grouper des nouveaux avec des anciens afin d'assurer la transmission du

savoir. La cohésion des groupes doit être forte, non seulement pour la rapidité de manœuvre, mais aussi lorsque la terreur gagne l'entrepont, dans la fumée, le sang et l'odeur de chair broyée et brûlée. Sans un Maître Canonnier implacable, maître de ses émotions et respecté par ses artilleurs, au moindre boulet qui fait éclater le bordé, les nouvelles recrues s'enfuiraient en hurlant.

De temps en temps, pour que les artilleurs gardent la main, le Canonnier ordonne une simulation de recharge, puis du tir sur petite cible, comme des tonneaux. La responsabilité de cet entraînement revient au Maître Canonnier. Il fait placer ses cibles – souvent des tonneaux vides – à l'aide de la chaloupe, et organise la recharge. Puis il fait tirer les chefs de pièces à tour de rôle, tout en expliquant aux servants la façon de pointer pour assurer la relève des chefs de pièces.

Lors de l'approche d'un grain, le Maître Canonnier doit vérifier le bon arrimage des canons, pour qu'ils ne se promènent pas dans l'entrepont en dévastant tout sur le passage de leur quelques tonnes.

Droits

Le Maître Canonnier a droit à une part et quart de prise sur un navire pirate.

Quartier Maître

Ancienneté

Le Quartier-Maître commence sa carrière navale comme gabier. Il maîtrise parfaitement l'art de la manœuvre, et s'il semble être né à la barre d'un navire, il peut devenir Timonier. Ce poste est entouré d'un prestige particulier, surtout sur les navires flibustiers, sur lesquels le meilleur marin et le plus courageux prend la barre et essuie les tirs à mitraille ennemis, alors que ses compagnons se couchent sur le tillac pour se mettre à l'abri. On ne peut devenir Quartier-Maître qu'après une dizaine d'années de mer. Des jeunes moussaillons peuvent apprendre le maniement de la barre, mais on ne leur donne cette responsabilité par gros temps que lorsqu'ils sont devenus des maîtres.

Autorité

En matière de navigation, c'est-à-dire en tant que timonier, le Quartier-Maître reçoit ses ordres du Maître Pilote, lorsqu'il suit la route tracée par le capitaine, et du second lorsqu'il s'agit de la réalisation d'une manœuvre.

Navire de Guerre ou Marchand

Le Quartier-Maître a pour rôle de représenter l'équipage et défend les intérêts d'un matelot lorsque celui-ci est jugé par le capitaine ou le second. Il ne possède toutefois pas de pouvoir réel, et le capitaine n'est aucunement tenu de prendre en compte ses remarques et ses requêtes.



Navire Pirate ou Flibustier

Sur un navire pirate, en tant que représentant de l'équipage, c'est-à-dire lorsque la survie du navire n'est pas menacée, le Quartier-Maître n'a pas de supérieur et est l'égal du capitaine. Le principale rôle du Quartier-Maître à bord d'un navire pirate consiste à exercer un contre-pouvoir, afin de limiter le pouvoir du capitaine. Le Quartier-Maître n'a pas son mot à dire pendant un combat ou une fuite. Par contre, à tout autre moment, il peut réunir l'assemblée ou le conseil pour discuter d'un souci de l'équipage ou d'une décision du capitaine. Ce contre-pouvoir permet d'éviter que la volonté du capitaine prime sur celle de l'équipage. Parmi ces assemblées ou conseil que le Quartier-Maître réunit, se décide parfois le sort du capitaine, lorsqu'il est jugé pour couardise ou s'il outrepassa ses droits, ou bien encore lors de l'élection des membres du commandement.

Le pouvoir du Quartier-Maître lors d'une assemblée, et à moindre échelle d'un conseil, n'a pas son pareil sur le navire pirate, car le Quartier-Maître représente l'équipage.

Travail

Timonier

Le Quartier-Maître est timonier attitré sur le navire. S'il ne peut pas tenir la barre toute la journée, surtout en lutte avec un grain, il y reste la plupart du temps, et tout particulièrement lors des manœuvres difficiles et en combat naval. En tant que timonier donc, le Quartier-Maître doit tenir le cap que lui donne le pilote, en tenant compte de la dérive inhérente au Près. Pour compenser cette dérive, le Quartier-Maître doit prendre un cap légèrement plus près du vent que celui qu'on lui indique, mais cette déviation, pour rectifier le cap, doit tenir compte de l'état de la mer, de la force et la direction du vent, ainsi que des qualités nautiques du navire.

Lorsqu'il barre le navire au près, le Quartier-Maître doit concilier un bon cap, c'est-à-dire se rapprocher du vent, et une bonne vitesse. Le compromis est difficile à trouver, et le Quartier-Maître a toujours à apprendre en la matière. Pour plus de détails sur la tenue de barre au près, voyez le

Chapitre « Réglage des Voiles » de la section « Combat Naval : Règles Avancées ».

Dans la tempête, le timonier devient l'homme le plus important à bord, plus encore que le capitaine, car il doit anticiper les mouvements du navire pour ne pas se laisser emporter par la vague ou les risées. Il risquerait de faire des embardées, mettant le navire bout au vent ou pire, le faisant accoter – chavirer. La barre est alors très dure à tenir, et le timonier doit être aidé par deux ou trois hommes, rien que pour la tenir droite.

Non seulement le timonier doit être un homme d'expérience, mais il doit aussi être résistant au froid, à l'effort et au sommeil, lorsqu'une poursuite dure une journée entière. Lorsqu'il n'est pas à la barre et ne dort pas, le Quartier-Maître enseigne la manœuvre aux gabiers et se mêle à eux pour mieux comprendre leurs problèmes et aspirations.

Rôle Social

Quel que soit le navire sur lequel il sert, le Quartier-Maître représente l'équipage et entreprend les démarches auprès du capitaine pour tenter de les résoudre. Sur un navire pirate cependant, le Quartier-Maître préfère souvent demander une assemblée, lorsque la bonne foi du capitaine est mise en doute, plutôt que d'en parler face à face.

Sur un navire pirate, le Quartier-Maître représente les pouvoirs politique et judiciaire, alors que le capitaine représente les pouvoirs exécutif et militaire. En temps de guerre, le pouvoir militaire prime, alors qu'en temps de paix, il cède la place au pouvoir politique. Lorsqu'un homme est jugé au sein d'une assemblée ou d'un conseil, le Quartier-Maître le défend comme avocat, mais c'est aussi lui qui exécute la sentence de l'assemblée, que ce soit des coups de fouets ou la pendaison. L'équipage désavoue toutefois rarement le Quartier-Maître, qui tente de représenter leurs intérêts, alors qu'un capitaine s'expose plus facilement à la critique.

Lorsque le Quartier-Maître parle lors de l'assemblée, il serait inconcevable de l'interrompre ou de ne pas l'écouter, car il représente les droits et la liberté auxquels les pirates sont si attachés. Il a tendance à prendre parti contre le capitaine, afin de ne pas lui faire oublier que le pouvoir revient aux hommes et



non à celui qu'ils ont élu. Si l'équipage se scinde en deux définitivement, en général lorsqu'une partie désavoue le capitaine alors que l'autre partie le soutient, le Quartier-Maître devient le capitaine des contestataires et quitte son capitaine actuel dans la première prise qui tombe entre les mains des pirates.

Le Quartier-Maître s'occupe du recrutement, dans les ports ou sur un navire de prise, ce qui lui permet de connaître ses hommes d'équipage. Il enseigne aussi l'art de la voile et de la timonerie aux jeunes recrues.

Enfin, le Quartier-Maître sert aussi de diplomate lors de relations avec des gouverneurs pour des affaires de chantage, ou des propositions d'association. La tâche est dangereuse et le Quartier-Maître le sait, car beaucoup de gouverneurs pendent tout pirate qui leur tombe entre les mains.

Droits

Le Quartier-Maître, comme le second et le canonnier, a droit à une part et demi de prise sur un navire pirate.

Gabiers & Simples Matelots

Les simples matelots constituent le gros des hommes chargés d'exécuter la manœuvre sur un navire. Ils ne sont pas assez agiles ou ont trop peur pour monter dans la mâture. S'il n'y a pas de honte à rester un simple matelot, on peut être fier de devenir gabier.

Ancienneté

N'importe qui peut devenir simple matelot et apprendre le métier sur le tas. Les gabiers sont choisis pour leur agilité, leur équilibre et leur résistance au vertige. Un simple matelot peut devenir gabier quand il s'estime prêt, avec l'accord de son Maître d'Equipage. Les vieux gabiers ou les gabiers estropiés redeviennent de simples matelots, quand ils ne peuvent plus monter dans la mâture. Les gabiers ne constituent qu'un dixième de l'équipage à la manœuvre.

Autorité

Les Gabiers et Simples Matelots reçoivent leurs ordres du Maître d'Equipage et les exécutent. Ils forment le bas de la hiérarchie sur un navire, au côté des servants de pièces. Si le poste de gabier est plus glorieux que celui de simple matelot, le gabier n'a d'ordres à donner à personne.

Travail

Simple Matelots

Les simples matelots exécutent les manœuvres mais restent sur le pont. Lors des manœuvres ou du réglage de voile, ils règlent les écoutes, les amures et les bras de vergues. Ce sont aussi les simples matelots qui hissent les voiles lors de la manœuvre d'appareillage, mouillent et remontent les ancres à l'aide du grand cabestan lors de manœuvres de mouillage. Ils amarrent le navire lorsque celui-ci arrive au port.

Gabiers

Les gabiers montent dans la mâture pour réaliser les manœuvres qui ne peuvent être faites du pont. Leur tâche est déjà effrayante, bien que sans grand danger par petit temps, alors qu'il montent à une trentaine de mètres au-dessus du pont, en équilibre sur les marchepieds de vergue, qui sont de simples cordages tendus sous la vergue qui se balancent au-dessus du vide. Lorsque le vent monte, que le navire tangue et gîte à faire peur aux hommes sur le pont où il fait si froid que les manœuvres coupent comme des couteaux, leur travail tourne à l'enfer, pour ceux d'entre eux dont ce n'est pas la passion. C'est pour cela que tous les gabiers sont des amoureux de la mer qui ne se sentent vivre que lorsque le vent fait craquer la mâture et claquer les voiles. Les gabiers souffrent lorsqu'ils restent trop longtemps à terre, deviennent maussades et violents, jusqu'à ce qu'ils puissent partir et



respirer à nouveau. Assez peu de gabiers tombent de la mâture pendant les tempêtes, car ils sont entraînés à garder leur équilibre dans les pires conditions. Les pertes de matelots se font plutôt sur le pont lorsqu'une lame le balaie.

Les gabiers montent dans la mâture en utilisant les enfléchures, qui sont des petits barreaux horizontaux fixés sur les haubans et qui forment ainsi une échelle. Arrivés sur la hune en passant par le trou du chat, ils marchent sur les marchepieds de vergue, le corps appuyé et même à cheval sur la vergue.

Dans cette position inconfortable, ils défont les garcettes qui attachent à voile à la vergue, lorsque le Maître d'Equipage leur ordonne de lâcher de la toile. Lorsqu'on leur demande de carguer les voiles – les replier sur la vergue, les gabiers sur la hune souquent sur les bosses de cargue – manœuvre qui est attachée en bas de la voile sur les côtés, afin de ramener les extrémités basses de la voile sur la vergue. Lorsque c'est fait, ceux des gabiers installés sur les marchepieds de vergues ramènent la voile raide, qui claque dans le vent et dont la force est suffisante pour arracher les bras d'un homme. Ils attachent la voile sur la vergue avec des garcettes ou rabans, qui sont des cordages courts qu'ils font passer autour de la voile repliée et qu'ils attachent autour de la vergue.

Pour prendre un ris, ils effectuent la même manœuvre, les bosses de cargue étant remplacées par les bosses de ris et au lieu de

passer les garcettes autour de la voile, ils les font passer par les points de ris. Les points de ris sont des petits trous dans la voile percés à même distance de la vergue. La partie supérieure de la voile est donc repliée sur la vergue, tandis que sa partie inférieure peut être utilisée comme la voile normale.

Du haut des hunes, les gabiers peuvent manœuvrer les bras de vergues des hautes voiles, car ces bras de vergues sont attachés à la même hauteur que la vergue, mais à la hune du mât de derrière. « Brassez derrière » indique donc qu'il est nécessaire de monter dans la mâture et de reprendre les bras de vergue qui sont situés sous le vent du mât, afin de ramener la vergue dans l'axe du navire.

Les gabiers sont si agiles et précis qu'ils peuvent, en allant à l'abordage, se jeter du haut d'une vergue ou se balancer d'une drisse, fauchant les têtes au passage. Les capitaines les plus prudents estiment quand même que pendant un bon abordage, personne ne doit courir, et que le tillac de l'adversaire doit être conquis pas à pas.

Droits

Le simple matelot comme le gabier sur un navire pirate touche une part de prise, soit deux fois moins que le capitaine. Ils peuvent tous deux s'exprimer à l'assemblée. Seuls les gabiers les plus illustres et respectés peuvent par contre participer au conseil.

Chef de Pièce

Ancienneté

Avant de devenir chef de pièce, un marin doit avoir servi en tant que servant de pièce suffisamment longtemps pour comprendre toute la finesse du tir au canon. De plus, pour devenir chef de pièce, le servant doit montrer des capacités de commandement suffisantes, et posséder la fibre, l'intuition nécessaire au tir d'artillerie de marine. Un mousse à 11 ans pourra espérer devenir chef de pièce à 25 ou 30 ans.

Autorité

Le Chef de Pièce reçoit ses instructions de tir du Canonnier et du Maître Canonnier. Il ne donne pas vraiment d'ordres à ses servants de pièce, sauf quand ils n'exécutent pas correctement les ordres de recharge du Maître Canonnier. Pendant qu'il ajuste son coin de mire, il demande aux servants de pièces de relever plus ou moins la culasse, pour parfaire l'angle de tir.



Travail

Pour connaître l'art et la manière de pointer avec une pièce, référez-vous à la description de la compétence Pointage de Pièce.

Le Chef de Pièce est aussi responsable de l'entretien de son canon, ainsi que de son arrimage. Si la pièce d'artillerie se détache de son sabord, il peut soit s'agir d'un sabotage, soit être dû à la négligence du chef de pièce, qui sera puni en conséquence.

Le chef de pièce est chargé de diriger ses servants de pièces au combat. Il se conforme aux ordres de ses supérieurs hiérarchiques et a une liberté de décision très limitée, sauf si le maître canonnier vient à mourir et qu'il a par mainte fois prouvé sa valeur de commandant.

Droit

Un chef de Pièce a droit entre une et une part et quart de prise, selon la chasse-partie votée par l'équipage du navire pirate.

Servants de Pièce

Ancienneté

Un marin peut très bien commencer sa carrière en tant que servant de pièce, dans l'espoir de devenir un jour chef de pièce. Les servants de pièce sont choisis pour leur résistance physique, nécessaire à la manipulation de canons de plusieurs tonnes.

ordres reçus par le servant de pièce lors de la recharge, voyez le paragraphe décrivant l'Autorité du Maître Canonnier.

Lorsqu'il n'est pas en situation de combat naval, le servant de pièce sert comme simple matelot.

Autorité

Un Servant de Pièce reçoit ses ordres de son chef de pièce, ainsi que du Maître Canonnier.

Droits

Le servant de Pièce touche une part de prise sur les navires pirates, et est payé en jambes de bois et crochets sur les navires de guerre.

Travail

Le travail de recharge de pièce est décrit avec la compétence du même nom. Pour les

Maître Charpentier

En tant qu'un des trois maîtres à bord d'un navire, le Maître Charpentier est un personnage incontournable, sans lequel un navire ne ferait pas de vieux os.

Ancienneté

Pour devenir maître charpentier sur un navire, il faut avoir suivi la formation adéquate et avoir travaillé comme aide charpentier pendant cinq à dix ans. On ne trouve donc sur les navires que des charpentiers âgés de plus de vingt ans.

Autorité

Le Maître Charpentier est sous les ordres du Second, bien qu'il prenne lui-même les initiatives des réparations. Pendant un combat, lorsqu'il faut choisir ce qu'il faut réparer, c'est au Second de trancher. Le Maître Charpentier dirige un groupe d'aides, car il ne pourrait effectuer toutes les réparations seul. Lorsqu'il a besoin de bras supplémentaires, notamment pour redresser un mat, il réquisitionne un groupe d'hommes, avec l'accord du canonnier ou du second. Ces hommes sont alors temporairement sous ses ordres, comme s'ils étaient ses aides charpentiers.



Travail

Le Maître charpentier a pour tâche de maintenir en bon état la coque du navire, ses agrès, ainsi que tous les canons. Son travail est incessant, pour conserver une coque résistante et faire disparaître petit à petit les marques du combat naval. Lorsque l'entrepont est ravagé par les boulets, le maître charpentier s'affaire pendant des semaines, parfois suspendu à l'extérieur du navire pour réparer des trous dans la coque alors même que la mitraille fuse de partout. Sauf cas exceptionnel, le maître charpentier n'est toutefois pas exposé au tirs ennemis ou au combat, car la perte du charpentier serait dommageable à l'équipage.

Un bon charpentier est aussi un architecte naval de qualité. Il peut proposer au capitaine des améliorations de la coque, pour la rendre plus résistante, l'alléger, rajouter des canons, ou encore rendre le navire meilleur marcheur ou plus manœuvrant. Par exemple, le Maître Charpentier peut trouver le navire trop rond de l'avant, donc stoppé par la vague et lui affiner l'étrave. Le charpentier peut aussi rééquilibrer un navire, qui traîne la vague derrière lui à cause d'un cul trop enfoncé, en réajustant la position des canons. Une fois les plans dessinés et acceptés par l'équipage, il se met au travail pour réaliser son projet. Le Charpentier est un homme respecté à bord, et bien plus encore s'il arrive à perfectionner le navire.

Lorsque l'équipage débarque pour quelques semaines, la construction d'un fortin

peut s'imposer pour faire face aux navires qui attaqueraient le leur abattu en carène, ou à des indigènes à qui l'oppression espagnole a fait perdre toute patience. Dans ce cas, c'est au charpentier de construire le fortin et d'y disposer les canons en batterie. Le Charpentier est aussi responsable du ravitaillement en bois, ainsi que de la construction des canots. Si le navire actuel est bon à brûler, à cause de sa quille rongée par les vers, le maître charpentier, en quelques mois, pourra reconstruire un nouveau navire à partir de l'ancien. Après une telle prouesse, ce serait le diable si le charpentier n'est pas vénéré comme un dieu.

Droit

Sur un navire pirate, le charpentier a droit à une part et quart du butin, plus de quoi acheter le bois nécessaire aux réparations, bien qu'il soit plus fréquent de se servir soi-même dans les forêts des Caraïbes et du continent.

Le prestige du Charpentier, qui lui vaut comme au Calfat et au Voilier le nom de maître, dépasse au cours d'une assemblée ceux du Maître Canonnier et du Maître d'Equipe. En effet, il est le seul à posséder la science de la construction navale. S'il est en plus un homme charismatique, il a parfaitement sa place au sein du conseil.

Devoir

Le charpentier est responsable du bon état du navire.

Maître Calfat

Comme le Maître Charpentier et le Maître Voilier, le Calfat est indispensable au bon fonctionnement d'un navire.

Ancienneté

Le travail de Calfat n'est pas, techniquement, le plus difficile des trois maîtres, les études de Maître Calfat sont donc plus courtes, et on peut devenir Calfat au bout de cinq ans d'apprentissage en tant qu'aide.

Autorité

Le Maître Calfat est sous les ordres du second. Il dirige un groupe d'aide, car il ne pourrait effectuer toutes les réparations seul. Lorsqu'il a besoin de bras supplémentaires, il réquisitionne un groupe d'hommes, avec l'accord du canonnier ou du second. Ces hommes sont alors temporairement sous ses ordres, comme s'ils étaient ses aides calfats.



Travail

Le Maître Calfat assure l'étanchéité de la coque en enfonçant de l'étope dans les interstices du bordé. Il utilise pour cela comme instruments de travail un bec de corbin, pour retirer de la coque le bois pourri et mettre au jour les trous des vers, un maillet, un large ciseau, pour enfoncer l'étope dans les interstices du bordé dont il doit restaurer l'étanchéité. Il roule à la main en cordelette l'étope noire avant de l'enfoncer entre deux planches de bordé de la coque avec un maillet et un ciseau.

Le Calfat doit toujours rester vigilant à toute fuite d'eau, qui pourrait se révéler trop tard et gêner une partie des réserves. Il inspecte donc régulièrement la cale en compagnie du cambusier. Lorsqu'un boulet perce les œuvres vives, il bouche les trous avec des pinoches, larges cônes de bois qu'il enfonce au maillet, s'opposant au geyser d'eau qui jaillit de l'ouverture. La brèche ainsi grossièrement colmatée est rendue étanche avec de l'étope, pendant que le restant d'eau est évacué par la pompe de grand mât. Ce type de réparation ne peut pas être définitif et doit être refait proprement lorsque le navire sera au calme, si le trou n'est pas situé sous la ligne de flottaison, ou en carène si les trous dans les œuvres vives de la coque sont trop importants.

Lors de la mise en carène, le Maître Calfat nettoie la coque des coquillages et des algues qui y sont accrochés. Il enlève le vieil enduit et tue les vers, qui pourrissent le bois, au feu et avec son bec de corbin. Il remplace le bordé endommagé et irrécupérable, puis assure l'étanchéité en appliquant l'étope. Pendant la mise en carène, il rénove les œuvres vives, mais ne peut toucher à l'armature du navire, la quille et les couples, si bien que si la quille est pourrie par les vers, il ne peut plus rien faire à moins de démembrer le navire. La carène du navire doit donc être réparée régulièrement, pour éviter ce fâcheux problème.

Le Maître Calfat peut s'entendre avec le maître charpentier pour modifier la carène pour un meilleur hydrodynamisme.

Droit

Le Maître Calfat touche une part et quart de prise sur un navire pirate. L'étope dont il se sert, qui est faite de vieux cordages goudronnés, lui est fournie par le Maître Voilier. Son prestige lors de l'assemblée est considérable, même s'il est moindre que celui des deux autres maîtres.

Devoir

L'étanchéité de la coque doit être parfaite à tout instant, et le maître calfat en est responsable.

Maître Voilier

Le Maître Voilier fait partie des trois maîtres indispensables sur un navire.

Ancienneté

Le travail des voiles ne se limite pas à de la simple couture et nécessite une maîtrise poussée de la science nautique. On ne devient Voilier qu'au bout de sept ans d'études en tant qu'aide, et on ne devient aide que si on a la fibre, car c'est un métier harassant. Pour s'en persuader, il suffit de savoir que la grand voile est grande, sur un trois ponts, comme un terrain de basket, et qu'un navire contient des kilomètres de cordages, dont certains sont gros comme une cuisse d'homme.

Autorité

Le Maître Voilier est sous les ordres du second, même si, dans les faits, il fait son travail sans recevoir d'ordres particuliers. Il travaille avec des apprentis auxquels il apprend à réparer et à créer des voiles, à entretenir et à épisser des cordages. Lorsqu'il s'agit de redresser un mât, le Maître Voilier et le Maître Charpentier commandent ensemble un large groupe d'hommes pour réaliser cette manœuvre délicate.

Travail

Le Maître Voilier entretient les voiles et les cordages qui tomberaient en lambeaux s'il ne



leur consacrait pas tout son temps et toute son énergie. Il renforce les voiles fatiguées par l'ardeur du soleil, les nombreuses manœuvres, les boulets ramés et les frottements incessants. Même une voile en lambeau est récupérable pour un voilier, et la réparation, miraculeusement, ne fait jamais figure de rafistolage. Elle semble sortir, après chaque réparation, comme d'une cure de jouvence. Le Maître Voilier veille non seulement à sa résistance, mais aussi à ses qualités aérodynamiques, pour qu'elle forme un bon creux, ne dégueule pas - ne se mette pas à vriller - au large, et présente un bon bord d'attaque. Toutes ces caractéristiques sont assez faciles à discerner lorsque la voile est gonflée par le vent, mais beaucoup moins quand elle est posée, à moitié en boule, sur le sol de la voilerie. Pourtant, le voilier n'a qu'à la toucher pour sentir tout cela.

Les cordages nécessitent autant de soins que les voiles, car ils sont soumis à des efforts énormes et à de nombreux frottements. Ils doivent être résistants, mais aussi, malgré le gros chanvre qui les compose, ne doivent ni écorcher ni glisser dans les mains des gabiers. Un cordage qui cède coûte la vie à plusieurs hommes et met en danger le navire dans son ensemble. Parmi les cordages à maintenir en bon état, le voilier doit surveiller les cordages de la timonerie, qui assurent la transmission de la barre à roue au gouvernail.

Un bon maître voilier remarquera tout de suite les défauts de la mâture qui nuisent au bon fonctionnement d'un navire. Si le navire pique du nez dans la vague, peut être est-ce à cause de son mât de misaine qui est trop

avancé. Transformer un trois mâts à voiles carrées en trois mâts barque, ou lui rajouter foc et trinquette, le rendra probablement meilleur marcheur au près, s'il se traîne à cette allure. Si le navire est sous toilé, le voilier peut rallonger les mâts et rajouter un petit et un grand cacatois. Une légère quête - position du mât penchée vers l'arrière - l'aidera à surfer sur la vague au grand large et soulagera la mâture. Enfin, les voiles peuvent être un peu plates ou trop creuses. Pour corriger ces défauts légers, mais courants même sur les meilleurs navires, le voilier devra en toucher mot au maître charpentier, si les changements entrevus modifie la mâture. Il dessine ses nouvelles voiles, et il ne lui reste plus qu'à convaincre le capitaine de l'intérêt de ces changements, avant de modifier la mâture et la voilure.

Le Maître Voilier peut concevoir un agencement de mâture à partir de rien, tout comme le Maître Charpentier et le Maître Calfat peuvent concevoir la carène.

Droits

Le Maître Voilier touche une part et quart de prise sur un navire pirate. Son prestige à l'assemblée est légèrement moindre bien que comparable à celui du Maître Charpentier. Il n'est pas rare qu'un Maître Voilier siège au conseil.

Devoirs

Le Maître Voilier est responsable du bon état de la voilure et des cordages.

Cambusier

Ancienneté

Pour devenir cambusier, un aide cambusier doit être un bon comptable, et savoir comment préparer chaque marchandise pour la conservation. De plus le cambusier doit savoir arrimer parfaitement tout ce qui se trouve dans les cales. On ne prend ce poste que vers une trentaine d'années.

Autorité

Le cambusier est sous les ordres des trois officiers, qu'il informe des problèmes de stock, dès que ceux-ci tirent vers leur fin ou qu'une occasion de les renouveler se présente. Le cambusier dirige quelques aides cambusiers et le tonnelier, qui crée et surveille le bon état des tonneaux de vivres et d'eau. Il travaille aussi de concert avec le Maître Calfat, dont il essaie de faciliter la tâche, en permettant l'accès à la coque, derrière les centaines de tonneaux qui encombrant la cambuse.



Travail

Le cambusier tient les comptes des vivres restantes, qu'il fournit chaque jour au coq selon ses besoins, en tenant toutefois compte de la durée de conservation des aliments. Il distribue les réserves de rhum directement aux hommes, ainsi que le pétun et autres produits de luxe. Lorsqu'un navire pirate fait une prise, ils tiennent les comptes du butin, jusqu'à distribution ou vente dans un port.

Dans son travail, dès que les vivres commencent à manquer, le cambusier peut devenir très rapidement impopulaire. Si on ne remarque quasiment pas un bon cambusier, un mauvais cambusier se voit comme une verrue sur le bout du nez. Le cambusier peut écouler les marchandises au noir aux membres d'équipage très portés sur le rhum ou sur la chique en trafiquant les comptes moyennant rétribution.

Le cambusier est chargé, au port comme au mouillage, de faire de l'eau et du biscuit – en d'autres termes, de ravitailler le navire. Certains cambusiers achètent des produits au rabais pour se mettre la plupart de l'or destiné au ravitaillement dans les poches. Ils ne craignent pas grand chose si les vivres ne sont pas trop avariés, car ils sont les seuls à bord à avoir des rudiments de comptabilité. Par contre, si les vivres sont trop avariés et sont vecteurs de maladie, plus d'un matelot voudrait voir son cambusier pendu à une vergue. Une fois les marchandises achetées et chargées à bord, ce qui peut prendre une semaine, le cambusier doit les arrimer solidement et intelligemment, pour que les tonneaux ne se détachent pas en mer et pour

garder une bonne assiette – bonne répartition des poids – du navire. Pour faire vivre l'équipage de 1200 hommes d'un trois-ponts pendant un mois, il faut près de deux mille tonnes d'eau, autant de vivres et de bois, autant dire que charger tout cela n'est pas une mince affaire.

Lorsque les vivres viennent à manquer, le cambusier devient un homme très important à bord, car de lui dépend la survie de l'équipage et sa joie quotidienne : manger. Il doit rationner les vivres suffisamment pour permettre à l'équipage de survivre longtemps, mais pas trop pour ne pas l'affaiblir. Les flibustiers sont capables de ne rien manger pendant près d'une semaine sans broncher si la richesse est au bout du chemin, mais les pirates sont moins patients et prompts à tirer leur sabre. Le cambusier est donc un manipulateur et menteur consommé, pour le bien-être de tous.

Lorsque le navire fait le plein de vivres, ceux-ci sont rarement prêts à la conservation. Le cambusier, avec quelques tonnes de sel ainsi que quelques épices, est capable de conserver n'importe quelle viande ou poisson sans lui faire trop perdre son goût.

Droits

Le cambusier touche sur un navire pirate, une part de prise.

Devoir

Il revient au cambusier de surveiller tant la qualité que la quantité des vivres de la cambuse.

Coq

Ancienneté

Pour devenir coq, il suffit de savoir cuisiner. Sur les navires flibustiers, il n'y a pas de coq attitré et chacun fait la cuisine à son tour. La tambouille est simple, mais personne n'est à incriminer pour un plat raté.

Autorité

Le coq reçoit ses ordres des officiers.

Travail

Le coq est chargé de préparer les deux repas quotidiens, ce qui lui prend tout son temps lorsque l'équipage dépasse cent personnes. Le repas de midi se limite souvent



au biscuit, que les matelots trempent dans de l'eau pour l'attendrir. Le repas du soir consiste souvent en de la viande salée avec des légumes secs : riz, ou mil bouillis. Le plus souvent, riz et mil sont remplacés par du pain, que le coq prépare tous les matins à partir du blé stocké dans la cambuse. Si le blé fait défaut, le coq peut toujours préparer de la cassave, s'il dispose de racines de manioc.

Le rôle du coq n'a l'air de rien, mais il détient la principale clé de la bonne humeur de l'équipage. Un bon coq réussira à remonter le moral de l'équipage par un plat bien préparé. Le coq souffre aussi de l'envers de la médaille, car lorsque le repas est mauvais, de son fait ou du fait de la nourriture avariée qui vient de la cambuse, il est le premier incriminé. Il peut toujours rejeter la faute sur le cambusier, mais le doute subsistera toujours sur sa compétence.

Sur les navires de guerre, le commandement mange des repas royaux de gibiers en sauces, pendant que l'équipage se contente de viande trop salée et avariée. Ce décalage crée vite un ressentiment dans l'équipage, et le coq peut passer pour un complice des nantis. Sur un navire pirate, il n'est pas question que le capitaine mange différemment de ses hommes, ce qui contribue à la paix au sein de l'équipage. Lorsque des hommes passent leur temps libre à pêcher, le coq leur cuisine le fruit de leur pêche pour eux seuls, ou pour tout le monde si cette tâche leur a été confiée par l'équipage.

Droits

Le coq touche une part de prise, sur les navires pirates qui comportent un coq.

Vigie

Ancienneté

Les gabiers peuvent tous prendre le poste de vigie, ce qu'il font à tour de rôle. Toutefois, la tâche de vigie, pour être menée à bien, nécessite une telle acuité visuelle et capacité d'analyse que seuls les meilleurs restent à ce poste.

Autorité

La vigie rapporte ses observations au capitaine ou, s'il n'est pas sur le pont, au second. Sinon, la vigie est à tous les égards, considérée comme un gabier.

Travail

La vigie se poste sur la hune, où elle effectue un quart qui dure quatre heures, temps au bout duquel ses yeux fatiguent trop pour rester efficaces. Du haut de la hune, elle scrute l'horizon pour y découvrir des voiles ou la terre. Le premier des deux adversaires qui découvre l'autre gagne un avantage majeur : il peut s'assurer l'avantage du vent en remontant au vent le plus tôt possible. De plus, pour rattraper une proie, il faut en avoir connaissance bien avant elle, pour avoir une chance de la rattraper avant la nuit. La tâche

de la vigie est donc essentielle juste avant un combat naval, d'autant plus qu'une bonne vigie peut déterminer de très loin la nationalité du navire rencontré si c'est un navire de guerre ou bien marchand. Il détermine aussi s'il est chargé et s'il est bon marcheur sous telle allure. Le capitaine pourra donc décider de sa méthode d'approche ou de prendre la fuite si l'adversaire est un navire de guerre. La découverte de la terre permet au capitaine de rectifier ses erreurs de navigation plus rapidement, et minimise donc les risques de rencontre de hauts fonds.

Une bonne vigie peut reconnaître un navire et compter ses canons alors que le capitaine sur la dunette, à la lunette, ne peut qu'entr'apercevoir le haut des mâts. Cette capacité, incompréhensible pour les profanes, relève autant de l'intuition que de la déduction et de l'acuité visuelle.

La vigie ne se contente pas de regarder au loin, mais doit tenter de repérer, dans les environs du navire, des récifs, des bancs de sable ou encore des bancs de poissons. Lorsque le capitaine et le pilote ont échoué dans leur navigation ou que leur connaissance de la région est perfectible, la vigie peut encore éviter la catastrophe.



La vigie est souvent un expert au tir de mousqueterie et reste à ce titre dans la hune en tant que moucheur, avec un stock de mousquets chargés à côté de lui. Il cherche alors à tuer les membres du commandement adverse pendant le combat pour semer le trouble chez l'ennemi.

Droits

La vigie a droit à une part de prise en tant que gabier. Sur les navires pirates, le premier

qui voit une voile a droit aux deux plus beaux pistolets ou au plus beau mousquet qu'on trouvera sur la cible. Les gabiers pirates se bousculent souvent pour être de quart de vigie. Lorsque les réserves tirent vers leur fin et que le navire est rationné, le premier homme à voir la terre est récompensé par quelques pièces de huit. Enfin, en tant que moucheur, la vigie reçoit de 10 à 50 pièces de huit par membre de commandement adverse descendu.





Le Marin

« Cette barbe était noire et il l'avait laissée pousser jusqu'à une longueur extravagante. Elle lui venait jusqu'aux yeux, et il avait accoutumé de l'entortiller en petites nattes à l'aide de rubans [...]. Pendant l'action, il portait une écharpe à la taille, et trois paires de pistolets dans leurs fontes, en bandoulière. Il fixait sur les

bords de son chapeau deux mèches allumées qui, brûlant de chaque côté de son visage aux yeux féroces, en faisait une figure si épouvantable que l'imagination ne saurait concevoir une Furie de l'Enfer sous un aspect plus terrifiant. »

Daniel Defoe : « Les Chemins de Fortune »

Physique

Vêtements

Les marins portent des vêtements simples et solides sur le navire et ne sortent leurs habits d'apparat, s'ils en ont, que pour faire bonne figure lors de la visite d'un amiral sur un navire de guerre. Les pirates ni les flibustiers ne portent de vêtements chauds, car ils ne partent en course que dans les régions chaudes, pour des raisons de commodité et de confort. Les pirates des Caraïbes ont tendance à croiser le long des côtes de l'Amérique du Nord en été et dans les Caraïbes en hiver, pour n'avoir ni trop chaud, ni trop froid et échapper aux tempêtes qui ravagent les Caraïbes en été.

Vêtements Légers de Marin

Le marin porte un pantalon de toile, tenu à la ceinture par un cordage noué et une vieille chemise en lin, zébrée de lignes blanches de sel cristallisé. Les marins restent pieds nus sur les navires, afin de garder un bon équilibre et de ne pas glisser. Les pieds sont meurtris et blessés au début, souvent couverts de cicatrices creusées par le sel, mais vite recouverts d'une corne assez épaisse pour leur servir de chaussettes à terre. Certains restent tête nue, d'autres se protègent du froid par un bonnet de laine qui ne les quitte pas, ou encore un foulard qui leur tient les cheveux, d'autres enfin, plus coquets, s'ornent la tête d'un fier tricorne. Teach « Barbe-Noire » pousse le vice jusqu'à attacher le long de son tricorne des mèches de boute feu qu'il allume en combat pour terrifier ses ennemis.

Les boucaniers ne portent sur eux qu'une chemise en lambeau et un pagne, tous deux imprégnés de sang.

Uniformes

Sur les navires de guerre, les matelots ne sont pas forcément habillés d'un uniforme, dont le but premier est de leur donner une identité de groupe. Les uniformes sont très simples, de couleur de rouge vif ou bleu marine pour les marins, qui les négligent le plus souvent.

Les gardes marines sont équipés d'un uniforme plus élaboré, dont ils prennent grand soin. Les uniformes des officiers sont plus pimpants, ornés d'épaulettes et de boutons dorés, et toujours bien entretenus.

Rechange

Les marins ont à peine un pantalon et deux chemises de rechange, ainsi que quelques caleçons.

Le jour de la Lessive

De temps en temps sur le navire, c'est le jour de la lessive, et chacun nettoie ses vêtements à l'eau de mer, puis les étend le long des haubans ou des drisses. Ce pavois grotesque donne une allure grand guignol fort sympathique, sauf aux yeux des amiraux qui rencontrent leurs capitaines et voient d'un mauvais œil tout ce laisser aller.

Corps

Les rides du visage des marins, marqué par le sel et le soleil qui se reflète sur l'eau pour mieux le tanner, leur donne une attitude très expressive, sans pour autant que leurs traits semblent bouger. Leur joue est souvent gonflée d'une énorme chique de pétun, qu'ils se



plaisent à mâcher toute la journée et qu'ils crachent de temps en temps dans un chuintement obscène. D'autres préfèrent fumer le pétun plutôt que de le mâcher, ce qu'ils font dans de grandes pipes lorsqu'ils ne sont pas à la manœuvre.

Leur corps est mince, mais musculeux, et aucune graisse superflue ne vient atténuer les silhouettes torturées des vieux loups de mer. Leurs mains calleuses sont quand même crevassées en hiver, quand les cordages gelés leur lacèrent les doigts.

Séquelles de Combat

Les marins arborent leurs séquelles de combats comme des trophées, tout particulièrement les pirates et flibustiers, séquelles qui ne les empêchent pas d'être en première ligne. Lorsque les marins souffrent de leurs séquelles ou les regardent, les batailles gagnées ou perdues, les amis morts ou toujours présents remontent à leur courte mémoire, les rapprochant un peu plus encore les uns des autres.

Tête

Les borgnes ne sont pas rares. Ils laissent leur œil crevé visible ou le cachent sous un bandeau de toile. Cette infirmité n'est pas la plus gênante, à part bien sûr lorsque l'heure vient de perdre un nouvel œil. Un bandeau sur l'œil est une marque de reconnaissance qui peut desservir un pirate en terre ennemie, quoique la marine de guerre compte autant voire plus de borgnes que la piraterie.

Les visages des combattants des mers sont couverts de cicatrices, qui leur courent le long des joues, des bras, du torse, mais traversent aussi les arcades sourcilières, coupent des lèvres en deux. Oreilles tranchées, nez coupés, dents cassées et crânes à jamais déformés sont monnaie courante pour ceux à qui le sifflement des boulets est familier.

Les rescapés d'une pendaison exhibent un cou brûlé par la corde, marque qui effraie les bourgeois, fait frissonner les femmes et force le respect des autres forbans.

Bras

Un sabre qui a dévié sa course le long du bras à pu emporter un doigt, voire plusieurs. Le bras du forban peut aussi se terminer par un crochet élégant, remplaçant la main qu'un biscayen a emportée. Une mauvaise balle logée dans l'épaule paralyse un bras inerte et ballant. Certains marins dont le bras a été arraché par les débris de coque, sous l'impact d'un boulet, effectuent des prouesses avec le bras qui leur reste pour compenser leur infirmité.

Jambe

Quelques orteils coupés ne dérangent pas plus le marin qu'une piqûre de moustique, mais restent bien visibles alors que le pirate avance pied nu. Lorsque le pied d'un homme a été coupé suite à une gangrène débutante, le moignon est rallongé d'une petite pièce de bois. Quand la jambe a été arrachée par un boulet, au niveau du genou, le pirate arbore une jambe de bois sculptée, qui à la fâcheuse tendance de s'enfoncer dans le sable et dans les trous des caillebotis.

Philosophie

Quand à nos hommes d'état, disait-il, n'allez pas croire que le pourpre les empêche d'être aussi bon courtisans que les autres. La raison d'état, il savent la discerner et la rechercher avec autant de fourberie et aussi peu de conscience que n'importe quel laïque. Ils savent se montrer aussi astucieux, là où il conviendrait de l'être, aussi cyniques et impudents dans l'oppression des petites gens, dans l'extension de leur état et de leur famille. La teneur de leur morale, on peut la lire dans leur vie, celle de leur religion dans la maxime de certain cardinal : « Que de profit a pu engendrer cette fable qu'est le Christ ! ».

Daniel Defoe : « Les Chemins de Fortune »

Pirates & Flibustiers

Liberté

Sa liberté est pour un pirate ou un flibustier son bien le plus précieux, qu'il ne se laissera enlever pour rien au monde. Il exècre les puissants qui exploitent le peuple en le roulant dans la boue et méprise les hommes qui tiennent à rester leurs esclaves. La plupart des



pirates ont souffert de la vie à bord des navires de guerre ou des navires marchands qui effectuent leur recrutement en organisant des rafles dans les villages et les troquets des villes portuaires. Lorsqu'un pirate s'aperçoit que son capitaine commence à prendre ses aises et installe un régime de privilèges, son sang ne fait qu'un tour et le capitaine en question n'a qu'à bien se tenir.

Autorité

La liberté n'exclue pas l'obéissance à un supérieur, mais le pirate n'obéira qu'aux chefs qu'il s'est choisis. Si le chef lui convient, il se doit de lui obéir en tout ce qui est nécessaire à la survie du navire. Le pirate accorde le droit à son capitaine de le tuer s'il faiblit au combat, ce qu'accorde aussi le capitaine à ses hommes. La désobéissance à un ordre du capitaine ou du second dans un moment critique : combat naval, bataille, fuite ou tempête, est punie de mort. Si l'ordre ne convient pas au pirate, il pourra toujours en parler à la prochaine assemblée. D'ailleurs, lorsque le capitaine déçoit le pirate, celui-ci ne manquera pas, lors d'une assemblée, de voter pour changer de capitaine.

L'autorité pour un pirate ne peut naître que d'un accord tacite entre l'homme et son chef. Si le chef est imposé, alors il ne peut devenir qu'un tyran. Lorsque des pirates prennent un navire, ils commencent par effectuer le procès des membres du commandement de la prise. Si l'un d'entre eux s'est montré, de près ou de loin, un tyran, ses chances de survie sont très réduites et sa mort sera longue et douloureuse. Si par contre un commandant est vu par ses hommes comme un exemple d'humanité et de justice, non seulement il n'est pas molesté et on lui rend son navire, mais parfois certains pirates se refusent à lui subtiliser sa cargaison. Ce type de comportement sauve rarement un pirate lors de son procès, et le capitaine libéré donne sans hésitation aux navires de guerre la position des pirates.

Vengeance

Les pirates sont forts rancuniers. Même lorsqu'ils n'ont pas comme Edward Low déclaré la guerre à l'humanité, ils exècrent la société dont ils se sont exclus pour son aspect arbitraire, injuste et inhumain. A chaque instant de leur vie, ils chercheront à assouvir une colère que rien pourtant ne pourra

atténuer. Ils traînent cette révolte depuis leur plus jeune âge pour certains, comme une rage sans objet qui se cherche des prétextes pour justifier leur rébellion. Chaque équipage qui tombe entre leur main et chaque ville qu'ils conquièrent gardent le souvenir de leur férocité.

La rancune des pirates peut partir de peu de chose pour finir par un massacre. Lorsqu'ils ont à se plaindre d'une ville, qui par exemple n'a pas voulu les héberger, tous les habitants de cette ville n'ont guère intérêt à tomber entre leurs mains. Si un espagnol les trahis, les autres espagnol prendront pour le coupable. Cette justice expéditive accroît sans cesse leurs motifs de vengeance, jusqu'à englober l'humanité entière.

Solidarité

Le regard grave, Le Malgache rassemble ses hommes sur la petite dunette de son cotre. Les flibustiers, visiblement soucieux, ne pipent mot, l'un jouant avec une dague, un autre s'allumant une longue pipe de pétun.

Ecartant sa pipe de sa bouche, Le Malgache jauge d'abord ses hommes pour savoir quel parti défendre : « Vous les savez tous, mes Frères de la Côte, La Plume et La Guigne que j'avais envoyés en reconnaissance sur la rivière de La Hache ne sont pas revenus. Ils devaient nous informer de l'éventuelle présence d'un navire de guerre, que nous n'avons pas la force d'attaquer. Le fait qu'ils ne soient pas revenu nous informe clairement sur les forces espagnoles. Nos deux compagnons sont probablement pendus à l'heure qu'il est, mais... ». Ses traits se durcissent alors que ses yeux noirs irradient une colère violente. « Avons nous le droit d'abandonner des Frères dans le besoin ? S'ils sont morts, Dieu me damne, les laisserons nous impunis ? Casse-Trogne, qui est le bon matelot du pauvre La Guigne, ne nous pardonnera jamais d'avoir laissé son compagnon aux mains de ses infâmes pouacres. Pour ce qui est de La Plume, le fait qu'il ne soit pas un bon Français mais un des Indios Bravos en fait-il moins un digne compagnon ? Par le diable, ces fils de putains sont probablement six fois plus nombreux que nous, mais ils trembleront devant notre vengeance et souffriront mille morts s'ils en ont infligé deux !

Les autres flibustiers, enflammés par ce discours, brandissent déjà qui leur sabre, qui leur bon vieux fusil de boucanier : « Morts aux chiens de l'enfer ! Allons sauver La Guigne et La Plume ! ». Le capitaine, satisfait de son effet, fait



taire néanmoins ses hommes : « Ancre à déraiper, garçons ! Envoyez la brigantine et la trinquette. Faites charger à mitraille ! »

Flibustiers comme pirates sont d'une solidarité sans faille, qui ne supporte pas les traîtres. Pour sauver un des siens, un groupe de ces forbans est prêt à sacrifier cent de ses hommes. La différence entre l'homme à sauver et les hommes qui se sacrifient est simple : celui que l'on doit sauver n'a pas choisi de mourir ainsi, alors que ses sauveteurs prennent ce risque consciemment. On ne regrette pas ou peu un compère mort au combat, alors que ne pas sauver un homme condamné à la pendaison ou bien seulement prisonnier d'un gouverneur pour avoir volé, violé ou tué, est un signe de lâcheté qui poursuivra les traîtres jusqu'au trépas.

Les flibustiers et pirates ne laisseront donc jamais tomber un des leurs, et feront payer chèrement toute « injustice » à son égard. Cette solidarité, bien connue de leurs adversaires, effraie ces derniers, qui savent que la moindre escarmouche, même à un contre cent, leur coûtera très cher. Au bout du compte, lors d'un combat, les pertes subies, chez les flibustiers en tout cas, sont minimes. Cent ennemis morts pour un flibustier blessé, est une devise qui n'est que trop vérifiée et représente leur principale force.

La solidarité au sein d'un équipage s'étend, certes à moindre échelle chez les pirates, aux autres gueux des mers de leur sorte. Si par exemple une ville a pendu des pirates, tous les navires de cette ville que les pirates prendront seront brûlés, et pourquoi pas leurs équipages torturés et exécutés.

Beaucoup de pirates et flibustiers se sentent solidaires des opprimés, comme les Indiens du Nouveau Monde, que les Espagnols, puis les Anglais, ont exterminés ou réduits à l'esclavage. Monbars l'exterminateur, ayant appris à l'université que les Espagnols ont massacré des peuples entiers d'Indiens, voue une haine indicible à ces tortionnaires sans en avoir rencontré aucun. Leur « humanisme » s'étend toutefois rarement, paradoxalement, aux esclaves d'Afrique noire, qu'ils peuvent vendre ou acheter sans état d'âme. Les plus idéalistes, comme l'Olonnais et surtout Frédéric Misson, honnissent l'esclavage et

libèrent, sermon à la clé, tout esclave qui tombe entre leurs mains.

« Courte et Bonne »

Cette devise de Bartholomew Roberts à propos de la vie de pirate reflète bien la volonté des pirates de profiter au maximum de chaque instant, sachant que la mort les attend au tournant. Les pirates ne jouissent de leur condition de rebelle guère plus de quelques années, avant de finir pendus ou emportés par la mitraille.

Dès qu'ils le peuvent, ils s'enivrent, s'offrent des femmes, jouent jusqu'à la ruine et dépensent leur argent de façon outrancière. Un butin de flibustier, susceptible de faire vivre un homme jusqu'à la fin de ses jours, est dilapidé à La Tortue ou à la Jamaïque en quelques semaines.

Marins en Général

Oisiveté

Le bien-être pour un marin se trouve dans le travail. Lorsque les marins ne sont pas de manœuvre, ils s'affairent à mille petites tâches qui les occupent. Lorsque les marins sont oisifs, durant une attente longue de plus d'une semaine ou dans un calme plat, ils ne tiennent plus en place. La solidarité disparaît alors que les vieilles rancunes resurgissent et que les hommes deviennent maussades. Les complots, les mutineries naissent pendant ces périodes d'oisiveté où chacun a trop le temps de réfléchir.

À Terre ou en Mer

« L'officier de service nous fit bientôt comparaître devant lui pour nous interroger.

- *Quel a été le motif de cette rixe ? nous demanda-t-il.*
- *Mon officier, répondit Kernau en se hâtant de prendre la parole, j'obéissais au capitaine.*
- *Quoi ! vous prétendez que c'est votre capitaine qui vous a ordonné de troubler l'ordre public et d'assommer trois ou quatre soldats ?*
- *Oui mon officier, c'est la vérité vraie...*
- *On voit que Kernau avait devancé son époque.*
- *Il faut que vous soyez fou ou ivre pour me conter pareilles sottises...*
- *Mon officier, je suis, au contraire, presque à jeun, et je possède toute ma raison. Le capitaine m'a dit comme ça en me remettant ce novice -*



et Kernau en prononçant ces mots me désigna d'un geste plein de dignité -, le capitaine m'a dit : « Kernau, veux-tu prendre ce petit, qui est mon parent, et te charger de lui apprendre ton métier ? » « Ca me va, mon capitaine, ai-je répondu » ; et voilà !

- Et bien, quel rapport trouvez-vous entre cette proposition de votre capitaine et la scène de violence dont vous venez de vous rendre coupable ?
- Le rapport est bien simple mon officier, je voulais apprendre à mon matelot comment on doit se distraire à terre ; ça fait partie du métier. »

Louis Garneray : « Corsaire de la République »

Les marins n'apprécient les escales que lorsqu'elles sont courtes. Lorsqu'ils restent trop longtemps à terre, l'oisiveté les rend maussades et les pousse aux rixes les plus violentes. Une simple altercation entre deux matelots peut se finir en bagarre, voire règlement de compte entre les équipages de ces deux hommes.

Les parties de cartes sont les principales causes de rixes à terre, peut-être plus encore que l'alcool, si bien que les parties de cartes entre membres de l'équipage sont interdites et même punies de mort sur certains navires pirates.

A terre, les projets se forment et les rêves commencent à prendre corps. Les pirates, flibustiers et corsaires lisent des journaux de bord décrivant des contrées merveilleuses et inconnues, ou imaginent des campagnes qui les rendront riches à millions. Ils peuvent aussi aller voir des armateurs pour négocier un navire ou proposer une association à un gouverneur.

En mer, les marins pensent tout autrement. Rien alors ne compte que l'immédiat, et les soins incessants que réclame un navire ne laissent pas le temps de penser. Les pertes d'amis cher, les douleurs, les joies disparaissent vite, et chaque nouvel instant efface l'ancien.

Il faudra de nouveau une escale à terre pour se rappeler de tous ceux qu'on a perdus, pour que les souvenirs refassent surface, transformés en moments épiques où un requin devient un dragon. Une simple victoire devient écrasante dans les histoires d'un marin, le gris prend de la couleur et un mort

répand une mer de sang. Tous les marins disent avoir battus des trois ponts à eux tout seuls, rencontré des sirènes, des éléphants ou autres créatures merveilleuses. La magie et la destinée sont présentes à chaque rencontre, permettant à toute escarmouche ridicule de rentrer dans le mythe.

Superstitions

Les marins sont pour la plupart de fervents croyants, qui prient dieu pour leur donner la victoire et dépouiller autrui de son bien. Le dieu des chrétiens n'est là que pour les aider à s'enrichir et non pour les punir de leurs méfaits. Par contre, la mer est peuplée de sirènes, de Léviathans et de tritons qu'il ne faut pas brusquer de peur de subir leur courroux, sous forme de tempête ou de calme plat, ou encore de récifs qui apparaîtraient juste devant le navire pour lui offrir une mort certaine.

Augures

Lorsqu'un départ connaît des difficultés, même surmontées, comme un récif que l'on n'avait pas vu ou le vent qui devient soudainement contraire, c'est un signe funeste. Les marins s'attendent alors au pire, comme voir surgir un navire de guerre de la brume. Chaque réussite est considérée comme un répit, alors qu'un problème leur apparaît comme insurmontable car créé par le destin.

Lorsque au contraire la chance sourit au moment du départ, cela veut dire que l'entreprise est née pour réussir, et chaque difficulté annonce une richesse à conquérir. Rien ne peut saper alors le moral de l'équipage, dont les divinités mystérieuses ont préparé le succès.

Mots Interdits

Certains mots ne doivent sous aucun prétexte être prononcés sur le pont d'un navire. On ne dit donc jamais le mot « Cordage », que l'on remplace toujours par « Manœuvre Dormante » pour un cordage qui ne bouge pas, et « Manœuvre Courante » pour un bout dont le réglage doit être quasi constant. Le mot « lapin » est aussi synonyme de ruine pour les marins, qui fuient cet animal comme de la peste. Les mots que la coutume



bannis sont nombreux, mais nous ne les détaillerons pas tous ici.

Vaisseaux Fantômes

Les marins parlent de leur navire comme d'une personne. Ils lui attribuent une personnalité en fonction de ses qualités nautiques. Beaucoup de marins sont d'ailleurs beaucoup plus attachés à leur navire qu'à leurs compagnons de fortune. Un homme mort est vite oublié, mais la perte d'un navire laisse une amertume dont le marin se souviendra toute sa vie. Les capitaines sont les plus attachés à leur navire, et certains matelots sont même persuadés que leur capitaine peut ressentir une voie d'eau, des vivres avariés, une mutinerie, de sa cabine et avant qu'on ne les découvre, comme un pressentiment.

Certains navires ne se contentent pas d'une personnalité et d'une âme, ils sont doués d'une destinée et d'une volonté propre : on les appelle les Vaisseaux Fantômes. Les Vaisseaux Fantômes sont des navires dotés d'une vie propre. Ils peuvent décider de leur destin ainsi que de celui de leur équipage.

Un navire fantôme peut se précipiter vers sa perte, et refuser de manœuvrer dans les moments critiques, attendant son trépas et

celui de son équipage. De tels navires peuvent avoir été utilisés par des monstres sanguinaires, dont le sillage rouge sombre a été maudit. Un équipage sensé ne peut rester sur un tel navire.

Les vaisseaux fantôme les plus célèbres, comme le Hollandais Volant, peuvent totalement manœuvrer seuls, et cherchent à se débarrasser de l'équipage qui les a fait souffrir, afin de courir les mers en solitaires. Les voiles semblent animées comme si les squelettes qui jonchent le pont les manœuvraient. Les anciens hommes d'équipages restent figés dans des postures macabres étranges de réalisme, comme si la mort les avait pris sans leur laisser le temps de tomber. L'horreur de la vision d'un tel Vaisseau Fantôme vient de ses voiles déchirées, qui pourtant ont l'air de parfaitement prendre le vent, des morts qui sembleront vouloir se mouvoir si on les dérange dans leur travail posthume.

Toutefois, certains vaisseaux fantômes sont plus positifs, et prendront le contrôle du navire dans les situations difficiles pour sauver leurs équipages. Lorsqu'un tel miracle intervient, la fascination de l'équipage pour son navire devient sans borne et l'abandonner serait synonyme de trahison.





Evolution de l'Équipage

- «
- Allons petit, me dit-il, affermis-toi bien sur le marchepied, pour te préparer à haler la voile au vent, et surtout ne regarde pas dessous toi...

Ce qu'on appelle le marchepied de vergue est tout bonnement un cordage de moyenne grosseur, attaché au bout et au milieu de la vergue, et qui se balance dans l'espace.

En me voyant ainsi suspendu à près de quatre vingt pieds au-dessus d'une mer furieuse qui enlevait la frégate, comme si elle eût été une tige de paille, je me sentis pris de vertige, et je me cramponnais du mieux que je pus.

- Kernau, dis-je à mon matelot, je sens que je ne puis plus résister ; je vais tomber.
- Bah ! est-ce qu'on tombe ? me répondit-il avec un flegme parfait. Allons vieux, souque la garcette... ça te distraira...

Appelant à mon aide toute ma force de volonté et toute mon énergie, j'essayais d'obéir à mon matelot ; mais à peine avais-je lâché la vergue après laquelle je me tenais cramponné que la frégate donna un effrayant coup de tangage. Ne m'attendant pas à ce mouvement contraire, je perdis l'équilibre.

- Kernau, je tombe ! m'écriais-je de nouveau en fermant les yeux. Je me sentais au fond de la mer.
- Bah ! est-ce qu'on tombe jamais ! répéta tranquillement Kernau en me retenant d'une main prompte et nerveuse, c'est des bêtises, ça... »

Louis Garneray : « Corsaire de la République »

L'équipage d'un navire peut évoluer de plusieurs façons. Lorsque les pertes surviennent au sein de l'équipage, il devient nécessaire de procéder à un recrutement, qui est dans les faits continuels sur un navire pirate. Lorsque le nombre de membres d'un équipage pirate est trop important pour rester dans un seul navire, la prise suivante est ajoutée à la flotte, lui permettant des actions de plus grandes envergures.

Même lorsque le nombre d'hommes d'équipage ne varie pas, leur compétence s'accroît avec leur entraînement. Les matelots apprennent leur travail sur le tas, et le savoir des anciens se transmet lentement aux plus jeunes.

Recrutement

Quand l'équipage subit des pertes importantes, il n'est plus en mesure de réaliser les manœuvres en toute sécurité. De nouveaux marins sont recrutés, soit sur l'équipage d'une prise, soit dans les ports, soit encore sur d'autres navires voyageant de conserve, enfin par des rafles dans les villages de la côte.

Association

Lorsque deux navires voyagent de conserve, que ce soit deux pirates, deux navires de guerre de la même escadre ou deux transporteurs de la même compagnie de commerce, une partie de l'équipage de l'un peut être transféré sur l'autre navire. Ce genre de transfert est rare, car les capitaines n'aiment pas se défaire de leur équipage, mais peut être dicté par la nécessité, lorsqu'un des deux équipages a été décimé. Le transfert reste temporaire, à moins que tout le monde s'arrange de cette nouvelle situation.

Des pirates ne peuvent être transférés d'un équipage à un autre que s'ils sont d'accord et qu'on leur permet de revenir sur leur décision en cas de litige. Le volontariat étant très bien vu chez les pirates, les volontaires pour un transfert temporaire ne manquent pas, à moins que le capitaine du nouveau navire soit un tyran ou un incompetent notoire.

Équipage de Prise (Pirates seulement)

Ange, suivie de dix pirates volontaires, passe à bord de sa prise « L'inopinée ». Alors qu'elle gravit l'échelle de corde qui l'attend aux côtés de la flûte, elle sent déjà les regards inquiets des prisonniers. Une fois sur le pont elle prend des mains d'un autre pirates les fers qu'elle lui avait demandé d'apporter et les brandit devant les visages terrifiés des marins français. « Vous voyez ces fers ? Ce sont ceux que vous portez depuis de longues années déjà. Le capitaine De Vercourt que nombre d'entre vous



semblent déjà connaître, mais à voir vos mines contrites de mauvaise façon, n'est pas venu vous en apporter d'autres. » Ce disant, elle jette les fers par-dessus bord.

« Vous êtes maintenant libres matelots ! Si vous vous joignez à nous, vous serez nos égaux et personne – et surtout pas De Vercourt – ne dirigera votre vie à votre place. Vous êtes aussi libres de retourner à vos chaînes. Nombre d'entre nous vous mépriseront, mais pas moi, car je sais combien la vie de révolté effraie ceux qui l'envoient pour la première fois. Mais on ne peut avoir l'aventure sans le danger, et qu'il importe de mourir si on meurt libre aux côtés des frères que l'on a choisis. Faites avancer vos commandants, leur sort ne dépendra que l'opinion que vous avez d'eux. Soyez justes cependant, car l'injustice qui régit la société que vous allez peut être quitter n'est pas de mise au sein de la nôtre.

Lors d'une prise, les pirates ont pour coutume de demander à l'équipage de la prise s'ils veulent bien les rejoindre. Pour ce faire, le Quartier-Maître les met en confiance et leur vante le métier de pirate : liberté, richesse et révolte contre une société injuste et inégale.

Les pirates demandent systématiquement aux matelots s'ils veulent se joindre à eux, car ils ne s'en méfient pas particulièrement. Les matelots sont des opprimés et les pirates s'en sentent solidaires. Les membres du commandement n'intéressent les pirates que s'ils se sont révélés justes envers leur ancien équipage et s'ils manquent d'un pilote sachant faire la route et le point. Ils s'en méfient toutefois et la nécessité de transiger avec leurs idées ne leur fait pas perdre leur méfiance.

Si le nouvel équipage compte trop de membres pour un seul navire, la prise est conservée pour accroître la flotte des pirates. Les navires se spécialisent alors dans un type d'action : chasse, ravitaillement, défense. Cette spécialisation ouvre de nouvelles possibilités de campagnes.

Recrutement de Gré

Tous les matelots, maîtres d'équipage, charpentiers, calfats ou voiliers peuvent toujours se rendre utiles à bord. Ceux qui désirent rallier le Pavillon Noir sont donc les bienvenus, car leur grand nombre assure la survie des pirates, condamnés à mort par toutes les nations du monde.

Une fois leur décision prise d'adhérer à la vie de pirate, les nouvelles recrues sont instantanément adoptées par leur nouvel équipage. Ils sont considérés comme des pirates de longue date, même s'il leur reste à montrer leur valeur pour acquérir des responsabilités. Pour grimper dans l'estime de ses nouveaux compagnons, rien n'est plus apprécié et efficace que le volontariat, qui cependant rend les chances d'acquiescement au cours d'un procès, où l'on juge avant tout la motivation des pirates, très minces.

Recrutement de Force

Le recrutement de force ne correspond pas à l'idéal de liberté des pirates. Certains d'entre eux considèrent toutefois qu'il est vital de grossir ses rangs de nouvelles recrues et que celles-ci apprécieront bien vite leur nouveau mode de vie. D'autres, plus intransigeants, comme Bartholomew Roberts, qui fut recruté de force en tant que capitaine, s'opposent farouchement à ce type de recrutement. Leurs arguments sont alors de deux sortes. Tout d'abord, forcer un homme à devenir pirate viole le droit de chacun à choisir librement sa vie. De plus, quel sera le statut de la recrue au sein de la société, s'il faut la garder sous surveillance, à part une sorte d'esclave. La deuxième raison est plus axée sur la sécurité, car l'unité de l'équipage est fragilisée par des hommes qui sont sensé œuvrer dans l'intérêt de la communauté, tout en gardant l'espoir de la détruire.

Certains pirates parfaitement matérialistes recrutent systématiquement et de force tout équipage qui leur tombe entre les mains. Ils espèrent qu'au bout d'un certain temps, les recrues se seront trop mouillées pour espérer redevenir un jour « honnêtes ». Les recrues sont donc employées pour des actions mettant leur moralité à rude épreuve, ce qui peut les pousser à la rébellion. Les mutineries de ce type au sein d'un navire pirate se terminent souvent en bains de sang si les pirates gagnent, ou en pendaison en masse dans le cas contraire. Pour éviter ce genre de problème, les pirates doivent éviter de recruter plus d'hommes qu'ils ne sont. D'autres équipages pirates plus idéalistes n'emploient le recrutement par force qu'en dernière extrémité, sans trop forcer les recrues à se mouiller. Il est fréquent que les recrues forcées s'aperçoivent avec stupeur que l'image des



pirates que l'on leur avait dépeint se révèle fausse. Les pirates sont le plus souvent des joyeux drilles, toujours prêts à ripailler, certes violents en combat, mais comme liés par une fraternité indéfectible qui n'existe nulle part ailleurs.

De toute façon, les hommes recrutés de force sont constamment surveillés et rarement armés jusqu'à ce qu'ils soient débarqués ou qu'ils acceptent leur nouveau mode de vie. Tant que les recrues sont sous surveillance, il est impensable de les laisser descendre librement du navire. Sur terre, elles peuvent prendre la fuite sans trop de difficultés et prévenir les autorités en leur fournissant des informations cruciales.

Compétence des Recrues

Les pirates n'effectuent pas de tri sur les hommes du navire de prise qui les rejoignent. Le niveau de compétence des recrues n'est autre que celui de l'équipage de la prise.

Recrutement dans les Ports

Le recrutement de marins dans les ports est le plus usuel, même s'il n'est pas le plus aisé. Les Quartier-Maître, Maître d'Equipe, Maître Canonnier, Second et Canonnier visitent alors tous les troquets d'une ville, à la recherche de marins oisifs, compétents et intéressés par la campagne proposée.

Rémunération

Ces recrues seront rémunérées selon le mode de paiement usuel, qui est une solde sur les navires marchands et les navires de guerre. Sur les navires pirates, flibustiers et corsaires, les hommes sont payés en parts de prise, ou pourcentage des ressources trouvées. Sur les navires corsaires toutefois, un tiers de la prise revient à l'armateur et un tiers revient au capitaine, ce qui laisse donc seulement un tiers aux hommes d'équipage. En plus du mode de rémunération proposé, un navire offre toujours le gîte et le couvert à ses recrues.

Jauger les Recrues

Recruter dans les ports est un exercice difficile, car le recruteur doit trouver des hommes compétents simplement en discutant avec eux, contrairement au recrutement sur un navire de prise. Le recruteur doit donc

connaître parfaitement le travail pour lequel il cherche quelqu'un, pour poser les questions qui permettront de jauger la recrue. Les marins ont une fâcheuse tendance à embellir leurs qualités autant que leur histoire, ce qui peut rendre le tri difficile. Le recrutement dans les ports permet donc de récupérer des marins très qualifiés comme des parfaits incompetents.

Quantité de Recrues

Le nombre de personnes que l'on peut recruter dans un port dépend des disponibilités. Si un navire de flibustiers est revenu de campagne deux semaines plus tôt, il est fort à parier que les flibustiers ne manqueront pas à l'appel de l'aventure. Si par contre l'Olonnais ou Morgan viennent de partir ou même viennent d'annoncer une campagne prochaine, les cabarets de la Tortue et de la Jamaïque seront vides à pleurer. Pour les pirates, le problème de la clandestinité se pose, car ils sont rarement les bienvenus dans une ville. S'ils ne veulent recruter que quelques personnes, ils n'auront qu'à choisir les mines les plus patibulaires pour ne pas se faire repérer. Plus ils recherchent de marins, plus ils devront ratisser large et risqueront de s'adresser à des personnes bien pensantes que le doux attrait d'une récompense mènera chez le gouverneur ou la garde la plus proche. Pour les navires de guerre, le recrutement dans les ports n'est guère plus aisé, car tout le monde conçoit à juste titre la marine de guerre comme un bague flottant. Les capitaines de navires de guerre utilisent plus volontiers « la presse » pour trouver de la chair à canon.

La Presse

Dans la forêt du cap de la Chèvre, sur la presqu'île de Crozon, Aymeric n'en mène pas large. Même s'il ne risque pas de mourir sur-le-champ, il joue en ce moment pour sa vie. L'annonce de la venue dans le port de Douarnenez d'une frégate qui aurait subi des pertes l'a pris de court. Il a à peine eu le temps de dire au revoir à sa femme Nolwenn et à ses deux enfants et s'est élancé dans la forêt. Il le regrette maintenant, car la grotte où il avait joué toute son enfance aurait fait un meilleur refuge contre les soldats.

Aymeric sort de la forêt et descend en escaladant un piton rocheux pour se rapprocher de sa grotte. Atterrissant sur un sol de gravillons il sent une main ferme se poser sur son épaule : « Où pars-tu



comme ça, l'ami ? » « Excusez-moi, lieutenant, mais ma femme m'attend pour dîner » lui répond le pêcheur tremblant et se mordant les lèvres d'une excuse aussi grossière.

« Passez-lui les chaînes ! Oublie ta femme, car tu ne la reverra probablement jamais. Tu es maintenant matelot du « Crache-Feu » qui est mouillé maintenant dans la rade de Douarnenez. Sais-tu tirer au canon ? As-tu une bonne vue ? » « On dit que oui, mon lieutenant, mais je suis malade comme un chien en mer. » Le lieutenant émet un rire sarcastique : « Te fatigue pas bonhomme, il n'y a que les marins pour marcher pieds nus même à terre et ta ceinture de corde atteste aussi que tu es un pêcheur, alors ferme ton clapet, ou il goûtera de ma crosse. »

La marine de guerre, plus encore en Angleterre que dans les autres pays, utilise la presse pour trouver des « volontaires ». La marine marchande anglaise utilise elle aussi ce mode de recrutement peu recommandable mais très efficace.

La presse n'est rien d'autre qu'une rafle dans un village de la côte. Quand un navire de guerre est à quai, il y a fort à parier qu'il a des pertes à combler. Les hommes valides, quels que soient leurs métiers, peuvent s'attendre à être raflés dans les troquets, dans les rues de la ville et même dans les villages des environs. Dès l'arrivée du navire de guerre s'ensuit un exode temporaire de tous les hommes valides vers l'intérieur des terres pour échapper au

bagne à vie. Il faut être fou ou amoureux de la mer et de la chair broyée pour accepter de faire partie d'un équipage de la Royale, ou bien alors voir déjà perdu toutes ses attaches à terre. Les capitaines intelligents raflent leurs recrues non pas dans les villages eux-mêmes, mais dans les environs, aux lieux de passage des fuyards. Les recruteurs accueillent les fuyards le mousquet à la main, tirant sur ceux qui ne veulent pas se rendre à la loi. Lorsqu'ils ont besoin de moins de recrues que celles qu'ils rencontrent, il faut aux recruteurs choisir les marins les plus compétents, ce qui n'est pas une mince affaire. Personne n'admettra même savoir ce qu'est un cabestan de peur d'être choisi. Certains iront même jusqu'à se mutiler pour ne pas partir, ce qui ne les empêchera pas forcément d'être recrutés.

Les capitaines de la Royale n'apprécient pas ce type de recrutement, mais le font par nécessité et parce qu'ils sont appuyés par l'amirauté et le roi. Les équipages ainsi recrutés sont difficiles à motiver. Chaque homme ressent la nostalgie de son foyer et de sa famille qu'il ne reverra en théorie que dans vingt ou trente ans et en pratique jamais. Seul le travail incessant détourne les recrues de ces pensées propices aux germes de la mutinerie. Certains capitaines arrivent à obtenir de ces pleurnichards un équipage soudé qui lui lance des hurrahs à chaque harangue, mais d'autres, par une justice et une violence arbitraire ne récoltent que haine et rébellion.

Entraînement

L'équipage doit être constamment entraîné pour ne pas perdre la main. La rapidité des manœuvres est essentielle au cours d'un combat naval et constitue le premier sujet d'entraînement à bord de tous les navires. Seuls ne s'entraînent pas ceux qui espèrent par chance ne jamais se retrouver en situation de conflit.

Les Entraîneurs

Tout le monde a son rôle à jouer à bord pour l'entraînement de l'équipage. Les plus gradés ne sont pas les plus importants pour ce genre de chose.

Le capitaine ne joue qu'un rôle mineur dans l'entraînement des troupes, car il entretient assez peu de rapports avec elles. Il peut à la rigueur suggérer au canonnier d'effectuer des tirs d'artillerie d'entraînement.

Le canonnier et le maître canonnier entraînent les hommes au pointage et à la recharge des pièces, tandis que le second et le maître d'équipage les préparent à la manœuvre. Le Quartier-Maître entraîne ceux qui le désirent à l'art de la timonerie, et met en contact les recrues avec les vieux loups de mer susceptibles de les former.

Ce genre d'apprentissage de matelot à son matelot est le plus efficace et le plus usité.



L'Entraînement

Sur le Tas

Pratiquer en imitant les autres constitue la méthode la plus efficace pour apprendre à manœuvrer. Les recrues effectuent les manœuvres jusqu'à maîtriser parfaitement leur travail et les anciens perfectionnent leur science nautique.

Apprentissage

Un navire n'est pas une université, on ne donne pas de cours de groupe. Ce qu'on pourrait appeler cours se donne d'homme à homme. Si une recrue est curieuse d'apprendre son nouveau métier, elle pose des questions à un vieux baroudeur, qui se fera un plaisir de lui parler de sa passion : la voile. Plus une recrue est curieuse et plus elle progressera vite dans l'art de la manœuvre. Les vieux loups de mer répondent aux questions des jeunes avides de comprendre, mais les entraînent aussi à leur suite, dans la mâture pour les gabiers, et autour d'un canon pour les artilleurs. En imitant ceux qui savent, les mouvements des jeunes deviennent plus rapides et plus précis de jour en jour, jusqu'à ce que l'ancien annonce au jeune qu'il n'a plus rien à lui apprendre.

L'apprentissage passe d'abord par la connaissance des noms de tous les cordages, des voiles, des outils et des parties du navire. Ce sont des centaines de noms que la recrue devra connaître parfaitement, ainsi que l'art et

l'intérêt de l'utiliser. Pour faciliter l'apprentissage, le Quartier-Maître incite les jeunes et les anciens à s'amateloier ensemble. Le lien extrêmement fort qui lie les deux matelots est idéal pour la transmission du savoir.

Le nouveau marin devra acquérir les connaissances nautiques nécessaire à la compréhension, ainsi qu'à la réalisation des manœuvres courantes : Réglage de voiles, Prises de Ris, Mouillage, Appareillage et Virement de Bord. Pour les manœuvres plus exceptionnelles, les simulations de situations de crises sont plus efficaces.

Simulation

Pour les manœuvres de Recharge et de Pointage de Pièces, de Gros Temps en charriant de la toile par vent frais, les officiers simulent la situation en maintenant les matelots en état de tension. C'est en effet le stress et la nécessité de réagir rapidement qui caractérisent ce genre de manœuvre. Les officiers peuvent aussi simuler les catastrophes, afin que l'équipage sache comment réagir si cette situation se présente.

La simulation permet de coordonner les hommes dans les situations critiques et de rendre les gestes précis et sans hésitation. Dans les faits, la simulation est limitée, car on ne peut simuler le stress, qui est le facteur majeur d'échec, si bien qu'on ne simule que la recharge et le pointage de pièces sur un navire.

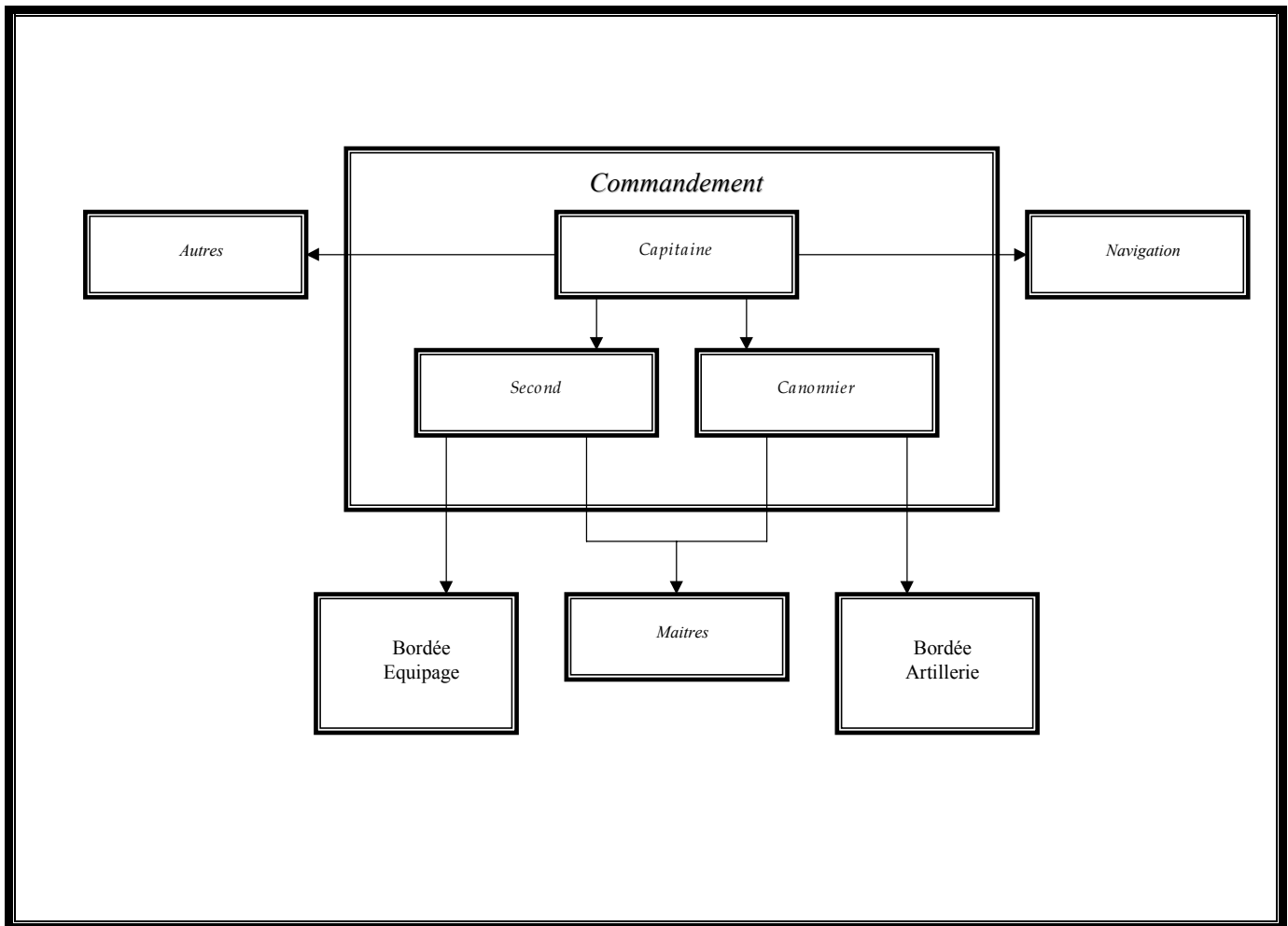
Organisation à Bord

Pour une efficacité maximale à bord, l'équipage d'un navire est très structuré, afin que les ordres descendent rapidement du capitaine aux simples matelots. Cette hiérarchie reste très rigide même sur les navires pirates, bien que les pirates choisissent leurs chefs. Il n'est donc pas question de

discuter les ordres de ses supérieurs. Des observations affinant la prise de décision peuvent cependant être faites des subordonnés aux supérieurs.

Hiérarchie





Navigation

Le maître Pilote reçoit ses ordres du capitaine et transmet au timonier le cap à suivre.

Bordée d'Equipage

Le maître d'équipage dirige la bordée d'équipage, qui réalise la manœuvre. Il transmet les ordres du second aux mousques, chargés du nettoyage du pont, aux simples matelots et aux gabiers, qui s'affairent à la manœuvre.

Maitres

Les trois Maîtres sont le Calfat, le Charpentier et le Voilier. Les trois maîtres sont assistés dans leurs tâches par les Aides Calfat, Aides Charpentier et Aides Voilier, qui apprennent ainsi le métier.

Bordée d'Artillerie

La bordée chargée de la recharge de pièce et du pointage de pièce en combat est constituée par les chefs de pièce, leurs servants de pièces, qu'ils commandent lors de la recharge et du Maître Canonnier, qui les coordonne conformément aux ordres venant du Canonnier.

Autres

Les autres, ceux qui s'avèrent nécessaire à la vie dans le navire sans prendre part à la manœuvre ou la navigation, sont le chirurgien, qui soigne les malades et les blessés, le cambusier, assisté de son tonnelier, qui assure la maintenance des réserves et enfin le coq, qui prépare l'ordinaire. Ils reçoivent leurs ordres de l'un des officiers, le plus souvent le second.

Bordées

On sépare l'équipage en deux bordées pour réaliser la manœuvre : la bordée bâbord, qui s'occupe en temps normal de toutes les



manœuvres quand le navire est bâbord amure, et la bordée tribord, chargée des manœuvres tribord amure. En réalité, quand vient la nuit, les deux bordées se partagent le quart.

En période de combat naval, la bordée d'équipage effectue la manœuvre pendant que la bordée d'artillerie assure la canonnade. Chaque bordée est donc plus ou moins spécialisée dans l'art de la manœuvre ou dans l'artillerie, spécialisation qui n'apparaît que lors des combats navals.

Dans les quartiers de l'équipage, les matelots sont regroupés par deux. Ils occupent le même hamac, l'un se reposant pendant que l'autre est à la manœuvre. Les camarades de bordées – matelots d'une même bordée – vivent en communauté, puisqu'ils effectuent toutes les manœuvres et passent leur temps libre ensemble. La promiscuité, les chants de marins, les beuveries et les coups durs les rendent inséparables.

Quarts

Quand vient la nuit, les hommes d'équipage et les officiers veillent à tour de rôle. La nuit, les dangers se remarquent plus tard que de jour et les réactions de l'équipage doivent être rapides.

Les officiers : capitaine, second et canonnier font leur quart à tour de rôle. Un quart consiste à relever régulièrement la vitesse au loch, l'orientation sur la boussole et les reporter sur le journal de bord, pour faciliter le point du lendemain. Ces mesures permettent en effet d'avoir une estimation de la nouvelle position du navire en fonction de la précédente. Les officiers de quart consignent par écrit aussi l'état du ciel, la force du vent et les courants présumés, ainsi que toute observation qui pourrait se révéler utile par la suite, comme la présence de la côte ou des brisants. Un quart d'officier dure quatre heures

La bordée de quart effectue les manœuvres avec une luminosité parfois inexistante, en suivant les indications de leur Maître d'Equipe. Le timonier a aussi un quart important et ne doit pas laisser dériver son navire loin de son cap pendant la nuit par une somnolence coupable et dangereuse. Il annonce son cap à l'officier qui termine son quart. Pendant tout ce temps, la bordée de

repos essaie tant bien que mal de récupérer son sommeil pendant les quatre heures qu'elle passe dans son hamac. Par fort vent, le hamac est ballotté à s'en décrocher l'estomac, et bien des marins passent des nuits blanches jusqu'à ce que le vent se calme. Une bordée tient son quart pendant quatre heures.

La vigie de quart joue aussi un rôle essentiel et tente de repérer côte et récifs. Elle remarque aussi assez facilement, de nuit, les fanaux indiquant les positions des navires voisins, ainsi que les phares sur les côtes européennes. Son quart dure deux heures, de jour comme de nuit.

Matelots

- «
- *Qu'as tu donc matelot ? lui demandais-je en le saisissant dans mes bras pour l'empêcher de tomber.*
 - *Ce que j'ai, vieux, me répondit-il en essayant de sourire... mais pas grand chose... une prune anglaise, que je ne puis pas digérer, dans le corps... Ah ! ne me serre pas si fort, vieux, tu me fais mal... Je me sens ce matin douillet comme tout...*
- Mon pauvre matelot, en parlant ainsi, retira sa main gauche, qu'il appuyait sur sa poitrine, et me montra une affreuse blessure.*
- *C'est l'English qui m'a pistoletté, le chenapan ! Continua-t-il en me faisant signe de ne pas l'interrompre. C'est mesquin, je le sais... que veux-tu ! on ne peut pas attendre de politesse d'un espion... Après tout faut avouer que je lui ai fendu le crâne... Cré nom, je me sens faignant... assois moi par terre*
 - *Attends-moi matelot, lui dis-je avec émotion après avoir obéi à son ordre, je m'en vais chercher des secours.*
 - *Pas la peine, vieux, je suis cuit... n, i, ni, c'est fini ! Ah ! nom de noms... tout de même je pourrais boire quelque chose... Ah ! pardieu... on dirait... on dirait... que je vas tourner l'œil... [...] Dis donc Louis... ho... holà... moi qu'avait tant de chose... de blagues... à te raconter... ca tombe mal.*

Mon pauvre matelot prononça encore quelques paroles inintelligibles, puis bientôt ses membres se roidirent dans une convulsion suprême. Je me penchais sur lui et je saisis sa main dans la mienne ; elle était froide : Kernau venait de rendre le dernier soupir !

Louis Garneray : « Corsaire de la République »



Sur un navire, pour assurer la cohésion du groupe, on associe les membres de l'équipage deux par deux. Chaque homme du couple ainsi constitué appelle l'autre son matelot. L'action de prendre matelot s'appelle donc s'amateloter et cette association ressemble fort à un mariage. La personne la plus proche d'un marin ne peut être que son matelot, même si l'un est à la manœuvre quand l'autre se repose.

Choix du Matelot

Le choix du matelot est effectué sur bien des navires par le Maître d'Equipe ou le Quartier-Maître, qui connaissent suffisamment bien les hommes pour les apparier correctement. Ce choix détermine l'avenir des deux matelots peut être plus encore que le fait de s'engager sur un navire. Un mauvais amatelotage, comme un mauvais mariage, ne peut se terminer qu'en divorce et se trouve être douloureux pour les deux hommes. Par contre, si chaque homme d'équipage trouve le bon matelot, l'ambiance et la cohésion à bord ne peuvent que s'améliorer, et l'efficacité de l'équipage est presque assurée.

Les pirates, ainsi que les boucaniers, les habitants de la tortue et les flibustiers, choisissent eux-mêmes leur matelot à la vie à la mort. Pour les flibustiers cependant, qui s'attachent fortement mais seulement temporairement à un équipage, l'amatelotage se présente sous la forme d'un contrat dont la durée se limite à une campagne. Il n'empêche que deux flibustiers matelots ne s'abandonneront pendant cette période pour rien au monde.

En général donc, le choix du matelot est crucial, car les matelots restent ensemble pendant des dizaines d'années, ou jusqu'à ce que la mort les sépare. Le choix du matelot ne se limite pas à des affinités et humeurs compatibles, car on choisit aussi les matelots pour leurs compétences complémentaires, pour que chacun puisse instruire l'autre de son mieux. Les maîtres d'Equipe amatelotent souvent un ancien avec un nouveau, pour que l'ancien transmette son savoir, ce qu'il fait avec le plus grand plaisir. De plus, associer un jeune et un vieux revient à allier impétuosité avec sagesse, l'un entraînant et tempérant l'autre tout à la fois.

Relations entre Matelots

Le lien qui les unit à vie n'est autre qu'une très forte amitié. Il est inconcevable de la part d'un matelot d'abandonner son matelot dans le besoin et plus encore dans le danger. Si un homme est fait prisonnier, il a l'assurance que son matelot vendra le libérer. S'il est malade, son matelot restera à le veiller et fera son travail à sa place, et il n'est pas question de fainéantise entre matelots, car les matelots sont collègues autant qu'amis, et le laisser-aller est incompatible avec la vie à bord. Si un homme d'équipage se retrouve en danger de mort, son matelot ne se contentera pas de risquer sa vie pour lui, mais est en devoir de convaincre tous les hommes d'équipage de se lancer à sa suite.

Dans un tribunal pirate ou flibustier, un inculpé ne peut être défendu par son matelot, car on est assuré que celui-ci mentirait sans hésitation pour sauver son compère. La condamnation et exécution de son matelot pour un crime à l'encontre de lois pirates peut pousser un pirate à quitter son navire, si la loi le lui permet. En tout les cas, il est inconcevable pour un marin de trahir son matelot, et l'homme qui le ferait ne peut que faire partie de la lie de l'humanité et sera considéré en tant que tel.

L'amatelotage peut être tout à fait informel ou faire l'objet d'un contrat signé par les deux membres. Si un des matelots meurt, son matelot hérite de tout ses biens, bien que d'autres pirates ou flibustiers puisse lui refuser ce privilège s'il n'a pas convenablement défendu son parent. Pour les gueux de la mer, le navire est le toit et le matelot l'unique famille, et on tient plus à la famille qu'on s'est choisi qu'à celle qu'on se voit imposer. Pour toucher un point plus sensible, il n'est pas rare que l'affection qui lie deux matelots ne tourne à l'homosexualité. Ceci peut sembler naturel chez des personnes qui passent ensemble la quasi-totalité de leur vie et se sacrifieraient sans hésiter l'un pour l'autre. En tout cas, lorsqu'un matelot se marie avec une femme, son matelot devient l'amant de cette femme de façon tout à fait naturelle et sans jalousie aucune. Evidemment, personne n'a la largeur d'esprit de Teach « Barbe Noire », qui partageait sa femme avec tout son équipage. Des mauvaises langues diront qu'il la prostituait, mais entre les deux la limite est ténue.



Activités Annexes sur un Navire

Chants de Marins

La vie à bord du navire est rythmée par les chants de marins. Ces chants sont avant tout des chants de travail, pour coordonner les gabiers durant la manœuvre et entretenir leur motivation. Il existe donc des chants à hisser, que tous les matelots chantent en chœur lorsqu'ils hissent une voile, mais aussi les chants à nager, pour coordonner les rameurs et des chants à virer. Toutes les manœuvres ont ainsi de nombreux chants associés, que les marins chantent avec entrain, pour leur plaisir ou pour oublier les tracasseries de leur existence.

Les chants ont une utilité bien plus étendue que la manœuvre, car lorsqu'un navire pirate rencontre un autre navire, les hommes d'équipage chantent en chœur la chanson « On the Sea ». Si l'équipage rencontre leur fait écho de la même chanson, nos pirates sont assurés d'avoir rencontré des confrères. Si par contre, l'équipage rencontré ne répond pas à l'appel « On the Sea », les pirates savent qu'ils ont affaire à des ennemis et peuvent réagir en conséquence, sans que l'adversaire s'en doute.

Enfin, bien sûr, les chants à boire animent les amicales beuveries des marins, qui font résonner la coque ou bien les murs d'un estaminet de leurs voix sonores. Les matelots qui savent jouer d'un instrument de musique, comme de la guitare, se font rapidement des amis à bord et animent les quartiers de l'équipage pendant le repos de la bordée. Avec un tant soit peu de rhum et de musique, les marins sont de joyeux drilles qui savent s'amuser.

Rangement du Pont

Danger du Désordre sur le Pont

Les manœuvres – cordages – qui couvrent le pont sont très nombreuses et, si elles ne sont pas constamment rangées, formeraient un infâme sac de nœuds. Le danger représenté par ces nœuds entre manœuvres différentes n'est pas à négliger, car la manœuvre doit être effectuée rapidement et les nœuds la ralentissent. Un cordage traînant sur le pont et subitement tendu par la traction exercée par une voile peut arracher sans difficulté la jambe

d'un homme. Une écoute bloquée par un nœud peut faire non moins que chavirer le navire et la voile tirant sur le nœud le rend impossible à défaire.

Rangement du Pont

Tout sur le pont, et en particulier les manœuvres courantes, doit être parfaitement rangé. Les manœuvres sont lovées – enroulées sur elles-mêmes – et accrochées de façon à ne pas encombrer le pont et à rester disponibles rapidement. Les matelots passent beaucoup plus de temps à ranger les cordages utilisés par une manœuvre qu'à réaliser la manœuvre elle-même. De plus, rangés, les kilomètres de cordages portés par le navire prennent beaucoup moins de place.

Le pont doit aussi être briqué régulièrement, de façon à ne pas faire glisser les pieds nus des marins ni les blesser. Pour éviter de glisser sur le sang qui recouvre le pont lors d'un combat naval, les mousses versent dessus des sacs de sable.

Entretien des Cordages

Le cordage est constitué de brins de cordage plus petits, enroulés ensemble et tordus de façon à ce qu'ils restent solidaires. Les petits brins sont appelés torons, et sont eux-mêmes constitués de torons ou bien, s'ils sont suffisamment petits, directement de brins de chanvre. Pour construire un cordage, celui-ci doit être à la fois tendu et ses torons tordus, afin qu'une fois relâché, il garde la bonne forme. Les cordages dont on souhaite qu'ils glissent sont suiffés, d'autres sont goudronnés pour mieux résister aux intempéries et à la traction. Un bon cordage ne doit pas s'allonger à la traction.

Nœuds

Il existe une centaine de nœuds différents utilisés sur un navire. Chaque nœud a ses propriétés de forme, de résistance à la tension, de facilité à défaire, qui le font s'adapter à certains usages et non à d'autres. En fait, chaque nœud a sa fonction particulière.



- ◆ **Raccourcir les cordages.** Pour raccourcir les cordages trop long sans avoir à les couper, on utilise le nœud en jambe de chien, qui revient à replier en trois la partie du cordage, à réduire et à enrrouler les extrémités autour des brins repliés, afin de les solidariser entre eux par tension du cordage.
- ◆ **Faire une anse sur un cordage.** Pour faire une anse au bout d'un cordage, le nœud de chaise est très approprié car il ne lâche jamais et peut se défaire aisément. Pour une anse au milieu d'un cordage, le nœud de plein poing est plus approprié.
- ◆ **Mettre deux cordages bout à bout.** Pour ce faire, on dispose de plusieurs choix. Les cordages peuvent être rattachés par un nœud de pêcheur extrêmement simple, ou deux anses formées par des nœuds de chaise, mais il est plus efficace de faire une épissure.
- ◆ **Fixer une écoute ou une drisse rapidement.** On effectue alors une clé ou deux demi-clés inversées.
- ◆ **Attacher un cordage à une pièce de bois.** On utilise pour ce faire le nœud de cabestan, qui a le bon goût de se défaire rapidement et de ne jamais glisser.

Épissure

Alors que le nœud a une durée de vie courte, car on peut le faire et le défaire, l'épissure modifie la structure du cordage et est donc faite pour durer plus longtemps. Un nœud se contente d'enrouler un ou deux brins de cordages, l'épissure nécessite de défaire les torons du cordage en brins que l'on agence de façon à obtenir l'effet souhaité.

L'épissure est idéale pour ajouter une anse au bout d'un cordage de façon définitive, mais aussi pour lier deux cordages ensemble, bout à bout ou pour qu'ils forment un angle droit. Un voilier doué pour l'épissure peut virtuellement agencer deux cordages comme il le désire. L'épissure utilise une aiguille creuse et grosse comme le pouce, pour permettre d'y faire passer un toron.

Réparation des Voiles

La réparation des voiles est l'apanage du maître voilier seul, qui sait aussi réparer et construire des cordages.

Pêche

L'ordinaire de biscuit et de viande séchée est certes fort nourrissant, mais un peu monotone. Les marins du bord peuvent pêcher pour leur plaisir pendant les heures alors que leur bordée est de repos, ou pour le travail, si ce sont des pêcheurs bien sûr. On apprécie d'autant plus d'avoir des bons pêcheurs à bord lorsque les vivres commencent à se faire rares. Les flibustiers et pirates apprécient pour cela la compagnie à bord des Indiens Mosquitos, qui sont des pêcheurs si doués qu'un seul d'entre eux arrive à nourrir tout un équipage.

Les méthodes employées pour pêcher sont très nombreuses, et différentes selon les pays et le type de poisson ou de crustacé recherché. Les types de pêche les plus utilisés sont la pêche à la ligne, à la traîne, au casier, au filet, au chalut, à la dandinette, mais aussi à la battue, à l'arc ou au harpon.

Pêche à la Ligne, à la Traîne ou à la Dandinette

Ces trois types de pêche utilisent un fil terminé par un hameçon équipé d'un appât. Pour la pêche à la ligne, le fil à pêche est attaché au bout d'une canne, afin de pouvoir pêcher de la berge ou d'un navire. La pêche à la dandinette est facile dans les ports, car on attache la dandinette au bastingage d'un navire à l'ancre dont le roulis donne un mouvement à la ligne attirant le poisson. Pour pêcher à la traîne, il faut au contraire que le navire avance. On attache alors la ligne, après l'avoir lestée, à l'arrière du navire, si bien que l'appât en forme de poisson semble vivant.

Pêche au Casier

Le casier est une caisse en bois contenant un appât, pour attirer les poissons ou les crabes. Cette caisse en bois est munie d'un entonnoir plus étroit à l'intérieur, si bien qu'un crabe ou un poisson arrive aisément à entrer, mais pas à sortir. Les casiers sont déposés en mer et on vient les relever de temps en temps.

Pêche au Filet

La taille des mailles d'un filet de pêche dépend de la taille du poisson que l'on veut attraper. Celui-ci se prend dedans, en tentant de le traverser. Comme pour le casier, le



pêcheur dépose le filet en mer, attaché à des petites bouées et vient le relever de temps en temps. Par contre, le filet doit être à chaque fois nettoyé des algues qui s'y accrochent.

Pêche au Chalut

Le chalutier traîne le filet derrière lui. Il doit pour cela posséder la puissance suffisante, condition que la bisquine remplit parfaitement. Les pêcheurs pêchent au chalut en haute mer, alors que les pêches au casier et au filet se font plutôt près des côtes.

Pêches à la Battue

Pour la pêche à la battue, qui nécessite beaucoup de monde, les hommes, sur leurs pirogues, battent la mer de leur rame dans une lagune, pour faire fuir le poisson. Un peu plus loin, les femmes tiennent le filet, qu'elles referment sur le banc de poissons.

Pêche à l'Arc ou au Harpon

La pêche à l'arc ou au harpon ne porte ses fruits que si le pêcheur est expérimenté, car il doit transpercer de sa flèche ou de son harpon le poisson, en tenant compte de l'effet de

réfraction qui montre le poisson décalé par rapport à sa position réelle.

Crustacés et Coquillage

Les crustacés se pêchent soit dans les rochers, soit grâce à une épuisette. On les déloge des rochers à l'aide d'un bâton ou en soulevant les pierres. Les coquillages se récupèrent aussi sur les rochers où ils se fixent, ou dans le sable en creusant à l'endroit judicieux.

Tortues

Pour chasser la Tortue, les hommes parcourent les plages à quatre ou cinq et se munissent d'un long bâton. Ils retournent les tortues qu'ils rencontrent sur le dos en faisant passer la bâton sous le ventre de la tortue et en soulevant d'un coup sec. Ils abandonnent la tortue sur le dos et passent à la tortue suivante. Une fois la chasse terminée, ils retournent aux tortues qu'ils ont mises sur le dos. Les carapaces sont lourdes et encombrantes ; les hommes dépècent donc la tortue sur place en lui ouvrant le thorax et décollant la chair de la carapace. Ils font bien attention de récupérer l'excellente graisse, qui peut aussi servir à alimenter les lampes à huile du bord.



Un Brin de Règles



Règles Optionnelles

Certaines règles de Pavillon Noir sont optionnelles. Le nombre de tête de Jack - qui est mort d'indigestion de règles - vous indique la valeur de la règle. Plus le nombre de têtes de Jack est important et moins la règle optionnelle est digeste.



Règle optionnelle pouvant être facilement introduite après quelques parties. Jack n'en est pas mort et nous vous recommandons de l'introduire pour plus de fun, mais prenez votre temps.



Règle optionnelle non essentielle mais qui rajoute un petit plus au jeu. Vous pouvez vous en passer ou l'introduire après quelques parties si elle vous amuse.



N'utilisez pas cette règle optionnelle au quotidien. Qui sait, peut-être vous servira-t-elle un jour ?



Le Personnage

Avant de se lancer à l'aventure dans le monde violent, dangereux, mais mythique des forbans et gueux de la mer, vous devez donner corps à votre personnage afin de pouvoir utiliser les règles de jeu. Ces règles vous aideront à déterminer la réussite où l'échec des actions entreprises par votre pirate ou flibustier. La création de personnage se décompose en trois parties importantes. Tout d'abord, nous vous proposons de répondre à quelques questions, afin de donner une vie à votre personnage : ses motivations, ses rapports avec le nouveau mode de vie qui l'attend, son passé et ses proches. A l'issue de ces questions, vous serez probablement en mesure d'écrire une petite histoire retraçant à la fois la vie de votre personnage et sa personnalité. Ces deux éléments sont essentiels pour rendre les parties agréables, l'un afin de jouer le personnage avec brio et de créer une

émulation, et l'autre afin d'intégrer les histoires des personnages dans la campagne dont ils sont les acteurs. Cette intégration peut se faire en douceur, car les motivations des personnages et les événements passés de leurs vies peuvent avoir des répercussions dans le présent sans que le hasard y ait sa place. Il est toujours plus agréable d'évoluer dans une intrigue complexe où tous les événements ont des causes imbriquées que de les voir former une suite aléatoire.

Ce petit historique vous servira de guide pendant la création de votre personnage, et servira au maître de jeu pour vous intégrer dans la campagne de scénarios. Il sera aussi en mesure de rechercher avec les histoires des autres joueurs des sources communes favorisant la cohésion du groupe.

Période Historique

Avant toute chose, le maître de jeu et ses joueurs doivent déterminer à quelle époque se situe la campagne. Les choix des personnages et bien entendu leur histoire seront fonction de l'époque choisie.

Il existe dans Pavillon Noir trois âges d'or, un pour chaque type d'aventurier courant les mers. L'âge d'or de la Flibuste commence en 1620, avec les premières installations des

Français et Anglais dans le nouveau monde. Elle culmine en 1660, période à laquelle la relative rareté des navires pousse les aventuriers à s'attaquer à des villes. Enfin, la Flibuste disparaît avec la tentative du Roy de France de transformer les repaires de forbans en colonies, en 1690-1700.

Les Pirates sont avant tout des corsaires et flibustiers au chômage, qui courent les mers pour leur compte. L'âge d'or de la Piraterie correspond donc aux périodes de paix entre les grandes puissances européennes. Cet âge d'or, pendant lequel les pirates sont autant des anarchistes et utopistes que des vulgaires bandits, s'étend de 1700 à 1750. Les plus grands pirates ayant sévi sur les mers, en tout cas ceux dont il nous reste des traces, se sont partagés la mer des Caraïbes et les côtes du nouveau monde et de l'Afrique entre 1713 et 1720. Le métier de pirate date de l'invention de la navigation et est encore d'actualité, mais

entre 1700 et 1750, ils sont plus que jamais porteurs d'une idéologie de révolte libertaire.

Les corsaires ne sont rien de plus que des flibustiers entrés au service de leur patrie. Ils se sont donc vendus à ceux que les pirates exècrent, perdant leur liberté au profit d'une certaine légitimité et des remerciements de leur patrie reconnaissante. S'ils ne représentent pas le même idéal que les Flibustiers et pirates, les corsaires n'en ont pas moins été les acteurs d'entreprises extraordinaires sur mer. L'âge d'or des Corsaires Français correspond naturellement aux périodes des guerres importantes. Les corsaires Français ont été institués par Colbert en 1683, et ont fait souffrir les ennemis de la nation pour les plus scrupuleux, et tous les navires qui leur tombaient entre les mains pour la plupart. Cet âge d'or se termine avec l'abdication de Napoléon. Les corsaires les plus prestigieux coururent donc les sept mers par intermittence entre 1683 et 1810.

Quelques Questions Préliminaires

Avant de commencer à remplir votre feuille de personnage, imaginez quelle sorte de personne est votre futur pirate ou flibustier. Non seulement cette peinture de votre personnage, avec son passé, ses désirs et sa vision de la vie rendra son jeu et les parties plus agréables, mais elle peut prendre encore plus d'importance que cela. Le credo des pirates et des flibustiers peut se résumer à la recherche de la liberté, ce qui signifie que personne n'entendra diriger la vie de ce personnage, sinon vous. Savoir ce que vous acceptez et rejetez vous permettra de guider votre vie de pirate où les choix sont nombreux. Le fait de rendre son navire à un capitaine juste et apprécié par son équipage peut vous sembler futile, mais de nombreux pirates, même sachant que ce bon capitaine allait malgré tout les dénoncer à la première occasion, se sont posé la question. Est ce que vous vendrez les esclaves du négrier que vous avez arraisonné ou pendrez-vous les négriers pour avoir privé des hommes de leur liberté ?

De l'identité et des buts de votre personnage découleront les aventures qu'il vivra. La vie d'un équipage essayant d'offrir la liberté à tous, de gré ou de force, et de bâtir une société de liberté, d'égalité et de fraternité – et oui, déjà – où chacun pourra choisir son dieu. Ses idées n'auront alors rien à voir avec celles de simples gueux des mers, essayant avant tout de survivre, voire de s'enrichir sur le dos des puissants qu'ils exècrent.

Détermination Aléatoire du Vécu de votre Personnage

Il n'est pas question de déterminer aléatoirement les éléments qui suivent pour la création d'un personnage joueur, mais vous voudrez peut-être le faire pour obtenir de façon rapide des personnages non-joueurs variés. Pour ce faire, à chaque choix multiple que nous proposons, jetez un dé à 20 faces et sélectionnez l'historique correspondant au résultat du dé.

Origine Géographique

ORIGINES	
D20	ORIGINES
1 - 5	Esclave d'Afrique Noire.
6 - 15	Europe.
16 - 20	Indes Occidentales.

ORIGINE EN AFRIQUE NOIRE			
D20	NATIONALITE	MODIFICATEUR DE CARACTERISTIQUE	MAGIE
1 - 5	<i>Côte d'Ivoire</i>	Hommes :	Vaudou.
6 - 10	<i>Guinée</i>	+1 en Endurance ou +1 en Pouvoir.	
11 - 15	<i>Sénégal</i>	Femmes :	
16 - 20	<i>Sierra Leone</i>	+1 en Charisme ou +1 en Pouvoir.	

NATIONALITE DES EUROPEENS			
D20	NATIONALITE	MODIFICATEUR DE CARACTERISTIQUE	MAGIE
1 - 4	Anglais.	Aucun, sauf pour les sorcières, qui bénéficient de : +1 en Charisme ou +1 en Intelligence	Druidique.
5 - 10	Espagnol.		
11 - 14	Français.		
15 - 18	Hollandais.		
19	Italien.		
20	Portugais.		

NATIONALITE DANS LES INDES OCCIDENTALES		
D20	NATIONALITE	MAGIE
1	<i>Aztèque</i> : +1 en Charisme ou +1 en Manipulation.	5 Soleils.
2	<i>Caraïbe</i> : +1 en Adaptabilité ou +1 en Pouvoir.	Caraïbe.
3 - 6	<i>Créole de Nouvelle-Angleterre.</i>	-
7 - 10	<i>Créole de Nouvelle-Espagne.</i>	-
11 - 12	<i>Créole des Caraïbes.</i>	-
13 - 14	<i>Indien des Forêts</i> : +1 en Perception ou +1 en Pouvoir.	Animiste.
15 - 16	<i>Indien des Plaines</i> : +1 en Dextérité ou +1 en Pouvoir.	Animiste.
17	<i>Indios Bravos</i> : +1 en Force ou +1 en Dextérité.	Animiste.
18	<i>Maya</i> : +1 en Intelligence ou +1 en Pouvoir.	5 Soleils.
19 - 20	<i>Mosquito</i> : +1 en Dextérité ou +1 en Perception.	Animiste.

L'origine géographique de votre personnage est essentielle, car elle détermine sa culture et peut constituer en soi un handicap social. Ce handicap est bien sûr beaucoup moins important dans le monde des pirates et des Frères de la Côte, mais tous n'ont pas une philosophie égalitaire. La quasi-totalité des Flibustiers vendraient à la première occasion les esclaves récupérés sur un navire espagnol.

Les origines géographiques ou professions qui constituent un handicap social offrent des avantages au niveau des règles de création. Ainsi, les Noirs d'Afrique, les Indiens du Nouveau Monde, les survivants des civilisations mayas et aztèques, mais aussi les sorcières européennes bénéficient d'un bonus dans une caractéristique. Si vous trouvez les caractéristiques imposées déplacées ou issues de préjugés, libre à vous de les changer, en accord avec votre maître de jeu, car elle n'ont pour but que de contrebalancer un handicap

social. Les différentes nations sont décrites dans le chapitre « Nationalités », avec des notions d'histoire mais aussi de culture. Voici ci-dessous les modificateurs de caractéristiques correspondant aux différentes nations.

- ◆ **Europe (Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Hollandais, Italien, Portugais).** Aucun modificateur de caractéristique, à l'exception des Sorcières, si vous appliquez les règles de magie. Les sorcières souffrent de l'à priori très négatif de l'église à leur sujet qui leur a valu des persécutions continues pendant des siècles. Elles bénéficient d'un bonus de +1 soit en Charisme, soit en Intelligence. En effet, les sorcières du village sont consultées avant tout pour leur sagesse, et on ne sait pourquoi, elles attirent les regards de convoitise, ce qui joue rarement en leur faveur.
- ◆ **Créole (Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Hollandais, Italien, Portugais) :** les créoles sont des Européens nés dans les Indes. Ils ne bénéficient pas non plus de modificateurs de caractéristiques.
- ◆ **Afrique Noire (Guinée, Sénégal, Côte d'Ivoire).** Ils sont le plus souvent présents dans le Nouveau Monde sous le statut peu enviable d'esclaves. Ils sont choisis pour leur résistance en tant qu'esclave, afin de survivre à la traversée et ont des prédispositions importantes pour l'interaction avec les esprits. Ils bénéficient donc de +1 en Endurance ou en Pouvoir. Pour les femmes, qui sont aussi choisies selon leur physique, les modificateurs sont plutôt +1 en Pouvoir ou en Charisme.
- ◆ **Aztèques.** Civilisation entièrement détruite par les Espagnols, ils n'en reste que des ruines. Les quelques survivants de l'empire aztèque, disparus depuis un siècle ou deux déjà suscitent une admiration mystérieuse et respectueuse. Ils bénéficient de +1 en Charisme ou en Manipulation.
- ◆ **Maya.** Le peuple maya est organisé sous forme de villages nomades, se déplaçant sur la route des temples. Il a été moins touché par l'invasion espagnole que les Aztèques. Cette civilisation plutôt pacifique excelle en science mêlée de magie. Cette civilisation a néanmoins disparu, mystérieusement dévorée par la forêt. Les cités de la péninsule du Yucatan perdues dans la forêt vierge sont les cibles des pilliers de cités en quête d'or Les Mayas bénéficient de +1 en Intelligence ou en Pouvoir.
- ◆ **Indiens Mosquitos.** Les Indiens Mosquitos, habitant une petite île de la Boca-del-Toro, sont en très bons termes avec les Flibustiers. Ceux-ci prennent souvent à leur bord des jeunes Mosquitos, leur offrant une initiation pour quelques années à la culture et à la technologie occidentale. En échange de ceci, le jeune Mosquito fait profiter ses compagnons de l'excellence de ses talents de pêcheur. Les Mosquitos sont des Indiens très attentifs et très agiles, qui ont des facilités pour grimper dans la mâture, tirer au fusil et autres activités chères aux flibustiers. Ils bénéficient donc de +1 en Perception ou de +1 en Dextérité.
- ◆ **Indios Bravos.** Ces indiens, qui habitent la région de Maracaibo et que les Espagnols n'ont pas réussi à réduire, portent très bien leur nom. Ils sont quasi inexpugnables dans la forêt, où ils se fondent et tuent les envahisseurs à coups de sarbacane. Ils forment une tribu très aguerrie et bénéficient de +1 en Force ou de +1 en Dextérité.
- ◆ **Indiens Caraïbes.** Les Indiens Caraïbes ont peut être été les premiers indiens exterminés par les Espagnols après les Aztèques. Les Espagnols trouvaient diabolique leurs rites anthropophages ainsi que leur culte d'un dieu bon et d'un dieu mauvais. Certains Flibustiers ont pu toutefois apprécier la qualité de leur accueil. Ils bénéficient d'un bonus de +1 en Pouvoir ou en Adaptabilité.
- ◆ **Indiens des Forêts.** Ces Indiens qui, comme les Indiens des plaines, regroupent plusieurs tribus aux mœurs différentes, habitent les forêts du Nord-Est de l'Amérique. Ils vivent de chasse et de pêche et ont peu de contacts avec les Colons européens. Ils bénéficient d'un bonus de +1 en Perception ou en Pouvoir.
- ◆ **Indiens des Plaines.** Les Indiens des plaines de l'Amérique du Nord sont des chasseurs nomades que vous connaissez trop bien pour qu'il soit utile de détailler leur mode de vie. Ils ont peu de contacts

PAVILLON NOIR

avec les Flibustiers et les Pirates, car ils vivent beaucoup trop à l'intérieur des terres pour cela. Ils bénéficient d'un bonus de +1 en Dextérité ou en Pouvoir.

Afin d'améliorer la cohésion du groupe, au moins au début d'une campagne, le choix d'une origine géographique commune peut s'imposer. Vous pouvez soit jouer un groupe d'Indiens Caraïbes, qui prennent la mer lorsque l'oppression Espagnole devient trop forte, soit un groupe de Français recueillant un maya ou un Guinéen comme leur égal. Il n'est pas rare que les Flibustiers prennent dans leur rang un indien pour une compétence

particulière qui manque au groupe. Les Indiens Mosquitos, par exemple, sont très appréciés, car pêcheurs de génie, à tel point qu'un seul pêcheur Mosquito peut nourrir en une journée de pêche tout un équipage, atout majeur lorsqu'on est pris dans un calme plat et que la nourriture vient à manquer.

Le choix d'une origine géographique pour votre personnage ne doit pas être négligé car, même si c'est triste à constater, ce choix influe d'une part sur ses alliés et ses ennemis, mais avant tout sur les valeurs auxquelles il tient et sur son mode de vie.

Terrien ou Marin

DETERMINEZ SELON VOTRE LIEU DE VIE	
TERRIEN	Lieu d'habitation. Classe sociale. Profession d'origine Contacts dans le nouveau et l'ancien monde. Un résumé de l'histoire de votre famille depuis 1 Siècle.
MARIN	Côtes visitées. Postes successifs à bord. Déboires : Défaites, naufrages, épidémies, famines, tempêtes. Réussites : Hauts faits, butin, personnalités rencontrées, contacts.

RAPPORT AVEC LA MER	
D20	RAPPORT AVEC LA MER
1 - 3	C'est tout votre univers.
4 - 5	La paix dans la solitude.
6 - 8	Lieu d'évasion vers des horizons nouveaux.
9 - 12	Gloire et richesse.
13 - 15	Loin de cette société qui vous révolte.
16 - 18	Lieu de danger et de souffrance.
19 - 20	Grand vide inintéressant.

Les Flibustiers et les Pirates sont avant tout des marins. Il est essentiel de savoir comment votre personnage perçoit la mer et les voyages maritimes. Avant toute chose, demandez-vous si votre personnage a couru les mers avant de partir à l'aventure. Les marins seront certes avantagés sur un navire, mais la présence d'un

terrien peut apporter à un groupe de forbans des atouts qui peuvent faire la différence entre la survie et la mort. Si votre équipage ne compte pas de maître voilier, calfat ou charpentier, il ne sera probablement pas viable, mais la présence d'un chirurgien ou d'un indien habitué à vivre dans les forêts ouvre de nouvelles perspectives d'aventures.

Raisons du Départ pour les Caraïbes

EUROPEENS : RAISONS DU DEPART POUR LES CARAÏBES	
D20	RAISON DU DEPART
1 - 5	<i>Colon</i> : payant son trajet ou engagé.
6	<i>Négrier</i> : Indépendant ou de la Compagnie des Indes Occidentales.
7 - 10	<i>Marchand</i> : type de trafic, indépendant ou pour la CIO, Armateur.
11 - 13	<i>Boucanier</i> : payant son trajet ou engagé.
14	<i>Corsaire</i> : Armateur.
15 - 16	<i>Flibustier</i> : payant son trajet ou engagé.
17 - 20	<i>Autre</i> : Persécuté politique ou religieux. Repris de justice, bagnard ou galérien. Esclave. Missionnaire. Pour voir de la famille. Pour partir à l'aventure. En tant que fonctionnaire de l'état. Pour construire une société idéale.

Les motivations pour partir à l'aventure ne manquent guère, mais les risques sont nombreux. Les Européens partant pour coloniser le nouveau monde s'imaginent un paradis sur terre, et sont prêts à affronter les affres de la traversée pour quitter une Europe que la guerre et les conflits religieux rendent difficile à vivre. Tous les passagers à bord de navires en partance pour le nouveau monde ne sont pourtant pas de sympathiques personnes en quête d'une terre à cultiver, loin de là. Les états Européens sont bien contents de se débarrasser de leurs repris de justice et de leurs prostituées qu'ils chargent sur les navires sans leur demander leur avis, Ce qui n'empêche pas ces personnes de devenir respectables de l'autre côté de l'Atlantique.

Certains idéalistes quittent l'ancien monde pour le nouveau en quête d'aventures, et ceux-là sont plus sûrs de trouver ce qu'ils cherchent que n'importe qui d'autre. L'aventure telle qu'ils la rencontreront n'est pas faite que de richesses et de victoires, mais a un fort goût de sang, de mort et d'amertume auxquels seuls les plus résistants et les plus intelligents

survivent. Les motivations qui poussent une personne à quitter son village, ses amis et sa famille ne peuvent s'éteindre aux premiers déboires venus, et ces vocations se termineront peut être par une mort malheureuse, mais peut être aussi par une vie assez semblable aux rêves de terriens. En déterminant les motivations de votre personnage, gardez en tête qu'elles le poursuivront toute sa vie, même s'il ronge son frein dans une mine Espagnole ou en tant qu'engagé d'un brutal boucanier.

Lorsqu'une personne ne peut payer son voyage par elle-même, la Compagnie des Indes Occidentales le fait à sa place. Pour se rembourser de cet investissement, elle vend ladite personne à qui le désire une fois arrivée dans le nouveau monde. Cet état, proche de l'esclavage, dure trois ans pour les Français et sept renouvelables pour les Anglais. Les personnes subissant cet esclavage sont appelés les « Engagés » et travaillent au profit d'un habitant ou d'un boucanier, dans des conditions aussi atroces dans un cas que dans l'autre.

Personnages Originaires d'Afrique Noire

AFRIQUE NOIRE	
Déterminez le dialecte parlé et les personnalités marquantes de son enfance.	
D20	CONDITION DE LA MISE EN ESCLAVAGE
1 - 2	Acheté à sa famille.
3	Criminel.
4 - 12	Enfant d'esclave né dans les Indes.
13 - 14	Enlèvement dans son village
15 - 16	Attiré à bord d'un négrier.
17 - 20	Prise de guerre d'une tribu esclavagiste.
D20	CONDITIONS DE CAPTIVITE
1 - 6	Atroce : violence arbitraire, viols, mutilations, travail harassant, famine.
7 - 18	Correcte
19 - 20	Excellente : Bien traité et nourri, apprécié, fidèle.
D20	TRAVAIL EFFECTUE
1 - 3	Libéré du négrier qui l'emmenait au nouveau monde
4 - 5	En tant que domestique dans une villa.
6 - 7	Dans une mine de sel, d'argent, d'or ou de fer.
8 - 20	Dans une plantation de canne à sucre, de coton, de tabac, etc.
D20	LIBERATION DE LA CONDITION D'ESCLAVE
1 - 11	<i>Par Pirates ou Flibustiers</i> : Attaque de négrier, volé, racheté, maître tué.
12	<i>Par son Maître</i> : Affranchi.
13 - 17	<i>Par lui-même</i> : Esclave marron.
18 - 19	<i>Pour service contre son maître</i> : Prise de ville, assassinat, trahison.
20	<i>Pas encore.</i>
D20	MOTIVATIONS
1 - 3	<i>Destruction</i> des comptoirs Européens négriers en Afrique.
4 - 8	<i>Libération</i> : amis, famille ou tous les esclaves d'Amérique.
9 - 14	<i>Prendre du bon Temps.</i>
15 - 16	<i>Retourner en Afrique.</i>
17 - 20	<i>Vengeance</i> : contre les blancs en général, une nation en particulier, son maître, les sociétés esclavagistes.

Les esclaves noirs arrivant dans le nouveau monde aux frais du commerce triangulaire ne sont pas les moins à plaindre des colons d'Amérique. Ils ont été arrachés à leur village, faits prisonniers par une tribu esclavagiste puis vendus à des trafiquants de bois d'ébène ou pire encore, vendus à ces négriers par leur propre famille. Durant la traversée à bord du négrier, ils vivent un enfer, entassés dans les cales, sans voir la lumière du jour, en respirant une atmosphère fétide faite de sueur et de déjections, affamés par les négriers qui préfèrent en voir mourir la moitié que de

dépenser de la nourriture pour eux. Ils arrivent dans un piètre état, si leur corps n'a pas été jeté par-dessus bord. Leur seul espoir de liberté reste la fuite des plantations auxquelles ils auront été vendus, la mutinerie improbable à bord du négrier ou l'attaque du négrier par des flibustiers, ou mieux encore, par des pirates. Même dans cette dernière éventualité, il faut que ces pirates soient suffisamment idéalistes pour que leurs idées libertaires passent avant leur goût pour l'or que représente la juteuse vente des esclaves à leur prochaine escale.

Personnages Issus des Peuples du Nouveau Monde

INDIENS DU NOUVEAU MONDE	
Toutes les peuplades indiennes ont leurs ennemis héréditaires et se sentent plus ou moins proches des aventuriers en général ou d'une nation en particulier.	
D20	JOUG ESPAGNOL
1	Excellentes Relations.
2	Relations Commerciales, par exemple la vente d'esclaves.
3 - 4	Joug Supportable.
5 - 12	Limite de l'esclavage.
13 - 15	Au bord de la rébellion.
16 - 17	Rébellion récente : recherche l'appui d'aventuriers.
18	Peuple entièrement exterminé : Aztèques, Arawak, Caraïbes.
19 - 20	Ne s'est jamais soumis.
D20	RELATIONS ENTRETENUE AVEC LES ESPAGNOLS
1 - 5	Haine indicible.
6 - 10	Rancœur.
11 - 15	Indifférent.
16 - 20	Soumis.
D20	MOTIVATION DE LA PRESENCE SUR UN NAVIRE <i>Notez que les indiens sont rarement motivés par l'argent.</i>
1 - 8	Pour apprendre les coutumes et la technologie des Européens.
9 - 10	Pour suivre un ami.
11 - 16	Départ à l'aventure.
17 - 18	Désir de soulèvement des peuples opprimés.
19 - 20	Prisonnier, esclave.
D20	COMPETENCE SUR LE NAVIRE
1 - 5	Excellent pêcheur.
6 - 12	Guide.
13 - 14	Excellent gabier.
15 - 18	Survie en forêt et connaissance des peuples indiens.
19 - 20	Bon médecin et apothicaire.

L'invasion du Nouveau Monde par les Espagnols, près de deux cents ans avant la période qui nous intéresse et par les Anglais cent ans plus tard ne s'est pas faite sans massacres et disparitions de civilisations entières. Les peuples indiens, devant les armées Espagnoles munies d'arquebuses et en quête d'or n'ont eu que peu de choix. Ils pouvaient soit s'opposer et se faire exterminer, se soumettre et ralentir leur extermination, ou émigrer pour retarder leur prochaine rencontre avec l'homme blanc. Les Arawaks, par exemple, dont la chair était très appréciée par les Indiens Caraïbes, furent refoulés par ceux-ci jusqu'aux îles de l'Ouest des Caraïbes et la péninsule du Yucatan. Les Espagnols ne se sont pas fait prier pour compléter leur extermination, sans oublier de passer au fil de

l'épée les Caraïbes dont les coutumes n'étaient pas en accord avec les recommandations de sa Sainteté le Pape.

Soit les Indiens du Nouveau Monde furent massacrés, soit ils tombèrent sous le joug Espagnol, à quelques exceptions près, comme les Indios Bravos, qui résistent encore et toujours à l'envahisseur, et les Indiens d'Amérique du Nord, qui commencent à peine à subir les exactions des colons Anglais. Leurs relations avec les Espagnols ne sont donc pas au beau fixe, ce qui en fait des partenaires privilégiés des aventuriers Anglais et Français. Ceux-ci aiment prendre des Indiens à leur bord, car ils sont en général sociables et possèdent des compétences qui les rendent incontournables, comme la pêche pour les Indiens Mosquitos.

PAVILLON NOIR.

Points de Vue

POINTS DE VUE	
D20	POUVOIR
1 - 2	Moyen d'accéder à l'argent.
3 - 4	Autoritaire, prend plaisir à commander.
5	Obéissance sans limite.
6 - 7	Respect des lois du groupe.
8 - 12	Rebelle à toute autorité imposée.
13 - 14	Indiscipliné, même envers des chefs qu'il a choisi.
15 - 17	Le pouvoir pourrit tous ceux qu'il touche.
18 - 20	A mort les tyrans et leurs sous-fifres.
D20	RELIGION CHRETIENNE
1 - 2	Dévoit.
3	Déiste.
4 - 11	Dieu est toujours de mon côté.
12 - 15	L'église est constituée de rapaces et d'exploiteurs.
16 - 17	Se sent plus proche du diable que de Dieu.
18 - 20	Dieu est mort, vive l'homme libre.
D20	AUTRES RELIGIONS QUE LA SIENNE
1 - 4	Leurs rites sont diaboliques.
5 - 8	Doivent être combattues par l'épée.
9 - 11	Superstitions idiotes.
12 - 17	Les brebis égarées doivent être converties.
18	Liberté de culte pour tous.
19 - 20	Laïque.
D20	PEUPLES DU NOUVEAU MONDE
1 - 2	Rites abominables à éradiquer.
3 - 7	Etres inférieurs qui doivent être réduits à l'esclavage.
8 - 10	La conversion de culture préférable pour eux.
11 - 15	Pauvres sauvages incultes.
16	Ils ont droit à la différence.
17 - 20	Leur extermination par les Espagnols doit être vengée.
D20	MAGIE
1 - 10	La magie est l'œuvre du diable.
11-16	La magie n'existe pas.
17-19	Peur respectueuse.
20	Outil utile à qui sait le manier et dangereux pour les autres.
D20	ARGENT
1	L'argent n'a aucun intérêt.
2- 6	A dépenser sans compter.
7 - 15	Accro du jeu : dés, cartes.
16 - 20	Doit être conservé précieusement.

Votre personnage, du fait de sa culture d'origine et de son éducation, s'est forgé un point de vue sur bien des sujets cruciaux de l'époque. Il se peut qu'il soit, comme tout sujet du roi de France qui se doit, obéissant, dévot, prêt à inculquer les valeurs chrétiennes l'épée à la main s'il le faut, mais rejetant aussi bien les rites des sauvages du nouveau monde, mûrs

pour l'esclavage, que la magie de ces peuples impies. Il est tout à fait possible, comme de nombreux pirates, qu'il voit les indiens et les noirs d'Afrique comme ses frères. Il peut être outré par la façon dont les Indiens ont été exterminés par l'Espagnol et, comme Monbars l'Exterminateur, partir en course pour faire payer les malfaiteurs. Peut être votre personnage veut-il aussi créer une société

PAVILLON NOIR

idéale avec tous les gueux de ce monde pour damer le pion aux puissances d'Europe. Toutes ces convictions pourront changer et s'émousser avec les aventures vécues, mais prenez le temps de préciser ces points de vue

qui forment une partie de la personnalité de votre nouveau personnage. Ces points de vues ne sont pas exhaustifs, mais sont tous représentatifs de la vision du monde par les aventuriers de l'époque.

MOTIVATION DU DEPART EN COURSE	
D20	MOTIVATION DU DEPART EN COURSE
1 - 5	Aspiration Profonde : La gloire, la richesse, la patrie, l'aventure, la liberté pour tous.
6	Haine : Assouvissement d'une haine, déclaration de guerre à l'humanité.
7 - 12	Hors la Loi : Expression de la liberté, pour fuir la société ou la loi.
13 - 20	Contrainte : Par obligation - navires de guerre, par nécessité - argent, ou pour fuir les persécutions politiques ou religieuses.

Les points de vue de votre personnage détermineront sans doutes ses motivations pour partir écumer les mers du globe. La recherche de la richesse par le pillage est une opinion suffisante, qui se défend et qui est très répandue chez les gueux de la mer. Il est aussi possible que la course ressemble pour le personnage plus à une croisade pour la justice et la liberté, ou reflète sa volonté de se mêler à un mouvement très populaire. De nombreux pirates exercent leur métier sous la contrainte

d'autres pirates, puis par la sensation qu'il est trop tard pour revenir en arrière. Les matelots des navires de guerre ont suivi un chemin similaire, car la presse - rafle pour le recrutement de navires de guerre - les a fait marins de force. Une fois sur un navire de guerre, un matelot a de grandes chances d'en sortir par la planche, enroulé dans son hamac, alors que son capitaine dira pour lui une courte prière.

Pirates

CHOIX DE LA VIE DE PIRATE	
D20	CHOIX DE LA VIE DE PIRATE
1-2	Aventure : C'est de l'aventure et de la franche camaraderie dont vous avez besoin. « [La vie doit être] courte, mais bonne » (B. Roberts).
3-4	Regret : Vous avez accepté cette vie dangereuse à contrecœur et partirez quand vous en aurez le courage.
5-6	Paria : Les humains vous ont rejeté mais vous ne les haïssez pas. Ne prenez que ce dont vous avez besoin pour survivre.
7	Rage Intérieure : Vous êtes animé par une colère intense bien que sans raison particulière, et que vous devez assouvir pour être heureux.
8-9	Frustration : Les Européens détruisent toutes les civilisations qu'ils rencontrent. Vous en faites peut être partie mais il vous dégoûtent.
10-11	Revanche : La société terrestre vous a tout pris et vous voulez lui rendre la monnaie de sa pièce.
12	Indifférence : Ce type de vie n'est pas pire qu'un autre.
13-14	Injustice sur Mer : La vie à bord des navires de guerre ou marchands est violente et injuste. Les mauvais commandants doivent payer.
15-16	Guerre Idéologique : Les simples gens sont exploités par des tyrans inhumains. Battez-vous pour leurs droits.
17	Nouvelle Puissance : Les rois n'étaient au début que des chefs de guerre comme vous. Bâissez-vous aussi votre royaume.
18-19	Société Idéale : Vous cherchez des compagnons et un lieu pour construire une société utopique sur les principes d'égalité et de liberté.
20	Sadique : Piller, torturer et violer vous plait et vous n'avez pas besoin de prétextes.

PAVILLON NOIR.

Si votre campagne prend place à l'époque des pirates, demandez-vous pourquoi votre personnage était prédestiné à devenir un pirate. Le métier de pirate est en effet souvent une vocation, qui se déclare au moment d'une mutinerie ou lorsque le navire est pris par des pirates, mais qui est motivé par des désirs profonds et parfois inconscients. De nos jours, les rebelles se contentent de maugréer contre une société mal faite. Ils s'inscrivent dans des syndicats pour faire valoir leurs droits tout en sachant qu'ils continueront à subir une société qui ne leur convient pas. Au XVII^{ème} et au XVIII^{ème} Siècle, la révolte se fait plus violemment et de façon plus irrémédiable. Ceux qui rejettent la société sont prêts à s'engager dans une vie dangereuse à laquelle ils survivront rarement plus de dix ans. La mer leur offre un refuge idéal, d'autant plus qu'elle représente à la fois la liberté, car elle n'a pas de

limite, l'aventure, car elle est bordée de contrées merveilleuses et la solitude loin de cette société pourrie et injuste. Sur les mers, les futurs pirates vont pouvoir exprimer leur colère à coups de canon, de pistolet et de sabre. Bien que cette vocation se décide souvent subitement et de façon irrémédiable, le futur pirate en porte les germes pendant des années, jusqu'à s'apercevoir que seul ce genre de vie peut lui convenir. Voyez aussi si ce déclic, qui trace d'un seul coup tout son avenir, a déjà eu lieu ou si la décision est encore à prendre. Ce choix est indépendant du fait de commencer à jouer en tant que pirate ou non. En effet, certains pirates agissent sous la contrainte de leurs compagnons, et des serfs ou artisans peuvent avoir déclaré la guerre à l'humanité depuis bien des années sans avoir pu concrétiser cette fracture.

Relations Sociales

RELATIONS SOCIALES	
D20	PERSONNALITE
1-3	Gouverneur. Haut Fonctionnaire de l'Etat.
4-8	Marchand, Cabaretier.
9-20	Receleur, Autre Aventurier.
D20	ORIGINE D'UNE ALLIANCE
1 - 2	Même famille.
3 - 4	Amis d'enfance.
5 - 6	Service rendu.
7 - 12	Expériences fortes en commun.
13 - 14	Ex-matelot.
15 - 20	Allié d'intérêt.
D20	ROLE D'UN CONTACT
1 - 7	<i>Informateur.</i>
8 - 13	<i>Receleur</i> : Cartes, artillerie, navires, instruments de navigation.
14 - 20	<i>Service</i> : Aide militaire, corruption, grâce...
D20	RAISONS D'UNE INIMITIE
1 - 5	Nations ennemies, haine raciale ou religieuse.
6 - 7	Trahison.
8 - 11	Querelle de jeu.
12 - 14	Dettes importantes.
14 - 19	Conflit d'intérêts.
20	Meurtre d'êtres chers.

Les relations sociales coûtent ou rapportent des Points de Création de personnage. Si votre personnage connaît personnellement plusieurs gouverneurs et se trouve être de la famille d'un haut fonctionnaire de l'état français, il a de forte chances d'éviter la pendaison, mais

cela lui coûtera de nombreux Points de Création. A l'inverse, une franche crapule qui s'est fait de nombreux ennemis mortels tant chez les pirates que les gouverneurs des Caraïbes aura certes des Points de Création en plus, mais aussi la vie dure.

Histoire

Si vous désirez préciser plus encore votre personnage, vous pouvez rédiger son histoire, en incluant les éléments d'historique qui auront des impacts en termes de règles dans la suite. Vous pouvez aussi bien rédiger cette histoire à partir des Questions Préliminaires, mais aussi des Avantages et Faiblesses que vous aurez choisis au préalable pour votre personnage. Quelque soit votre démarche, une histoire d'une page ou deux est suffisante et a le grand avantage de rester comme un témoin de ce qu'était cet homme ou cette femme avant de vivre de folles aventures. Ne cherchez pas forcément à lui faire arriver tous les malheurs du monde ou bien l'inverse, mais plutôt à lui

trouver un équilibre, qui justifie vos choix et ses actions futures. Bien entendu, la seule règle d'or est de vous faire plaisir, et ne rédigez pas d'histoire si cela vous ennuie.

Un point déterminant doit à notre avis apparaître dans une histoire. Votre personnage était-il prédisposé à devenir un marin, ou plus encore, un pirate ? Est-ce que la vie dans cette société de privilèges et d'injustice le révoltait ? Porte-t-il en lui une colère inextinguible, sans objet apparent, à qui il doit donner corps pour être soulagé ? Avait-il déjà déclaré la guerre à l'humanité avant même d'en être pleinement conscient ?

Avantages & Faiblesses

En fonction du background et de l'histoire de votre personnage, vous pouvez lui choisir des Avantages et des Faiblesses. Ils sont de deux sortes : physiques ou bien sociaux. Il ne s'agit pas du tout d'apporter des avantages ou inconvénients en terme de règle, mais de spécifier les particularités de votre personnage et de compenser ces particularités en terme de Points de Création. Chaque avantage ou inconvénient modifiera en effet le nombre de Points de Création qui serviront à acheter les compétences de votre personnage. Notez les Avantages et Faiblesses dans l'« Historique » au verso de la feuille de personnage.

supplémentaires pour chaque faiblesse physique qu'il prend.

Notez aussi les faiblesses physiques à « Séquelles », dans les Renseignements Généraux de la feuille de personnage.

Borgne

+10 Points de Création

200 Pièces de Huit Supplémentaires

Le coup de sabre ou de hache qui vous a laissé une cicatrice au travers de l'arcade sourcilière a crevé l'œil par la même occasion. Déterminez aléatoirement quel œil est touché. Vous vous en tirez à bon compte, car un poil mieux ajusté, et ce coup vous était mortel. Vous pouvez arborer votre orbite vide – ça fait son effet – mais si vous voulez approcher une de ces dames, un bandeau sur l'œil s'impose. Un simple foulard enroulé autour de la tête à son charme, mais rien ne vaut le cache œil en cuir. Votre œil manquant vous handicape pour évaluer les distances et pour remarquer ce qui se passe de l'autre côté de votre nez. Vous souffrez de **-2C en Vigilance et aux compétences d'Armes à Feu, ainsi qu'en Pointage de Pièce.**

Faiblesse Physique

Gardez bien à l'esprit en choisissant vos faiblesses physiques que le danger de tels handicaps n'est pas tant les malus qu'ils donnent aux compétences que le risque de le handicaper totalement si le personnage souffre ensuite des séquelles d'une blessure. En effet, être borgne n'est pas trop gênant, mais la perte de l'autre œil rend le personnage aveugle, ce qui est pour le moins handicapant pour un pirate. De façon générale, les faiblesses physiques offre de nombreux Points de Création supplémentaires, mais sachez que les séquelles de blessures sont fréquentes. La chasse-partie spécifique qu'une partie du butin sert à dédommager les mutilés pour les séquelles de leur blessure. Le personnage bénéficie donc de pièces de huit

Si l'autre œil est crevé, vous êtes aveugle, vous souffrez de -10C à toutes vos compétences physiques, nautiques et de combat, ainsi qu'aux compétences d'Empathie, Balistique et Comédie. Vous pouvez aussi oublier la compétence d'Escrime. Tout ceci

n'est plus vrai si vous êtes un initié aux arcanes, car certains pouvoirs peuvent vous servir d'yeux.

Cicatrice Atroce

+2 Points de Création

Certaines cicatrices ont du mal à se résorber. Elles laissent comme une tranchée dans la peau, rendue plus laide encore par les traces de points de suture opérés par le chirurgien. La cicatrice est très visible et vous subissez un petit **-1C en Séduction**.

Doigts Perdus

+2 Points de Création

Lorsque la lame a glissé le long du bras, quelques doigts ont été sectionnés. **Vous pouvez toujours utiliser cette main normalement**, mais si cela devait se reproduire sur la même main, faites comme si vous aviez la faiblesse physique « Main Coupée ».

Jambe de Bois

+10 Points de Création

200 Pièces de Huit Supplémentaires

Le maître charpentier vous a confectionné avec amour une jolie jambe de bois pour remplacer votre jambe pourrie par la gangrène et que le chirurgien a dû couper au niveau du genou. Cette jolie jambe de bois vous permet de marcher, mais pas de courir, et a la mauvaise manie d'accompagner chacun de vos pas d'un « clop » peu discret. Si vous étiez gabier, vous êtes relégué aux tâches sur le pont avec les simples matelots, car votre jambe de bois empêche toute manœuvre acrobatique. Tout cela n'est rien comparé aux douleurs qui vous prennent parfois, venant de façon inexplicable du membre coupé. Vous souffrez d'un malus de **-2C en Discrétion et en Manœuvre, mais surtout de -5C en Acrobatie**. Si vous courez pour échapper à quoi que ce soit de plus rapide qu'une tortue, vous vous faites rattraper, d'autant plus que votre jambe de bois s'enfonce dans le sable, la vase et les caillebotis d'écoutes.

Jambe Paralysée

+25 Points de Création

200 Pièces de Huit Supplémentaires

Rien n'est plus handicapant qu'une jambe paralysée, car il vous faudra utiliser au moins une béquille pour marcher. **Vous pouvez oublier la compétence d'Acrobatie, souffrez**

d'un malus de -2C en Discrétion et de -5C en Manœuvre et en arme blanche. Vous devez utiliser une main en permanence pour vous maintenir debout. Vous ne pouvez tirer au mousquet qu'en étant allongé ou soutenu par une rambarde comme le bastingage. Vous vous déplacez très lentement en plus de tout cela.

Main Coupée

+13 (MG) / +17 (MD) Points de Création

200 Pièces de Huit Supplémentaires

Votre main, emportée par un boulet ou amputée par le chirurgien, a été remplacée par un crochet, difficile à manier, mais néanmoins utile. Vous ne pouvez pas faire grand chose du bras terminé par le crochet, excepté peut être vous en servir pour parer : compétence Main Gauche -2C. Oubliez le mousquet comme le pistolet avec cette main. Vous souffrez en outre de -2C en Acrobatie, en Manœuvres, en Menuiserie, en Premiers Soins et en Voilerie. Si le bras maintenant dépourvu de main était votre bras directeur, la compétence Main Gauche est nécessaire à toutes vos actions manuelles, mais pour compenser, vous avez un trait automatique en Main Gauche par partie, cumulable avec les autres. Un homme muni d'un crochet attire l'attention, pensez donc à le cacher en entrant dans un port ennemi.

Si un maître charpentier arrive à vous fabriquer, à l'aide de la compétence Ingénierie Nautique, un crochet interchangeable, vous pouvez y mettre une main gauche et vous battre sans malus avec une main gauche à la place du crochet. Il vous faut par contre deux Tours entiers pour l'installer, sachant qu'un crochet est bien utile pour toute action autre que le combat.

Maladie Chronique

+15 Points de Création

Vous souffrez d'une maladie chronique grave : malaria, tuberculose, pied de Madaga ou cancer, dont vous mourrez probablement, à moins qu'un mauvais boulet passe par-là auparavant. De temps en temps, des crises se déclenchent et vous donnent alors un malus de -5C à -10C en fonction de leur force. Pour savoir si une crise se déclenche pendant le scénario, effectuez un Jet sous 4 * Endurance. Un Echec est synonyme de crise, et un 20 est toujours un échec, annonçant une crise plus grave.

100 Pièces de Huit Supplémentaires

Manchot

+25 (BG) / +30 (BD) *Points de Création*
200 *Pièces de Huit Supplémentaires*

Lorsque la gangrène a commencé à se développer dans votre bras, le chirurgien l'a heureusement amputé. Vous lui devez une fière chandelle, mais ce bras en moins vous handicape beaucoup, puisque vous souffrez d'un malus de -5C **pour faire tout ce qui nécessite deux mains : Recharge de Pièce, Manœuvres, Natation, Voilerie, Menuiserie, Acrobatie, Premiers Soins, Chirurgie.** Vous perdez aussi un point de Force. Si le bras qui vous manque est votre bras droit et que vous êtes droitier, la compétence Main Gauche est **nécessaire** à toute compétence pour une action manuelle.

Si vous perdez votre deuxième bras, eh bien... refaites un personnage.

Nez, Crâne Déformé

+6 *Points de Création*
200 *Pièces de Huit Supplémentaires*

Les débris d'un boulet de canon ont fracturé le crâne du personnage, qui restera à jamais déformé : le port du tricorne s'impose. A moins que ce ne soit le nez du personnage qui ait disparu, arraché par un coup de feu et laissant un trou au milieu du visage. Le personnage subit un malus de -4C en Séduction et -2C en Comédie, du fait de ce signe très distinctif.

Oreille Tranchée

+2 *Points de Création*
100 *Pièces de Huit Supplémentaires*

Au cours d'un combat, l'oreille du pirate a été emportée par un coup de sabre malheureux ou par un éclat de bois. Le personnage souffre de -1C à ses jets de Séduction.

Pied Coupé

+6 *Points de Création*
200 *Pièces de Huit Supplémentaires*

Un pied coupé n'est pas très handicapant si la jambe est prolongée par une pièce de bois. Vous subissez -1C en Discrétion et -2C en Acrobatie.

Parties Génitales Arrachées

+4 *Points de Création*

Lorsque le crocodile vous a happé la jambe, vous avez réussi à vous arracher à sa prise, mais en y laissant vos parties génitales, piètre compensation pour le reptile. Non seulement vous ne pouvez plus vous reproduire, mais cette impuissance commence vite à se savoir, ce qui vous fait perdre en crédibilité : -2C en Commandement.

Un Poumon est Détruit

+12 *Points de Création*

Une balle ou une lame a transpercé le poumon, qui s'est rempli de sang et reste inutilisable, même si le chirurgien a stoppé l'hémorragie. Les compétences nécessitant de l'endurance : Recharge de Pièce, Natation, Survie et Menuiserie subissent un malus de -2C.

Faiblesses Sociales

Dettes Importantes

+4 *Points de Création.*

Le démon du jeu vous a habité juste le temps pour vous de perdre bien plus que ce que vous possédiez. Votre créancier de la Tortue vous voit partir avec un œil inquiet : reverra-t-il un jour les quelques milliers de pièces de huit que vous lui devez ?

Engagé

+3 *Points de Création.*

Pour quitter l'ancien monde vers le nouveau, bien des hommes demandent à la Compagnie des Indes de leur payer le voyage. En échange, ils sont vendus à l'arrivée pour trois ans et pour la modique somme de trente pièces de huit, soit trois à cinq fois moins qu'un esclave.

Ennemi

+1 à +10 *Points de Création.*

Une querelle de jeu, un conflit d'intérêt majeur ou encore la malchance, qui a voulu que vous tuiez la mauvaise personne, vous vaut l'inimitié mortelle de quelqu'un. Moins vous en savez sur lui, plus vous le croiserez sur votre route, plus ses moyens sont grands et plus cette Faiblesse vous rapportera de Points de Création.

Esclave Affranchi

+1 Point de Création.

Etre un esclave affranchi n'empêche pas la suspicion autour de soi. De plus, de nombreuses personnes ayant plus de crédit que vous se feront un plaisir d'oublier que vous n'êtes plus en état de servitude.

Esclave Marron

+4 Points de Création.

La fuite, pour un esclave, est punie soit par la mort, pour faire un exemple, soit par la mutilation, pour éviter que cela recommence. Votre visage est connu à 50 milles à la ronde autour de l'endroit d'où vous vous êtes enfui. Vous semblez de plus en plus en sécurité à mesure que le temps passe et que vous vous éloignez du lieu de votre fuite, mais le monde est petit. Tôt ou tard, vous serez reconnu par quelqu'un qui vous dénoncera et votre confiance risque de vous perdre.

Joueur Invétééré

+1 Points de Création.

Il n'y a rien à faire. Dès que vous avez de l'argent, vous ne pouvez vous empêcher de le jouer dans les tripots. Vous n'êtes pas le seul dans ce cas, mais cela ne vous empêche pas de vous retrouver avec des dettes colossales sur les bras avant chaque départ. Il faut jouer pour devenir très riche ou très pauvre en très peu de temps, mais on ne peut remiser que lorsqu'on est riche.

Mission Contraignante

+4 Points de Création.

Vous n'êtes pas venus dans les Indes pour vous tourner les pouces, ni courir la mer pour ramener des parts de prise, même si ce n'est pas un mal. Vous devez tout faire pour atteindre vos buts, même mentir à vos congénères pour qu'ils vous aident sans le savoir. Dieu seul sait s'ils resteront vos amis le jour où ils découvriront que vous les menez en bateau.

Origine Ethnique ou Sorcière

+1 dans une Caractéristique.

Les augmentations des caractéristique sont précisées dans la partie « Détermination des Caractéristiques » de ce chapitre.

Paria dans la Société des Pirates / Frères de la Côte

+10 Points de Création.

Vos activités ne sont guère appréciées dans la confrérie des gueux de la mer. Si ce n'est pas suffisant pour vous chasser comme un rat sur un navire pestiféré, vous aurez tout de même du mal à recruter, ainsi que toutes les personnes de votre équipage. Vous et les hommes de votre équipage faites vos Jets de Recrutement à -5C si vous vous affichez ouvertement et -2C sinon. Il se peut que l'équipage d'une prise décide de désertir pour rejoindre un équipage plus recommandable. Discutez avec le Maître de Jeu pour déterminer la raison exacte de cet isolement.

Persécutions Religieuses

+2 Points de Création.

Vous avez quitté l'Europe pour fuir les persécutions religieuses dont vous avez fait l'objet. Le nouveau monde est beaucoup plus souple en matière de religion, mais vous en profitez pour afficher au grand jour vos convictions, ce qui peut vous valoir des opposants d'autant plus virulents qu'ils agissent selon la volonté du seigneur, enfin, le leur.

Recherché par les Autorités

+2 à +5 Points de Création.

Vos activités passées, si elles ne sont pas assez atroces pour vous valoir de la Notoriété, ont attiré l'attention des autorités Espagnoles, mais aussi Françaises et Anglaises. Ils n'hésiteront pas à envoyer des hommes ou des navires à votre recherche et ont la mémoire longue en cette matière. Déterminez avec le maître de jeu quelles sont les actions qui vous valent ces intérêts importuns.

Service Dû

+2 Points de Création.

Vous devez un service important à une personne, qui peut venir vous donner une mission n'importe quand. Vous vous devez par honneur de lui accorder ce qu'il désire, ce qui peut donner lieu à un scénario entier, voire plusieurs, même si tout l'équipage n'y participera pas. Voyez avec le maître de jeu pourquoi vous devez ce service, pour qu'il puisse l'intégrer harmonieusement.

Traître à la Cause Pirate ou des Frères de la Côte

+20 Points de Création.

Rien n'est pire que de trahir la cause pour laquelle des milliers d'hommes ont déclaré la guerre aux rois eux-mêmes. Si vous avez vendu un pirate à ses ennemis, vous êtes enfui avec un butin important, ou même avez assassiné l'un des vôtres, alors vous êtes un traître. Votre méfait n'est pas encore connu de tous, mais des témoins courent toujours. Vous aurez toujours à vos côtés vos meilleurs compagnons, mais attendez vous de la part des Frères de la Côte ou de tous les Pirates à être chassé à mort et à vue une fois votre nature de traître révélée.

Avantages Physique

Vous ne pouvez acquérir d'avantages physiques autres que de bonnes caractéristiques ou compétences. La faculté d'ambidextrie, par exemple, est reflétée par la compétence Main Gauche.

Avantage : Possession

Argent Supplémentaire

Variable

Vous possédez 50 pièces de huit pour chaque Point de Création dépensé.

Au service de Sa Majesté (Epoque des pirates seulement)

-5 Points de Création

Même si vous agissez comme le pire des forbans, vous êtes au service de Sa Majesté et lui envoyez des rapports sur un sujet particulier. Votre mission - à déterminer - est très peu contraignante, et vous avez, signé de la main du Roy, un blanc seing qui peut vous tirer d'embarras, même après que sa Majesté soit mise au courant de vos activités et ait mis à prix votre tête.

Carte d'une Région

-8 Points de Création

Vous possédez une carte +0 décrivant les Caraïbes ou +1 décrivant une zone de la moitié de cette taille, +2 d'une zone du quart de cette taille, +3 du sixième, +4 du huitième ou +5 du dixième. Si vous voulez qu'elle couvre la moitié de cette taille, divisez-en le coût par

deux, etc. Une carte offre un bonus aux jets de Géographie qui se font sinon à -5C.

Carte Marquant l'Emplacement d'un Trésor

-5 Points de Création

Vous avez en votre possession une carte marquée d'une croix, mais vous êtes incapable pour l'instant, avec toutes les cartes du monde devant vous, de savoir à quel endroit ce bout de carte, trop détaillé, correspond. Vous ne savez même pas si votre carte est valide.

Commission

-2 Points de Création

Les commissions sont des papiers donnant droit à une certaine activité sur un certain territoire et pour un certain temps. Une commission permettant de pêcher près de l'île de Terre-Neuve ne vous coûte pas de Points de Création.

Documents Compromettant

-5 Points de Création

Vous possédez des documents pouvant compromettre de nombreux officiels d'un pays à déterminer. Vous pourrez donc faire pression où faire chanter ces personnes à l'aide de ces documents, sans que cela vous confère pour autant tous les atouts d'un allié.

Fétiche

-2 à -30 Points de Création

Pour savoir ce dont est capable un fétiche, référez vous au livre des Arcanes. Seul le maître de Jeu peut lire ce qui concerne les pouvoirs et c'est donc lui qui choisit le pouvoir, dans la voie qu'il désire, avec son cycle et sa durée de réactivation, en fonction du nombre de points investis par le joueur - ne donnez pas de pouvoir au-delà de la puissance 7.

Lame de Tolède

-10 Points de Création

Les rapières et sabres de Tolède sont réputés pour leur perfection. Comment une telle merveille, destinée aux ducs et rois est parvenue entre vos mains est un mystère à élucider. Une lame de Tolède n'a pas de prix et est conservée jalousement par son possesseur. La personne attaquant avec cette lame bénéficie de +2C pour cette attaque.

Fusil et Poudre de Boucanier

-6 Points de Création

Vous possédez un fusil de boucanier, fabriqué à Nantes, et de la poudre de boucanier. Le fusil vous donne un bonus de +2C au Tir alors que la poudre vous donne +2 aux dégâts infligés, ce qui fait passer les dégâts à +8.

Lettre de Course (Période de Guerre seulement)

-10 Points de Création

Le Roy et son ministre accordent des lettres de course, appelées aussi lettres de marque, aux personnes qui désirent partir en course. La lettre de course est nominale et ne peut être transmise que par testament. Elle est valable tant qu'un pays est en guerre contre un autre pays. Les possesseurs de telles lettres de course sont des corsaires. Voyez le chapitre sur les corsaires pour en savoir plus sur leur mode de vie.

Objet Insolite

-8 Points de Création

Vous possédez un objet dont vous ne connaissez pas la fonction, mais qui pourra se révéler plus tard d'une importance capitale ou d'une valeur inestimable. Tout ce que vous savez de lui se résume à : « Il me l'a donné en mourant dans mes bras ». C'est au maître de jeu de déterminer sa fonction exacte, comment il s'agencera dans la campagne et comment il est arrivé en possession de votre personnage.

Mandat de la Compagnie des Indes Occidentales

-2 Points de Création

Vous possédez de la part de la Compagnie des Indes Occidentales un mandat pour veiller à ses intérêts dans le nouveau monde, ce qui vous donne un fort crédit auprès des marchands comme des gouverneurs.

Navire

- ❖ 2 Points de Création : Misainier.
- ❖ 10 Points de Création : Lougre armé pour la course.
- ❖ 20 Points de Création : Goélette armée pour la course.
- ❖ 30 Points de Création : Frégate armée pour la course.
- ❖ 40 Points de Création : Frégate armée pour la guerre ou deux-ponts pour la course.

Vous possédez légalement un navire, ce qui n'est pas rien pour un début de campagne. La vente de ce navire nécessiterait des mois d'efforts. Avoir un navire dès le départ est un investissement qui ne se justifie pas toujours et peut être réduit à néant par une tempête ou un récif. Les joueurs peuvent partager les points de création à dépenser pour que le groupe entier ait un navire pour un coût raisonnable.

Avantages Sociaux

Gardez à l'esprit pour les avantages sociaux du type contacts ou alliés qu'ils seront de peu d'utilité si votre groupe en compte peu et vitaux si vous avez à votre disposition un réseau d'informateurs. Nous vous conseillons donc de vous concerter avec les autres joueurs avant de les choisir et de vous forger d'autres contacts dès que vous le pourrez. Lorsque vous avez rencontré une personne qui vous devient suffisamment proche pour devenir votre allié ou contact, demandez au maître de jeu si vous pouvez l'inscrire sur votre fiche - gratuitement bien sûr.

Alliés

Variable.

Les alliés sont bien plus que de simples contacts, ce sont des personnes qui sont prêtes à faire beaucoup pour vous, soit par affection, soit par contrainte. Ils ne sont pas infaillibles, mais sont de bonne volonté. Sachez s'ils vous aident par contrainte ou affection. Dans le premier cas, ils peuvent vous trahir sans état d'âme si vous leur en laissez l'occasion, dans le second, vous devrez peut être leur rendre un service de temps en temps. A vous de rester assez proche du lieu de vie de vos alliés pour pouvoir profiter de leurs services. Un petit historique de vos relations avec votre allié aidera le maître de jeu à lui donner de la vie.

- ◆ **Gouverneur** (-20 Points de Création). Un gouverneur allié, pour un service rendu qui l'a rendu très compréhensif ou par un chantage quelconque, peut vous délivrer des commissions intéressantes. Il peut aussi faire pression pour que vous receviez une grâce ou chercher à vous obtenir une lettre de course. Enfin, un allié aussi puissant et renseigné peut vous offrir des informations essentielles sur des routes commerciales et autres informations de choix.

- ◆ **Haut Fonctionnaire de l'Etat** (-10 Points de Création). Un haut fonctionnaire de l'état proche de votre famille cherchera à vous obtenir une grâce ou à vous éviter la pendaison, en espérant que cette bonté vous fera revenir dans le droit chemin. « Pensez à votre mère qui pleure tous les jours en songeant à votre vie de forban ! ».
- ◆ **Marchand, Cabaretier** (-3 Points de Création). Un marchand ou cabaretier ami peut vous cacher, vous donner des informations ou vous rendre des services dans une ville où vous n'êtes pas le bienvenu. Il peut aussi voler dans les stocks de sa compagnie pour vous fournir de des réserves, ou encore vendre de la nourriture avariée au navire d'un de vos adversaires dans cette ville.
- ◆ **Receleur** (-4 Points de Création). Un allié receleur pourra vous prodiguer en ce que vous désirez, vous indiquer où trouver ce qu'il ne peut vous fournir, et vous faire des avances et des ristournes.
- ◆ **Autre Aventurier** (-15 Points de Création). Si vous avez un ami aventurier, il arrivera aux moments où on l'attend le moins pour vous aider à vous sortir de situations difficiles. Vous pourrez aussi le rencontrer en grande difficulté ; rendez lui alors la pareille et vous resterez les meilleurs amis du monde.

Contacts

Variable.

Les contacts sont identiques aux alliés, à ceci près qu'ils ne donnent rien pour rien. Obtenir la moindre information vous coûtera très cher et le prix d'un service rendu se mesurera au risque encouru et à l'ampleur de la tâche à réaliser. Les contacts sont par conséquent beaucoup moins coûteux en terme de Points de Création que les alliés. Décrivez dans votre histoire comment tous les avantages sociaux qui suivent sont devenus les vôtres.

- ◆ **Gouverneur** (-6 Points de Création).
- ◆ **Haut Fonctionnaire de l'Etat** (-5 Points de Création).
- ◆ **Marchand, Cabaretier** (-1 Point de Création).
- ◆ **Receleur** (-2 Points de Création).
- ◆ **Autre Aventurier** (-5 Points de Création). Les contacts parmi les aventuriers ne viennent pas en aide spontanément. Vous

savez toutefois où les trouver et à quels arguments ils sont sensibles.

Repaire

-15 points de Création.

Vos pérégrinations dans les Caraïbes vous ont fait découvrir un parfait refuge, où vous pouvez cacher sans difficulté le fruit de votre butin, mais aussi caréner en paix. Ce refuge peut cacher un navire de la taille d'une goélette et abriter tout son équipage. Si vous choisissez un refuge plus grand, il se trouvera plus à l'écart des routes commerciales, ce qui le rend moins utilisable. Le principe d'un repaire est très simple : tout ce qui y est entreposé n'est pas perdu en cas de naufrage, ou autre désagrément. Un bon refuge est introuvable pour qui ne connaît pas son emplacement exact et le moyen d'y entrer.

Réputation

Variable.

A vous de justifier ce que vous avez fait pour acquérir votre gloire et notoriété avant le début de la campagne.

- ◆ **Notoriété.** Pour un Point de Création dépensé, vous gagnez 10 points de Notoriété.
- ◆ **Gloire.** Pour un Point de Création dépensé, vous gagnez 5 points de Gloire.

Statut Social

Variable.

Le statut social ne donne pas d'avantage flagrant chez les pirates, encore que beaucoup de gens pensent que des nobles incompetents feront de meilleurs chefs que des roturiers compétents, même s'ils ont du mal à le justifier. Pour un gouverneur par contre, il ne fait aucun doute qu'un noble doit être traité en égard avec son rang. De la même façon, toute personne pratiquante respectera un prêtre, comme toute personne croyante mais anticléricale respectera un prêtre pieux.

- ◆ **Nobles.** Gentilhomme (-3 Points de Création), Baron (-5 Points de Création), Comte (-10 Points de Création), Duc (-15 Points de Création).
- ◆ **Clergé.** Prêtre (-2 Points de Création), Evêque (-5 Points de Création).

Versé dans les Arcanes

-5 Points de Création.

Pour pouvoir utiliser de la magie dès le début de la campagne, votre personnage doit

acquérir cet avantage. Sinon, il pourra toujours recevoir les enseignements d'un professeur, s'il réussit à en trouver un.

Chronologie

La chronologie suivante peut vous aider à déterminer des événements du passé de votre personnage. Elle peut aussi servir de base à une campagne historique. Tous les joueurs

peuvent lire cette chronologie, ce qui n'est pas le cas de la chronologie des événements relatifs aux Flibustiers et Pirates.

250	Amérique : Début de la période Maya classique.
800	Amérique : Règne du roi Toltèque Quetzalcoatl.
1000	Amérique : Découverte de l'Amérique par le viking Leif Erikson.
1431	Amérique : Domination de la ville état Tenochtitlan en Amérique Centrale.
1441	Amérique : L'empereur Aztèque Moctezuma réunit un vaste empire en Amérique Centrale.
1492	Amérique : Découverte de l'Amérique.
1503	Espagne : Premier usage des Arquebuses des Espagnols contre les Français en Italie. Défaite des Français qui doivent abandonner Naples.
1510	Afrique : Les premiers esclaves d'Afrique Noire arrivent dans le Nouveau monde.
1510	France : Prise de Milan par les Français. Espagne : Vasco Numez de Balboa traverse l'isthme de Panama. Ponce Leon découvre la Floride.
1513	France : La France est boutée hors d'Italie.
1514	Espagne : Le missionnaire Bartolome de Las Casas lutte pour une amélioration de la condition des Indiens d'Amérique.
1516	Europe : Introduction du café et de la teinture d'indigo.
1517	Europe : Luther jette les bases de la Réforme par ses 95 thèses contre les indulgences.
1518	Espagne : Pedro de Elvarado explore le Yucatan.
1519	Espagne : Fondation de la ville de Panama.
1520	Amérique : Prise de Tenochtitlan par les Espagnols.
1520	Europe : Introduction du chocolat et du maïs.
1529	Les Turcs Ottomans font le siège de Vienne, mais leur avancée en Europe est stoppée.
1532	Angleterre : Thomas Cromwell devient le ministre d'Henry VIII.
1532	Espagnol : Pizarro commence sa conquête de l'empire Inca. Arrestation de l'Inca.
1534	France : Jacques Cartier part de Saint Malo et découvre le Canada et le Labrador.
1535	Espagne : Pizarro fonde Lima au Pérou.
1535	Angleterre : Exécution de l'humaniste Thomas More.
1536	Angleterre : Unification des systèmes de gouvernement Anglais et Gallois.
1539	Espagne : Découverte du Chili par Diego de Almagro.
1540	Amérique : Las Casas dénonce la cruauté des Européens envers les indiens d'Amérique.
1541	Espagne : Fondation de Santiago du Chili.
1541	Espagne : Découverte du fleuve Amazone.
1547	Angleterre : Invasion de l'Ecosse par les Anglais.
1550	Amérique : Les jésuites christianisent une partie de l'Amérique du Sud.
1550	Espagne : Fondation de la ville de la Concepcion du Chili.
1553	Espagne : Introduction du tabac en Europe.
1558	Angleterre : Règne d'Elisabeth 1 ^{ère} qui contribue à la grandeur maritime de son pays, jusqu'en 1603.
1560	France : Règne de Charles IX jusqu'en 1574.
1562	France : La Floride est colonisée par des huguenots Français.
1566	Espagne & Pays Bas : Révolte des Pays Bas contre le pouvoir Espagnol.

1574	France : Règne de Henri III jusqu'en 1589.
1571	Empire Ottoman : Ils perdent la bataille de Lépante, fin de leur puissance maritime.
1572	France : Massacre de la Saint Barthélemy sur l'ordre d'Henri III.
1577	Angleterre : Second voyage autour de la terre de Francis Drake, jusqu'en 1580.
1579	Angleterre : Francis Drake découvre la baie de San Francisco.
1579	Pays-Bas : Indépendance des provinces du Nord. Affrontement entre les Calvinistes et la Contre-Réforme catholique.
1580	Europe de l'Ouest : Persécution des Sorcières.
1582	France : Les Espagnols subventionnent la Ligue Française.
1588	Angleterre & Espagne : Destruction de l'Invincible Armada.
1589	France : Règne de Henri IV, qui meurt assassiné en 1610.
1595	Angleterre & Irlande : Rébellion irlandaise contre les Anglais conduite par Hugh O'Neil.
1596	Angleterre & Espagne : Les Anglais attaquent Cadix pour empêcher la préparation d'une nouvelle Armada.
1598	France : Henry IV proclame l'Edit de Nantes, qui donne la liberté de culte aux Huguenots.
1599	Irlande : Victoire des Irlandais sur les Anglais au Yellow Ford.
1600	Espagne : Accélération du commerce triangulaire vers l'Amérique.
1603	France : Début de la colonisation de l'Acadie, Terre-Neuve, Nouvelle-France.
1605	Angleterre : Prise de l'île de la Barbade.
1609	Angleterre : Colonisation des Bermudes.
1610	France : Règne de Louis XIII jusqu'en 1643. Découverte du lac Huron par l'explorateur Etienne Brûlé.
1611	Angleterre & Irlande : Des protestants Anglais s'installent en Irlande dans le Hulster.
1613	Angleterre & France : Les Anglais vident Port-Royal de la Jamaïque de la présence Française.
1614	France : L'autorité du jeune Louis XIII est affaiblie par les Etats Généraux.
1616	Amérique : Une épidémie de variole décime la population Indienne de Nouvelle-Angleterre.
1616	France et Hollande : Postes de commerce établis au Sénégal et en Côte d'Or.
1617	Amérique : Le tabac devient une industrie majeure en Amérique du Nord.
1620	Angleterre : 102 puritains Anglais traversent l'Atlantique sur le Mayflower et fondent Plymouth.
1622	Amérique : Massacre de 350 colons en Virginie par les Indiens.
1624	Angleterre : Occupation des îles d'Amérique Centrale.
1625	France : Fondation du port de Cayenne en Guyane.
1628	France : Siège de la Rochelle, concédée aux Huguenots par l'Edit de Nantes, par Richelieu.
1629	Angleterre : Prise de Québec.
1634	France : Jean Nicolet explore le lac Michigan et le Wisconsin.
1635	France : Etablissement des Français à la Martinique et en Guadeloupe. Fondation par Richelieu de l'Académie Française.
1637	Angleterre : Prime offerte sur remise du scalp de tout indien tué.
1641	Angleterre & Hollande : Les Hollandais prennent Malacca.
1643	France : Fondation de Port Dauphin à Madagascar. Règne de Louis XIV jusqu'en 1715. La France bat l'Espagne à Rocroi, début de la suprématie militaire Française en Europe.
1646	France : Louis XIV aide le roi de Suède à prendre Prague et la Bavière.
1646	Amérique : Première exécution de Sorcières en Amérique du Nord.
1648	France : Etablissement des Français dans les îles de Saint Martin, de Saint Barthélemy, de Marie-Galante, de Sainte Lucie et de la Grenade.
1649	Angleterre : Charles 1 ^{er} est décapité. Il fut chassé de Londres en 1642.
1651	Angleterre : Occupation de l'île de Sainte-Hélène.
1655	Angleterre : Prise de la Jamaïque aux Espagnols.
1658	Angleterre : Reçoivent la ville de Dunkerque, alors Espagnole.
1658	France : Fondation de Saint Louis au Sénégal.
1659	France & Espagne : Suite au traité des Pyrénées entre ces deux pays, l'Artois et le Roussillon sont annexés par la France.
1661	Angleterre : Achat de Bombay aux Portugais.
1661	France : Prise effective du pouvoir par Louis XIV, qui nomme Colbert ministre.

1662	Angleterre : Prise de la ville Marocaine de Tanger aux Portugais.
1663	France : Le Canada devient Français. Louis XIV confie le monopole du commerce à la Compagnie des Indes Occidentales.
1665	Angleterre & Portugal : L'indépendance du Portugal est obtenue par les Anglais et les Portugais contre les Espagnols.
1666	Angleterre : Grand incendie de Londres.
1666	France : Restriction des pouvoirs du parlement par Louis XIV.
1669	France : Traité secret de Douvres, Louis XIV fournit des fonds à Charles II pour restaurer le Catholicisme en Angleterre.
1670	Angleterre : Fondation de la colonie de Charleston.
1672	France : Vauban fonde les régiments du génie Français.
1673	France : Exploration de la région des Grands Lacs et du Mississipi.
1674	Europe : Le mousquet à mèche est remplacé par le fusil, utilisé par les boucaniers depuis déjà 30 ans.
1675	France : Début de la seconde guerre de Louis XIV, qui dure jusqu'en 1678.
1678	France : Exil de nombreux Huguenots Français en Afrique du Sud.
1679	Angleterre : Le parlement adopte l'Habeas Corpus.
1681	Flibustiers : Grand Voyage de William Dampier dans les Caraïbes et les Mers du Sud.
1681	France : Strasbourg est annexée à la France.
1682	France : Louis XIV s'installe à Versailles.
1685	Amérique : Début de la culture du riz.
1685	France : Révocation de l'Edit de Nantes. Fuite de France de 500 000 Huguenots.
1686	Europe : Ligue d'Augsbourg contre la France de Louis XIV.
1688	France : Troisième guerre de Louis XIV, jusqu'en 1697.
1689	Angleterre : Soulèvement Irlandais soutenant le roi chassé Jacques II jusqu'en 1691.
1690	Angleterre : Prise de l'Acadie et de Terre-Neuve au Canada.
1690	Angleterre : Défaite de Jacques II d'Angleterre à La Boyne. Irlande livrée aux Anglais.
1696	Angleterre : Comptoir commercial à Calcutta.
1697	Amérique : Procès des sorcières de Salem.
1699	Flibustier : William Dampier explore la Côte Nord-Ouest de l'Australie.
1701	France : Traité de paix entre Français et Indiens de Nouvelle-France.
1701	France : Quatrième Guerre de Louis XIV, jusqu'en 1714.
1706	France : Les Français sont défaits et rejetés d'Italie.
1708	Angleterre : Prise de l'île de Minorque aux Espagnols.
1710	France & Hollande : Les Français remplacent les hollandais qui quittent l'île Maurice.
1713	Angleterre : S'assure le monopole du commerce triangulaire en direction de la Nouvelle-Espagne.
1713	Europe : Traité d'Utrecht, qui met fin à la guerre de succession d'Espagne.
1714	France : Fin de la quatrième Guerre de Louis XIV.
1715	France : Mort de Louis XIV.
1718	France : Fondation de la Nouvelle-Orléans dans le golfe du Mexique.

Remplir la Fiche de Personnage

Après vous être posé les questions précédentes, il ne vous reste plus qu'à remplir votre feuille de personnage. Elles se sépare en 9 parties : les renseignements généraux, que vous déduirez rapidement de l'étape précédente, les Caractéristiques, qui dressent un portrait rapide du potentiel de votre personnage dans divers domaines. Ensuite, l'encadré face aux caractéristiques vous servira à noter les différentes blessures subies par

votre personnage au cours de ses pérégrinations. La partie suivante concerne les différentes compétences possédées par le personnage, qui reflètent ce qu'il a appris au cours de sa vie. De l'autre côté de la fiche de personnage, en tête, vous trouverez deux encadrés pour les compétences de combat, d'escrime et d'arcanes que peut posséder votre personnage. Les Arcanes ne vous seront utiles que si votre maître de jeu veut les introduire

dans sa campagne, car elles représentent bien évidemment la partie la moins historique de Pavillon Noir. Juste au-dessous, vous pourrez noter la réputation de votre personnage, pour savoir s'il est connu pour ses hauts faits ou pour les horreurs qu'il a commises ainsi que pour ses plus belles réussites. Enfin, vous trouverez de quoi noter l'historique et l'équipement de votre personnage.

Les Renseignements Généraux

Nationalité

Commencez par inscrire la nationalité de votre personnage, après en avoir pris connaissance dans le chapitre du même nom. Vous pouvez marquer d'une croix ou d'une étoile la caractéristique qui bénéficiera de votre bonus dû à la nationalité, s'il y a lieu. Vous pouvez être plus précis et inscrire le nom de la ville ou du village où vous habitez.

Sexe

D'un point de vue purement historique, les femmes n'étaient pas admises sur les navires Flibustiers et Pirates. Sur certains navires pirates, comme celui de Bartholomew Roberts, la loi punissait même de mort toute personne introduisant une femme dans l'équipage. Les femmes trouvées sur une prise par des Pirates servent de passe-temps pour tout l'équipage, sans être accaparées par qui que ce soit, et sont débarquées à la première occasion ou tuées. Sur les navires Flibustiers, le sort d'une captive dépend avant tout de la rançon qu'elle peut rapporter, mais elles n'étaient pas traitées différemment des hommes. A terre toutefois, pirates comme flibustiers peuvent se divertir à loisir auprès de ces dames, mais chacun doit partager ce moment de tendresse, ainsi que la vie conjugale avec son matelot, si celui-ci le désire.

Tout cela laisse peu de place pour une femme dans un équipage de pirate, pour la simple raison que les querelles amoureuses sont les plus violentes et que les flibustiers comme les pirates fuient tout ce qui peut leur faire perdre leur principal atout : la cohésion. Il existe toutefois deux exemples de femmes pirates, toutes deux parmi l'équipage de Rackham-le-Rouge : sa femme, Ann Bonny, qui agissait à visage découvert, et Mary Read, dont le sexe ne fut connu que de Bonny et Rackham jusqu'à leur procès. A ce procès, elles se déclarèrent toutes les deux enceintes, ce qui

les sauva du gibet, mais pas de la prison. Toujours est-il que ces deux femmes n'avaient rien à envier en férocité et compétence aux autres membres de leur équipage. Seul leur peu d'attrait pour l'alcool semblait les séparer des autres pirates, si bien qu'elles furent les seules à se défendre lorsque les fêtards furent abordés par un navire de la Royal Navy.

Vous pouvez parfaitement incarner une femme, pirate ou flibustier, mais si vous désirez rester cohérents avec l'histoire et la psychologie de nos gueux des mers, votre personnage féminin devra cacher son sexe suffisamment longtemps pour être parfaitement acceptée dans l'équipage. Elle ne devra en aucun cas, en tant que femme, créer des dissensions au sein du groupe. Ceci implique soit de rester parfaitement chaste, soit de s'offrir sans distinction à tous les membres de l'équipage, soit enfin de paraître ces deux choses et de garder ses aventures amoureuses secrètes. Il est tout à fait possible, si vous ne désirez pas vous embarrasser de détails historiques, de tordre le cou à tout ceci et d'agir à votre guise. La constitution d'un équipage pirate constitué exclusivement de femmes pourrait être une entreprise originale et pleine de piment. Après tout, les esclaves noirs d'Afrique ne sont pas les seuls à souffrir de la servitude.

Choisissez votre Religion

Les Européens présents dans le nouveau monde sont pour la plupart Chrétiens ou laïques. Les Catholiques sont avant tout représentés par les Espagnols et les Portugais à qui le pape a donné le nouveau monde en partage. Les Huguenots - Calvinistes - et les Luthériens viennent de France, d'où ils fuient les persécutions religieuses du Roy et du Cardinal de France, c'est-à-dire, à l'époque qui nous intéresse, Louis XIV et Richelieu. Ces partisans de la Réforme viennent aussi de Hollande, berceau et refuge des réformés en Europe. C'est d'ailleurs aussi pour des questions religieuses que les Hollandais sont déchirés par la Guerre de 30 ans.

Les Indiens d'Amérique du Nord suivent une religion animiste et totémique, donc très proche de la nature. Les Caraïbes adorent deux dieux, l'un bon, Chemin, l'autre mauvais, qui s'appelle Mabouya. Ce premier dieu nécessitant plus de rites que le premier, non pas parce qu'il est préféré, mais parce qu'il est craint malgré sa bonté et doit être apaisé.

Les Mayas et Aztèques, en tout cas ce qu'il en reste, vouent un culte aux cinq soleils Olmèques, qui représentent les quatre éléments et le soleil. Autour de ces cinq soleils viennent se greffer des dieux plus spécifiques à leur culture, notamment Quetzalcoatl, le serpent à plume sage et pacifique, Huitzilapochtlui, qui est le dieu du soleil aztèque, guerrier et assoiffé de sang et enfin le dieu des morts : Mictlantecutli.

Enfin, les Esclaves Noirs issus du commerce triangulaire essaient de renouer avec leurs ancêtres par le culte Vaudou et adorent les esprits, ou plus précisément des personnalités devenues légendaires.

Inscrivez la religion de votre personnage sur votre feuille dans la case prévue à cet effet.

Statut et Titres de Noblesses

Les Flibustiers et Pirates sont peu sensibles aux titres de noblesse, ou plutôt sont animés de sentiments contraires à leur égard. D'un certain côté, ils méprisent la noblesse car elle s'acquiert par naissance et non par le mérite. Les pirates utopistes y voient aussi leur grand ennemi : l'opresseur des peuples. Toutefois, Flibustiers et Pirates suivent plus facilement un noble, s'il a fait ses preuves.

Pour ce qui est des personnes respectueuses des règles de société européennes, posséder un titre de noblesse est une distinction de taille et qui force le respect. Les nobles qui s'associent à une bande de forbans ont tout de même le bénéfice du doute, car c'est si inconcevable qu'ils ne peuvent qu'avoir été forcés. Il est d'ailleurs peu probable qu'un comte ou qu'un duc ne devienne un forban mais ces titres sont donnés ici à titre indicatif.

Rang dans une Institution Religieuse

Le rang du personnage dans une institution religieuse offre un ascendant majeur sur toute personne du même culte et respectueuse des divinités de ce culte. Par contre, ce rang de prêtrise est sans effet, voire peut-être mal perçu par un étranger à ce culte. Si vous êtes versé dans les arcanes, il est presque évident que vous appartenez à une institution religieuse, même si elle n'a plus de structure existante, comme la religion des Aztèques ou le paganisme, dont les druides et les sorcières sont les derniers garants.

Le culte n'est pas une raison de discorde sur un navire Pirate ou Flibustier, où la liberté s'étend souvent au culte, mais à terre, c'est une autre histoire. La guerre des cultes apparaît bien souvent dans l'ombre de la guerre des peuples, mais elle est bien réelle. Pour donner un exemple, les différents groupuscules chrétiens se livrent des guerres sans merci pour la prise de contrôle religieux des îles des Caraïbes, en tout cas dès que la présence européenne est suffisante pour que cela se justifie. Autre exemple tout à fait historique, les pratiques anthropophages des Indiens Caraïbes et les sacrifices humains à Huitzilapochtlui furent des raisons suffisantes, bien que n'étant pas les seules, loin s'en faut, pour que les Espagnols exterminent ces deux cultures.

Les rangs au sein d'une institution religieuse sont les suivants :

Chrétienté

Moine / nonne, prêtre, vicaire, abbé, évêques, archevêque.

Afrique Noire

Les rangs religieux chez les peuplades d'Afrique noire victimes du commerce triangulaire sont aussi variés que ces peuples, mais on peut en dégager deux : le griot, qui instruit les rois de sa connaissance de la mythologie et le houngan, ou sorcier.

Caraïbes

Le Cacique, ou chef du village, fait aussi office de prêtre de chemin. Les autres indiens Caraïbes n'ont pas forcément à passer par lui pour communiquer avec chemin, mais trouve malgré tout sa sagesse sécurisante.

Mosquitos & Indios Bravos

Les sources sur ces indiens sont trop ténues pour connaître des rangs religieux. On peut tout simplement supposer qu'il n'en existe pas.

Aztèques et Mayas

Grand Prêtre du Soleil, prêtre de Tatloc, prêtre de Quetzalcoatl, etc. La personne volontaire choisie pour être sacrifiée tous les ans, pour rappeler le sacrifice du dieu soleil est appelée par le nom du Soleil : Huitzilapochtlui. De même, les empereurs

Toltèques du nom de Quetzalcoatl furent nombreux.

Poste

Ne mettez rien pour l'instant dans la case Poste, car il s'agit de votre poste sur votre navire. Ce poste est essentiel, car il déterminera comment vous influez sur la qualité de l'équipage dans son ensemble. Il existe trois types de postes sur un navire : le Commandement, les Matelots et les Maîtres. Nous vous donnons ici un rapide résumé de leurs fonctions à bord, mais si vous désirez en savoir plus, voyez le chapitre : « L'Equipage ».

Commandement

Le commandement comprend :

- ◆ Le capitaine, chargé de la stratégie.
- ◆ Le second, chargé de donner les ordres techniques et tactiques.
- ◆ Le quartier maître, qui représente les intérêts de l'équipage auprès du capitaine. Il constitue un contre-pouvoir important sur les navires pirates et sert de timonier dans les moments difficiles, c'est un marin accompli.
- ◆ Le maître d'équipage est chargé de faire servir la manœuvre à la bordée (moitié des gabiers) qu'il dirige.
- ◆ Le canonnier, appelé second ou troisième lieutenant sur les navires de guerre, organise la tactique de tir au canon selon des critères balistiques et nautiques.
- ◆ Le maître canonnier assure l'application de ces ordres.

Matelots

Les matelots comprennent les simples matelots, qui restent à la manœuvre sur le pont, et ne sont pas encore assez expérimentés, pour être gabiers : ceux qui montent dans la mâture pour la manœuvre du bâtiment. Le reste des matelots compte les servants de pièce, qui rechargent les canons et les chefs de pièces, qui pointent les canons pour toucher l'ennemi. En réalité, un bon marin doit savoir tout faire, de la manœuvre au pointage de pièce, si bien que ces postes correspondent plus à une spécialité du matelot qu'à une activité restreinte.

Maîtres

Les autres, que nous qualifierons de maîtres, ne rentrent pas dans la réalisation des

manœuvres ni du pointage de pièces, mais ils tiennent chacun un rôle spécifique et essentiel :

- ◆ **Le Cambusier** assure la maintenance des vivres et de l'eau, et prend la responsabilité du rationnement. On ne peut partir en mer pour une longue traversée sans cambusier.
- ◆ **Le Coq** prépare la cuisine pour le plus grand plaisir de l'équipage. Se passer de coq est dommage, car cela nuit au moral de l'équipage.
- ◆ **Le Maître Pilote** est un géographe et hydrographe confirmé, qui aide le capitaine pour faire le point et la route. Il contrôle régulièrement le fond et doit assurer le navire des récifs et bancs de sable, surtout en rivière. Le Pilote peut aussi être un cartographe compétent. Tous les navires ne sont pas pourvus de pilote, dont la tâche revient alors au capitaine.
- ◆ **Le Maître Calfat** est chargé de veiller à l'étanchéité de la coque. Un navire ne peut partir sans maître calfat.
- ◆ **Le Maître Charpentier** répare les dommages subis par la coque et remet en état tout ce qui est fait de bois sur le navire. Le Charpentier est un membre vital d'un équipage.
- ◆ **Le Maître Voilier** assure le bon état des voiles, des manœuvres - cordages - et de la mâture en général. Un équipage est toujours pourvu d'un Voilier, d'un charpentier ou d'un calfat.
- ◆ **Le Chirurgien** soigne les blessés et les malades. Les chirurgiens sont rares, ils sont donc particulièrement admirés, très bien rétribués et protégés plus que toute autre personne à bord.

Profession d'Origine

Tous les marins n'ont pas vécu depuis leur tendre enfance sur un navire, même si les mousses sont les bienvenus à bord. Ils forment la principale pépinière de marins et on dit que pour être un marin accompli, il faut être mousse depuis l'âge de quinze ans. Ceux dont ce n'est pas le cas ne seront probablement jamais des matelots experts, mais leur profession d'origine peut les aider dans leurs pérégrinations.

La profession d'origine que vous avez à déterminer et à inscrire sur votre fiche est la profession que votre personnage exerçait avant de devenir pirate. S'il a été mousse dès l'âge de onze ans, ce métier est un métier de la mer,

mais s'il a pris la mer à un âge plus tardif, ce métier d'origine est terrestre. Si votre personnage a exercé plusieurs métiers, la profession d'origine est celle qui lui a le plus appris, à vous de déterminer laquelle.

En terme de jeu, les professions d'origine déterminent une caractéristique principale du personnage qui bénéficie d'un bonus d'un point, mais aussi plusieurs compétences qui bénéficient elles aussi de modificateurs. Ces modificateurs sont appliqués après la répartition des points de personnage, ce qui permet à votre personnage de commencer avec plus de trois dans ces compétences. Ces modificateurs déterminent aussi quelles compétences de métiers votre personnage a au départ, sachant que les compétences de métiers sont très difficiles à acquérir par la suite.

Nous faisons appel à votre bon sens pour ce qui est de savoir en quoi consiste le métier de votre personnage. Une fois le métier choisi, le maître de jeu détermine deux caractéristiques principales pour ce métier, ainsi que plusieurs compétences directrices. Pour chacune des compétences directrices, il assigne un bonus, qui devrait être de +1 ou +2, rarement plus. La somme des bonus de compétences directrices d'une profession d'origine doit faire dix points. Chaque point de bonus en Escrime ou en Compétences de Voies magiques compte comme deux. Ainsi, pour une profession donnant un +2 en Escrime, il ne reste plus que 6 points de bonus pour les autres compétences directrices.

Ces compétences et caractéristiques directrices des professions de marins sont détaillées pour chaque poste à bord, dans le chapitre « L'Equipage ». Voici ci-dessous quelques professions avec les caractéristiques et compétences directrices associées. +0 dans une compétence de métier ou d'arcane signifie que des Points de Création peuvent être dépensés dans cette compétence, mais que cela ne procure pas de bonus au degré d'apprentissage.

Profession de la Marine

- ◆ **Capitaine.** *Intelligence +1 ou Charisme +1.* Balistique +1, Commandement +2, Connaissances Nautiques +1, Géographie +1, Hydrographie +2, Lire/Ecrire +0, Navigation +2, Signalisation +1.

- ◆ **Second.** *Adaptabilité +1 ou Manipulation +1.* Commandement +2, Connaissances Nautiques +2, Connaissance des Navires +1, Hydrographie +1, Lire/Ecrire +0, Manœuvres +2, Navigation +1, Signalisation +1.
- ◆ **Canonier.** *Perception +1 ou Manipulation +1.* Balistique +2, Commandement +2, Connaissances Nautiques +1, Lire/Ecrire +0, Mousquet +1, Pointage de Pièces +2, Recharge de Pièces +2.
- ◆ **Pilote.** *Intelligence +1 ou Pouvoir +1.* Cartographie +1, Connaissances Nautiques +1, Connaissance des Navires +1, Géographie +2, Hydrographie +3, Lire/Ecrire +0, Navigation +2.
- ◆ **Maître d'Equipage.** *Dextérité +1 ou Manipulation +1.* Connaissances Nautiques +2, Empathie +1, Enseignement +2, Intimidation +2, Manœuvres +2, Sabre ou Hache +1.
- ◆ **Maître Canonier.** *Perception +1 ou Force +1.* Enseignement +2, Hache +1, Intimidation +2, Mousquet +1, Pointage de Pièce +2, Recharge de Pièce +2.
- ◆ **Quartier Maître.** *Charisme +1 ou Perception +1.* Commandement +1, Connaissances Nautiques +2, Empathie +2, Enseignement +1, Manœuvre +1, Persuasion +1, Timonerie +3.
- ◆ **Gabier.** *Dextérité +1 ou Adaptabilité +1* Acrobatie +2, Connaissances Nautiques +2, Connaissance des Marins +1, Manœuvres +2, Sabre ou Hache +2, Mousquet +1.
- ◆ **Simple Matelot.** *Force +1 ou Adaptabilité +1.* Manœuvre +2, Connaissance des Marins +2, Connaissances Nautiques +1, Esquive +1, Natation +1, Pistolet +2, Sabre +1.
- ◆ **Chef de Pièce.** *Perception +1 ou Dextérité +1.* Balistique +1, Commandement +1, Hache +1, Manœuvre +1, Mousquet +2, Pointage de Pièces +3, Recharge de Pièces +1.
- ◆ **Servant de Pièce.** *Intelligence +1 ou Charisme +1.* Balistique +1, Commandement +2, Connaissances Nautiques +1, Géographie +1, Hydrographie +2, Lire/Ecrire +0, Navigation +2, Signalisation +1.
- ◆ **Maître Charpentier.** *Dextérité +1 ou Endurance +1.* Connaissances Nautiques +1, Connaissance des Navires +2, Ingénierie Navale +2, Menuiserie +3, Vigilance +1, Hache +1.
- ◆ **Maître Calfat.** *Perception +1 ou Endurance +1.* Calfatage +3, Connaissances Nautiques

- +1, Connaissance des Navires +3, Ingénierie Navale +2 et Vigilance +1.
- ◆ **Maître Voilier.** *Dextérité +1 ou Adaptabilité +1.* Acrobatie +1, Connaissances Nautiques +2, Connaissance des Navires +1, Ingénierie Navale +2, Vigilance +1, Voilerie +3.
- ◆ **Cambusier.** *Force +1 ou Intelligence +1.* Comptabilité +2, Connaissance Nautiques +1, Cuisine +1, Intimidation +2, Maintenance +3, Persuasion +1.
- ◆ **Cuisinier.** *Perception +1 ou Force +1.* Cuisine +3, Hache +1, Main Gauche +3, Maintenance +1, Préparation de Drogues +1, Vigilance +1.
- ◆ **Capitaine.** *Intelligence +1 ou Charisme +1.* Balistique +1, Commandement +2, Connaissances Nautiques +1, Géographie +1, Hydrographie +2, Lire/Ecrire +0, Navigation +2, Signalisation +1.
- ◆ **Vigie.** *Perception +1 ou Dextérité +1.* Acrobatie +2, Connaissance des Navires +2, Manœuvre +1, Mousquet +2 et Vigilance +3.

Profession de l'Armée

- ◆ **Artilleur.** *Perception +1 ou Force +1.* Equitation +1, Esquive +2, Grenade +2, Mousquet +1, Pointage de Pièce +2, Recharge de Pièce +2.
- ◆ **Boureau.** *Dextérité +1 ou Force +1.* Empathie +1, Escrime +1, Etiquette +1, Hache +3, Intimidation +2, Politique +2.
- ◆ **Officier d'Artillerie.** *Manipulation +1 ou Perception +1.* Balistique +2, Commandement +2, Enseignement +1, Etiquette +1, Pointage de Pièce +2, Recharge de Pièce +2.
- ◆ **Cadet.** Les cadets, d'origine noble mais second fils de la famille, ne peuvent accéder aux hautes sphères de la politique et s'engagent donc dans les régiments de cadets de leur région, tout en espérant devenir un jour mousquetaires. *Charisme +1 ou Dextérité+1.* Escrime +1, Intimidation +2, Jeu +1, Mousquet +2, Pistolet +1, Rapière +2.
- ◆ **Cavalier.** *Dextérité +1 ou Adaptabilité +1.* Dressage d'Animaux +1, Equitation +3, Pistolet +2, Sabre +2, Survie +2.
- ◆ **Geôlier.** *Endurance +1 ou Force +1.* Bagarre +2, Intimidation +2, Nerf de Bœuf +2, Premier Soins +2, Vigilance +2.
- ◆ **Lancier Espagnol.** *Endurance +1 ou Perception +1.* Connaissance des Marins +1,

- Esquive +2, Jeu +2, Lance +2, Mousquet +1, Vigilance +2.
- ◆ **Officier de Cavalerie.** *Charisme +1 ou Dextérité +1.* Commandement +2, Equitation +2, Escrime +1, Géographie +1, Pistolet +1, Sabre +2.
- ◆ **Maître d'Arme.** *Dextérité +1 ou Endurance +1.* Hache +1, Main Gauche, Mousquet +2, Rapière +2, Sabre +3.
- ◆ **Maître d'Escrime.** *Intelligence +1 ou Perception +1.* Escrime+3, Lire/Ecrire +1, Main Gauche +1, Rapière +1, Sabre +1.
- ◆ **Mousquetaire.** Les mousquetaires forment l'élite des fantassins de l'armée du roi. Le roi comme le cardinal les assignent aussi à leur garde personnelle. *Dextérité +1 ou Perception +1.* Commandement +1, Escrime +1, Esquive +1, Etiquette +1, Mousquet +3, Rapière +2.
- ◆ **Sergent Recruteur.** Le sergent recruteur utilise toutes les plus basses méthodes pour convaincre ou forcer des hommes valides à s'enrôler dans l'armée. *Charisme +1 ou Manipulation +1.* Bagarre +1, Comédie +2, Empathie +2, Enseignement +1, Jeu, Persuasion +1, Sabre +2.

Commerçants

- ◆ **Artisan.** *Dextérité +1 ou Manipulation +1.* Enseignement +2, Maintenance +2, Menuiserie +2, Vigilance +2, Voilerie +2.
- ◆ **Bûcheron.** *Force +1 ou Endurance +1.* Géographie +2, Hache +2, Intimidation +2, Marchandage +2, Survie +2.
- ◆ **Laquais.** *Charisme +1 ou Adaptabilité +1.* Comédie +1, Cuisine +1, Empathie +2, Etiquette +3, Persuasion +1, Politique +1, Vigilance +1.
- ◆ **Paysan.** *Endurance +1 ou Pouvoir +1.* Discrétion +2, Dressage d'animaux +2, Hache +1, Hydrographie +2, Manœuvre +1, Menuiserie +2.
- ◆ **Pêcheur.** *Perception+1 ou Pouvoir +1.* Connaissances Nautiques +2, Hydrographie +2, Manœuvre +2, Natation +1, Pêche +3.
- ◆ **Petit Marchand.** *Adaptabilité +1 ou Manipulation +1.* Comédie +2, Langue Etrangère +2, Maintenance +2, Marchandage +2, Vigilance +2.
- ◆ **Serveuse.** *Charisme +1 ou Adaptabilité +1.* Bagarre +1, Comédie +1, Empathie +2, Connaissance des Marins +2, Etiquette +1, Séduction +3.
- ◆ **Tenancier.** *Charisme +1 ou Intelligence +1.* Comédie +1, Empathie +1, Intimidation

+2, Jeu +2, Marchandage +2, Persuasion +2.

Bourgeoisie

- ◆ **Armateur.** *Intelligence +1 ou Perception +1.* Commandement +2, Connaissance des Navires +2, Finances +2, Ingénierie Nautique +2, Lire/Ecrire +2.
- ◆ **Banquier.** *Intelligence +1 ou Manipulation +1.* Droit +2, Finances +2, Langue Etrangère +1, Lire/Ecrire +2, Politique +1.
- ◆ **Commis.** *Intelligence +1 ou Perception +1.* Droit +2, Finances +2, Langues Etrangères +2, Lire/Ecrire +1, Maintenance +1, Politique +2.
- ◆ **Négociant.** *Adaptabilité +1 ou Perception +1.* Empathie +2, Finances +2, Géographie +2, Langue Etrangère +2, Marchandage +2.
- ◆ **Notaire.** *Intelligence +1 ou Manipulation +1.* Droit +2, Etiquette +3, Finances +1, Lire/Ecrire +2, Maintenance +1, Persuasion +1.
- ◆ **Riche Marchand.** *Charisme +1 ou Manipulation +1.* Commandement +1, Connaissance des Navires +1, Empathie +2, Finances +2, Lire/Ecrire +2, Marchandage +2.
- ◆ **Spéculateur.** *Intelligence +1 ou Adaptabilité +1.* Comédie +2, Droit +1, Empathie +2, Finances +2, Jeu +2, Maintenance +1.

Intellectuels

- ◆ **Architecte.** *Intelligence +1 ou Perception +1.* Cartographie +2, Enseignement +2, Géographie +1, Lire/Ecrire +2, Marchandage +1, Science +2.
- ◆ **Chirurgien.** *Intelligence +1 ou Dextérité +1.* Chirurgie +3, Hache +1, Main Gauche +2, Pathologie +2, Premier Soins +2.
- ◆ **Ingénieur Naval.** *Intelligence +1 ou Perception +1.* Commandement +1, Connaissances Nautiques +1, Connaissance des Navires +2, Ingénierie Nautique +3, Menuiserie +1, Science +2.
- ◆ **Médecin.** *Intelligence +1 ou Manipulation +1.* Chirurgie +1, Empathie +2, Pathologie +3, Premiers Soins +2, Préparation de Drogues +1, Science +1.
- ◆ **Philosophe.** *Intelligence +1 ou Pouvoir +1.* Empathie +2, Enseignement +2, Lire/Ecrire +2, Persuasion+3, Science +2.

Amuseur

- ◆ **Acrobate.** *Dextérité +1 ou Force +1.* Acrobatie +4, Comédie +1, Main Gauche +2, Manœuvre +1, Vigilance +2.
- ◆ **Comédien.** *Charisme +1 ou Manipulation +1.* Comédie +4, Empathie +2, Enseignement +1, Persuasion +2, Séduction +1.
- ◆ **Dresseur d'Animaux.** *Charisme +1 ou Force +1.* Comédie +1, Commandement +1, Dressage d'Animaux +3, Empathie +2, Etiquette +1, Intimidation +1, Persuasion +1.
- ◆ **Ecrivain.** *Manipulation +1 ou Perception +1.* Connaissance des Marins +1, Géographie +1, Lire/Ecrire +3, Persuasion +4, Politique +1.
- ◆ **Trouvère.** *Charisme +1 ou Perception +1.* Empathie +2, Enseignement +2, Etiquette +1, Lire/Ecrire +2, Musique +3.

Noblesse / Clergé

- ◆ **Bretteur.** Le bretteur est un noble désœuvré qui passe son temps en duels de toute sorte. *Intelligence +1 ou Adaptabilité +1.* Escrime +2, Intimidation +1, Main Gauche +1, Pistolet +1, Politique +1, Rapière +2.
- ◆ **Conspirateur.** *Manipulation +1 ou Intelligence +1.* Comédie +1, Commandement +1, Equitation +1, Etiquette +2, Persuasion +1, Politique +2, Pistolet +2.
- ◆ **Courtisan.** *Charisme +1 ou Adaptabilité +1.* Equitation +1, Etiquette +3, Persuasion +2, Politique +2, Séduction +1, Vigilance +1.
- ◆ **Evêque.** *Manipulation +1 ou Intelligence +1.* Comédie +2, Commandement +2, Etiquette +2, Finances +1, Politique +2, Théologie +1.
- ◆ **Mécène.** *Perception +1 ou Intelligence +1.* Art +2 Empathie +2, Finances +2, Lire/Ecrire +2, Marchandage +2.
- ◆ **Pasteur / Prêtre.** *Manipulation +1 ou Pouvoir +1.* Commandement +1, Droit +1, Empathie +1, Intimidation +1, Lire/Ecrire +2, Persuasion +2, Théologie +2.
- ◆ **Stratège.** *Adaptabilité +1 ou Intelligence +1.* Balistique +2, Commandement +2, Connaissance des Marins +1, Equitation +1, Géographie +2, Politique +2.

A la Frontière de la Loi

- ◆ **Assassin Politique.** *Dextérité +1 ou Adaptabilité +1.* Discrétion +1, Etiquette +2,

Main Gauche +1, Politique +2, Préparation de Drogues +2, Rapière +2.

- ◆ **Escroc.** *Charisme +1 ou Manipulation +1.* Comédie +2, Discrétion +2, Intimidation +2, Persuasion +2, Main Gauche +2.
- ◆ **Espion.** *Charisme +1 ou Dextérité +1.* Comédie +2, Discrétion +2, Empathie +1, Finances +1, Etiquette +1, Politique +2, Rapière +1.
- ◆ **Joueur Professionnel.** *Perception +1 ou Pouvoir +1.* Comédie +1, Discrétion +2, Jeu +4, Bagarre +2, Pistolet +1.
- ◆ **Meneur d'Émeute.** *Charisme +1 ou Manipulation +1.* Commandement +2, Empathie +1, Enseignement +2, Persuasion +2, Pistolet +1, Politique +2.
- ◆ **Prostituée.** *Charisme +1 ou Dextérité +1.* Bagarre +1, Connaissance des Marins +1, Empathie +2, Pathologie +1, Persuasion +1, Premiers Soins +1, Séduction +3.
- ◆ **Spadassin.** *Dextérité +1 ou Endurance +1.* Discrétion +2, Main Gauche +2, Marchandage +2, Pistolet +2, Rapière +2.
- ◆ **Trafiquant.** *Dextérité +1 ou Adaptabilité +1.* Discrétion +1, Droit +1, Intimidation +1, Langue Étrangère +2, Marchandage +2, Manœuvre +1, Mousquet +1, Sabre +1.
- ◆ **Trafiquant de Bois d'Ébène.** *Force +1 ou Adaptabilité +1.* Comédie +1, Géographie +2, Intimidation +2, Marchandage +2, Mousquet +1, Premiers Soins +1.
- ◆ **Voleur.** *Dextérité +1 ou Pouvoir +1.* Acrobatie +3, Discrétion +1, Esquive +2, Main Gauche +2, Vigilance +2.

Colons

- ◆ **Boucanier.** *Perception +1 ou Endurance +1.* Discrétion +1, Main Gauche +1, Maintenance +1, Mousquet +4, Premiers Soins +1, Survie +2.
- ◆ **ContreMaître.** *Force +1 ou Endurance +1.* Bagarre +2, Intimidation +2, Mousquet +2, Nerf de Bœuf +2, Vigilance +2.
- ◆ **Engagé.** *Dextérité +1 ou Endurance +1.* Cuisine +2, Discrétion +2, Empathie +2, Survie +2, Vigilance +2.
- ◆ **Flibustier.** *Dextérité +1 ou Perception +1.* Commandement +1, Discrétion +1, Escrime +1, Jeu +1, Manœuvre +1, Mousquet +3, Premiers Soins +1, Sabre +1.
- ◆ **Habitant.** *Force +1 ou Endurance +1.* Commandement +1, Hache +2, Jeu +1, Maintenance +2, Marchandage +2, Survie +2.
- ◆ **Planteur.** *Intelligence +1 ou Force +1.* Commandement +1, Finances +2,

Géographie +2, Intimidation +1, Jeu +2, Maintenance +2.

Membre d'une tribu

- ◆ **Chasseur.** *Dextérité +1 ou Endurance +1.* Arc +2, Discrétion +2, Géographie +1, Main Gauche +1, Survie +3, Vigilance +1, Voie du Soleil-Terre +0.
- ◆ **Chef / Roi.** *Charisme +1 ou Endurance +1.* Arme Blanche +2, Arme à Projectile +1, Commandement +2, Empathie +1, Intimidation +1, Persuasion +2, Politique +1. Voie de l'Infaillible Guerrier +0.
- ◆ **Griot** (Africain seulement). Le griot connaît les légendes et sait en tirer des enseignements applicables dans la vie de tous les jours. Il est le dépositaire du savoir de la tribu et enseigne aux jeunes princes comment devenir de bons rois. *Intelligence +1 ou Manipulation +1.* Connaissance des Marins +1, Enseignement +3, Persuasion +2, Politique +2, Superstition +2. Voie de l'Esprit +0.
- ◆ **Guerrier.** *Dextérité +1 ou Force +1.* Voie de l'Infaillible Guerrier +0. Acrobatie +2, Arme à Projectile +2, Arme Blanche +2, Discrétion +1, Escrime +1, Survie +1.
- ◆ **Pêcheur.** *Perception +1 ou Dextérité +1.* Arc +2, Géographie +1, Hydrographie +2, Manœuvre +2, Pêche +2, Survie +2, Voie du Soleil-Eau +0.
- ◆ **Pêcheur Mosquito.** *Perception +1 ou Dextérité +1.* Arc +1, Géographie +1, Hydrographie +2, Manœuvre +1, Pêche +4, Survie +1, Voie du Soleil-Eau +0.
- ◆ **Pêcheur Caraïbe.** *Perception +1 ou Dextérité +1.* Arc +1, Géographie +1, Hydrographie +1, Manœuvre +1, Navigation +3 (Pas besoin d'instruments), Pêche +2, Survie +1, Voie du Soleil-Eau +0.

Prêtres Versés dans les Arcanes

Ne choisissez un personnage versé dans les Arcanes que si votre maître de Jeu autorise la magie dans sa campagne. Voyez le livre. « Arcanes » pour plus de détails.

- ◆ **Druide** (Europe). *Charisme +1 ou Pouvoir +1.* Survie +1, Superstition +1, une voie à +2 et deux voies à +1 parmi les voies de la Magie Druidique.
- ◆ **Homme Médecine** (Indiens des Forêts et des Plaines, Mosquitos, Indios Bravos). *Perception +1 ou Pouvoir +1.* Premiers Soins +1, Superstition +1, une voie à +2 et deux

voies à +1 parmi les voies de la Magie Animiste. Les hommes médecine ont le pouvoir de manipuler des fétiches, et ils commencent avec un fétiche mineur sans dépenser de points de création.

- ◆ **Houngan** (Afrique Noire). *Intelligence +1 ou Pouvoir +1*. Superstition +2, une voie à +2 et deux voies à +1 parmi les voies de la Magie Vaudou.
- ◆ **Prêtre Aztèque ou Maya**. *Adaptabilité +1 ou Pouvoir +1*. Superstition +2, une voie à +2 et deux voies à +1 dans les pouvoirs de la magie des 5 Soleils.
- ◆ **Prêtre Caraïbe**. *Endurance +1 ou Pouvoir +1*. Navigation +1, Superstition +1, +2 dans chacune des deux voies de la Magie Caraïbe.
- ◆ **Sorcière** (Europe). *Charisme +1 ou Pouvoir +1*. Préparation de Drogue +2, une voie à +2 et deux voies à +1 dans les pouvoirs de la magie Druidique. Les sorcières ont le pouvoir de réaliser des filtres.

Navire & Gréement

Ne notez rien ici pour l'instant. Vous pourrez y inscrire plus tard le nom du navire sur lequel vous servez et son type, appelé gréement. Chebec, Chasse-Marée, Frégate ou Sloop sont des types de gréements que votre personnage rencontrera probablement au cours de sa vie de marin.

Description Physique

Vous pouvez inscrire dès maintenant sur votre fiche de personnage son âge, sachant que l'espérance de vie est de 45-50 ans, sa taille et son poids. Vous pouvez aussi décrire brièvement à quoi ressemble votre personnage. Si vous le préférez, attendez avant de noter ces observations que soient déterminées les caractéristiques, qui sont liées à cette description.

Détermination des Caractéristiques

Les caractéristiques vous offrent une peinture rapide de ce que sait faire un personnage. Elles représentent toutefois plus un potentiel qu'une réelle compétence. En terme de jeu, les caractéristiques entrent dans le calcul des compétences, mais sont aussi sujettes à des Jets de Caractéristiques, lorsque les compétences ne sont pas appropriées. Certaines caractéristiques sont aussi cruciales pour les personnages membres du

commandement d'un équipage. Ne vous fiez pas trop à l'influence des caractéristiques sur les compétences et choisissez-les de façon à rendre du mieux possible la vision que vous avez de votre personnage.

Les Neuf Caractéristiques

Le personnage est décrit par neuf Caractéristiques, qui sont séparées en trois catégories : Mentale, Physique et Sociale. Ces caractéristiques s'échelonnent, à la création en tout cas, entre 1 et 6. Une caractéristique de 1 correspond à une faiblesse grave et handicapante, 3 à la moyenne et 6 à un potentiel extraordinaire.

Caractéristiques Mentales

Les caractéristiques mentales représentent la capacité à percevoir le monde dans toute sa subtilité et à l'analyser pour prendre des décisions rapides et sensées.

◆ Adaptabilité

La capacité d'Adaptabilité permet à un personnage de prendre des décisions rapides. Cette capacité lui permet de s'adapter rapidement à n'importe quel environnement, fut-il le plus déstabilisant du monde. Les réflexes du personnage et sa rapidité sont aussi dépendants de cette caractéristique. En terme de jeu. L'adaptabilité détermine l'initiative dans un combat. Celui qui a le meilleur score dans cette caractéristique tirera ou frappera donc le premier, ce qui n'est pas un mince avantage, vu la puissance des armes à feu. Posséder l'initiative est aussi essentiel en Escrime, car le plus rapide mène la danse, tandis que son adversaire ne peut que subir ses attaques et bottes secrètes.

- ❖ 1 : Handicapé : Pourquoi on ne vous dit jamais rien, à vous.
- ❖ 2 : Faible : Vous pouvez répéter, je n'ai pas bien saisi.
- ❖ 3 : Moyen : Vous n'êtes pas une boule de nerf, mais vos réflexes sont corrects.
- ❖ 4 : Bon : Bon réflexes et bel esprit de répartie.
- ❖ 5 : Excellent : A l'aise dans n'importe quel environnement.
- ❖ 6 : Exceptionnel : On ne peut vous surprendre.
- ❖ 7 : Légendaire : Toujours un bon mot, même en arrêtant une flèche de la main. Ann Bonny.

◆ **Intelligence**

L'intelligence est la capacité à faire le lien entre deux choses, événements ou idées qui pouvaient sembler distincts. Une personne intelligente peut tenir un raisonnement complexe pour résoudre un problème. L'intelligence comprend une part d'induction, mais est surtout faite de déduction. La rapidité de raisonnement tient plus de l'Adaptabilité que de l'Intelligence. Cette dernière est une caractéristique essentielle pour un capitaine, qui doit établir une stratégie en tenant compte de toutes les informations qu'il possède et en prévoyant ce qu'il ne connaît pas. Un personnage peu intelligent dans Pavillon Noir se trouve très handicapé, car les pirates et flibustiers ne sont pas invincibles et se battent souvent à un contre deux, voire un contre dix. Les idées de génie et les initiatives heureuses doivent fuser pour les sauver.

- ❖ 1 : Handicapé : Vous êtes l'idiote du village.
- ❖ 2 : Faible : Vous êtes assez intelligent pour savoir que vous dites des conneries.
- ❖ 3 : Moyen : Facultés ordinaires.
- ❖ 4 : Bon : Vos capacités de réflexion sortent de l'ordinaire.
- ❖ 5 : Excellent : Brillant.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Génie.
- ❖ 7 : Légendaire : Bartholomew Roberts.

◆ **Perception**

Les facultés de perception d'un personnage ne se limitent pas à la qualité de ses cinq sens, qui rentrent certes en ligne de compte, mais ne suffisent pas du tout. Une personne très perceptive garde ses cinq sens en alerte en permanence. Il ne suffit pas de bien voir pour remarquer quelque chose, à moins de savoir ce que l'on cherche exactement à un moment précis. Une personne perspicace remarque des incohérences dans un discours, déduit d'après les bruits qu'il entend qu'il est suivi par quelqu'un qui veut rester caché, etc. Les facultés de perception sont aussi essentielles pour un quartier-maître, qui doit rester à l'écoute des hommes d'équipage, ou pour la vigie, toujours à l'affût d'une voile ou d'une côte à l'horizon.

- ❖ 1 : Handicapé : Vous ne remarqueriez même pas Louis XIV entrer dans un tripot.
- ❖ 2 : Faible : Vous remarquez les choses une fois qu'on vous les dit.
- ❖ 3 : Moyen : Relativement vigilant.

- ❖ 4 : Bon : Vous gardez toujours les sens en alerte.
- ❖ 5 : Excellent : Rien ne vous échappe.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Vous semblez posséder un sixième sens.
- ❖ 7 : Légendaire : Vous percevez même les esprits autour de vous. Frédéric Misson.

Caractéristiques Physiques

Les caractéristiques physiques décrivent vos facultés corporelles : puissance, adresse et résistance. Les pirates et flibustiers ne peuvent se permettre d'être de petites natures maladroites. Pour les faibles qui se lancent tout de même dans ce genre de vie violente, qui finit par avoir raison de tout le monde, la sélection naturelle s'opère très rapidement. Les aventuriers doivent pour survivre être prudents, mais cela ne peut suffire dans bien des situations, si bien que seuls les plus forts, les plus adroits et les plus résistants survivront longtemps à cette vie faite de combats, de famines, de maladies et de naufrages.

◆ **Dextérité**

La dextérité correspond à la souplesse du personnage et à son agilité. Une personne agile peut effectuer des acrobaties et monter dans la mâture sans risquer de tomber. La dextérité décrit aussi la précision des gestes du personnage et le contrôle de ses mouvements, qui sont essentiels en combat quelle que soit l'arme utilisée. Les mouvements parfaitement contrôlés offrent aussi au personnage un équilibre parfait. La dextérité apparaît dans beaucoup de compétences, mais par contre peu dans les compétences de commandement et jamais pour un Jet de Caractéristique.

- ❖ 1 : Handicapé : Catastrophe vivante.
- ❖ 2 : Faible : Ne joue pas avec cette hache, tu vas te couper.
- ❖ 3 : Moyen : Coordination normale.
- ❖ 4 : Bon : Adroit.
- ❖ 5 : Excellent : Vous feriez un parfait acrobate.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Chacun de vos gestes est une œuvre d'art.
- ❖ 7 : Légendaire : On vous dit plus rapide que les balles. Mary Read.

◆ **Endurance**

L'endurance reflète la résistance du corps contre les agressions extérieures. Un personnage résistant survivra plus facilement aux maladies, aux poisons, mais aussi aux

chocs violents inhérents à la vie de pirate. Avec une bonne endurance, vous pourrez subir de longues souffrances ou faire des efforts prolongés sans faiblir. Une Endurance de 1 ou 2 n'est absolument pas viable si votre personnage compte se battre. Si vous choisissez une aussi faible valeur, ne vous étonnez pas si la première maladie rencontrée ou le premier coup reçu tue votre personnage.

- ❖ 1 : Handicapé : Malingre et souffreteux, vous mourrez d'un petit rhume.
- ❖ 2 : Faible : Vivez loin des combats et des maladies exotiques.
- ❖ 3 : Moyen : Vous êtes de constitution normale.
- ❖ 4 : Bon : Coriace et Vigoureux.
- ❖ 5 : Excellent : Infatigable.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Vous ployez, mais ne rompez jamais.
- ❖ 7 : Légendaire : Comme Edward Teach, il faudra 25 blessures pour vous tuer.

◆ Force

La force ne mesure pas seulement la puissance physique de votre personnage, mais aussi comment l'utiliser à bon escient. Un marin fort peut pousser un canon, renverser un chariot, mais aussi infliger des dégâts considérables à ses adversaires. Il y a même fort à parier, si vous êtes une force de la nature, que personne n'osera se mesurer à vous. Il vous suffit, un peu comme un gorille, de donner un aperçu de vos capacités pour faire réfléchir et capituler votre adversaire. La force fait l'objet de Jets de Caractéristiques fréquents, tout comme l'Endurance.

- ❖ 1 : Handicapé : Moussaillon.
- ❖ 2 : Faible : Lavette.
- ❖ 3 : Moyen : Musculature ordinaire.
- ❖ 4 : Bon : Corps musculeux.
- ❖ 5 : Excellent : Poigne d'acier.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Force de la nature.
- ❖ 7 : Légendaire : Un froncement de sourcil fait trembler l'homme le plus endurci. Roc.

Caractéristiques Sociales

Les caractéristiques Sociales décrivent la facilité et la qualité des rapports entretenus par votre personnage avec les personnes qui l'entourent. S'il est renfermé, grognon et désagréable, il est peu probable que quelqu'un

ait un jour envie de l'aider. Les caractéristiques sociales régissent aussi les interactions du personnage avec les esprits et les divinités.

◆ Charisme

Le charisme décrit l'impact d'un personnage sur les personnes qu'il rencontre. Il peut se manifester de façons très différentes. Le charisme peut refléter l'apparence physique : une personne belle et charmante aura beaucoup en charisme, mais la réciproque n'est pas forcément vraie. Une personne charismatique peut être douée d'un magnétisme très fort, qui attire l'attention, l'affection des personnes avec qui elle interagit et suscite chez elles une confiance a priori. Enfin, une personne peut être tout à fait laide, louche et détestable, comme Edward Teach, mais faire naître une peur bleue à ses ennemis et une loyauté indéfectible à son équipage. Le charisme est donc absolument essentiel pour les fonctions nécessitant soit du charme, soit du commandement. Les capitaines, seconds et canonnières doivent être des personnages charismatiques pour jouer correctement leur rôle à bord.

- ❖ 1 : Handicapé : Risée de l'équipage / Affreux.
- ❖ 2 : Faible : Insigne aventurier / Laid.
- ❖ 3 : Moyen : En faisant des efforts, vous êtes présentable.
- ❖ 4 : Bon : Vous savez être crédible et vous faire écouter / Beau.
- ❖ 5 : Excellent : Dîtes un mot et on vous suit / Splendide.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Votre seule présence enflamme les esprits / Créature de rêve.
- ❖ 7 : Légendaire : Un de vos regards laisse une trace indélébile. Nau l'Olonnais

◆ Manipulation

Un bon manipulateur sait s'exprimer avec clarté et esprit. De façon assez naturelle, il sait trouver les mots qui frappent les esprits et en use sans modération. Une telle personne est redoutée pour sa facilité à convaincre et à tourner les autres en ridicule. La vérité apparaît pour un grand manipulateur comme une idée éphémère qu'il est facile de mettre de son côté. Même s'il se heurte parfois aux croyances profondes des gens, qui sont difficiles à contredire, le manipulateur ne connaît pas de personne assez têtue pour ne pas se ranger de son côté. Tout comme le

Charisme, la Manipulation est essentielle pour toute personne qui désire accéder à un poste de commandement. Un quartier maître bon manipulateur fait toujours correspondre les intérêts de l'équipage avec les siens propres.

- ❖ 1 : Handicapé : Grumpf !
- ❖ 2 : Faible : Parler n'est pas votre fort, le silence est préférable.
- ❖ 3 : Moyen : Vous vous exprimez correctement.
- ❖ 4 : Bon : Beau parleur.
- ❖ 5 : Excellent : Poète ou capitaine, vos mots vont droit au cœur.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Le langage est votre meilleure arme.
- ❖ 7 : Légendaire : Dans votre bouche, la vérité et le mensonge n'existent plus. Henry Morgan.

◆ Pouvoir

Les interactions avec les esprits ne semblent s'adresser qu'à la minorité de la population qui est versée dans l'art de la magie. C'est loin d'être exact, car les esprits influent très fortement sur les gens et le monde, si bien que tout ce qui semble laissé au hasard est en fait le fruit de l'action des esprits. Ce sont eux qui détermineront si, par exemple, dans les boulets d'une bordée, l'un d'entre eux est destiné à une personne particulière. Le Pouvoir représente les relations entretenues par le personnage et ses ancêtres avec les esprits. Les esprits choisiront d'attirer sur les personnes maudites tous les malheurs du monde, alors que leurs protégés ne craignent pas grand chose. Pour les personnages utilisant la magie, le pouvoir est absolument essentiel, car il détermine le nombre de Faveurs que le prêtre peut attendre de la part de sa divinité au cours d'une transe magique.

- ❖ 1 : Handicapé : Maudit depuis des générations.
- ❖ 2 : Faible : On vous surnomme « La Guigne ».
- ❖ 3 : Moyen : Personne ordinaire.
- ❖ 4 : Bon : Le sort vous est clément.
- ❖ 5 : Excellent : Bien aimé des esprits.
- ❖ 6 : Exceptionnel : Vous et vos ancêtres êtes bénis depuis des générations.
- ❖ 7 : Légendaire : Depuis des siècles, les esprits attendent votre venue.

Détermination des Caractéristiques

Caractéristiques de Base

Vous avez 29 points d'achat pour déterminer les neuf caractéristiques de votre personnage. Vous devez « acheter » vos neuf caractéristiques, dont le prix est donné dans le tableau suivant. Pour savoir à quoi correspond votre score, regardez la liste des caractéristiques ci-dessus. Tous les points de caractéristiques qui ne sont pas dépensés sont perdus.

Il n'est pas déraisonnable d'acheter des hauts scores dans les caractéristiques correspondant à votre métier. Les prix d'achat sont tels qu'il est très cher d'obtenir une très bonne caractéristique. Ces prix vous incitent aussi à choisir des caractéristiques égales à 1, ce que vous devez choisir avec soin car une caractéristique égale à 1 constitue un handicap grave. Il est impossible d'acheter une caractéristique supérieure à 5. Seuls les modificateurs dus à la profession d'origine ou aux origines permettent de dépasser 5.

PRIX D'ACHAT DES CARACTERISTIQUES					
CARACTERISTIQUE	1	2	3	4	5
PRIX	0	2	3	4	6

Modificateurs de Caractéristiques

◆ Dus à la Profession d'Origine

Chaque profession d'origine a deux caractéristiques principales. Choisissez pour votre personnage une de ces deux caractéristiques. Celle que vous aurez choisie augmente d'un point, mais ne peut pas dépasser 6.

◆ Dus aux Origines

Les personnages d'origine ethnique non européenne ou créole, pour compenser leur handicap social parmi les blancs, bénéficient d'un modificateur de caractéristique. Choisissez alors une caractéristique parmi les deux correspondant à votre ethnie. Cette caractéristique augmente d'un point, mais ne peut pas dépasser 6.

Quelques Conseils

Un personnage avec moins de 3 en Endurance a peu de chances de survivre dans Pavillon Noir. Si vous choisissez de lui donner si peu, veillez à ne jamais l'exposer au danger.

Il est possible de vivre à terre avec la guigne pendant assez longtemps, mais c'est moins vrai sur un navire pirate, où il faut prier le seigneur à chaque combat naval pour ne pas se trouver sur le chemin d'un boulet. Avoir peu en Pouvoir est donc un désavantage majeur pour un pirate ou un flibustier.

Utilisation des Caractéristiques

Jets de Caractéristiques

Les jets de caractéristiques sont décrits dans les règles de compétences. N'effectuez pas de Jets de Caractéristique sous Dextérité, Adaptabilité, Perception ou Intelligence, car les compétences permettant de faire ce que vous désirez existent sûrement. Si ce n'est toutefois pas le cas, prenez la compétence dont l'utilisation est la plus proche. L'utilisation typique d'un Jet de Caractéristique correspond à une action de force, la résistance à un poison ou une maladie, ou encore à un jet de chance.

Calcul de Compétences

Deux caractéristiques apparaissent dans le calcul de chaque compétence. Certaines caractéristiques apparaissent moins souvent que d'autres. Les caractéristiques qui apparaissent peu dans les calculs de compétences n'ont pas moins d'importance pour autant : soit elles rentrent dans le calcul de compétences de commandement, ce qui est vital si votre personnage escompte avoir un jour des responsabilités sur un navire, soit elles ont des rôles spécifiques.

Rôles Spécifiques

♦ Adaptabilité

L'adaptabilité détermine l'initiative durant un combat. Celui qui a le plus haut score en Adaptabilité agit en premier et ainsi de suite par ordre décroissant en Adaptabilité. Si l'initiative n'est pas essentielle pour un combat simple au corps à corps, car celui-ci est résolu avec opposition, elle est essentielle pour les tirs d'armes à feu et pour l'escrime. Voyez les règles de combat et d'escrime pour plus de détails.

Lorsque deux pirates, flibustiers ou boucaniers font un duel au pistolet ou au fusil pour régler un différent, ils ne tirent pas chacun leur tour, mais dès qu'ils le peuvent à partir du signal donné par l'arbitre. Les deux opposants font alors un Jet sous

3*Adaptabilité. Celui qui effectue le meilleur score tire le premier. Son adversaire fait feu après lui, s'il n'a pas été tué avant.

♦ Force

La force entre dans le calcul des dommages de l'arme, sauf pour quelques armes, comme la rapière qui utilise la Dextérité pour les dégâts. Le bonus aux dégâts d'une arme se calcule à partir du bonus de l'arme et de la caractéristique associée aux dégâts de cette arme. Le calcul de ce bonus est détaillé dans la section « Armes » du chapitre « Combat ». Un bonus aux dégâts de -1 ou -2 est ridicule, devant les dégâts d'une hache, qui peuvent s'élever à +9, pour une force de 6.

♦ Endurance

L'endurance détermine la Protection (PR) sur chacune des localisations de votre personnage. Une fois l'endurance déterminée, inscrivez cette Protection sur la fiche de personnage, dans les petits encadrés autour de la représentation de votre personnage.

La protection sur une localisation est égale à l'**Endurance** du personnage dans les bras, le torse et les jambes, mais vaut seulement **Endurance - 1** dans la tête. Elle peut être accrue en portant une armure sur la localisation. Voyez le chapitre sur le combat pour plus de détails sur les armures et la gêne qu'elles entraînent. Si vous ne voulez pas vous embêter avec les armures, supprimez-les, car leur apport à l'intérêt du jeu est mineur.

**Résistance Bras, Jambes, Torse = Endurance.
Résistance de la Tête = Endurance - 1.**

Voyez comment marquer les blessures et l'état général de votre personnage dans le Chapitre « Combat ».

♦ Pouvoir

Le pouvoir détermine deux choses distinctes, l'une pour tous les types de personnages et l'autre pour les utilisateurs de magie seulement.

- ❖ Destinée : Plus une personne a de Pouvoir, et plus les esprits lui sont cléments, cela se traduit par une aide dans un certain nombre d'actions. N'importe quand au cours de la partie, un joueur peut dépenser un point de destinée pour refaire un jet de dé. Ce jet de dé peut être de tout type : un jet de compétence, de caractéristique, de

blesseure critique ou encore de localisation. La destinée ne peut augmenter que si la caractéristique Pouvoir augmente. La destinée est égale à la caractéristique de Pouvoir du personnage. Inscrivez la destinée sur la fiche de personnage dans la case prévue à cet effet sous les caractéristiques.

- ❖ **Faveurs :** Un prêtre possède un nombre de faveurs égal à son pouvoir. Il peut utiliser ces faveurs lorsqu'il est en transe et les récupère toutes en sortant de transe magique. Inscrivez le nombre maximal de faveurs sur le verso de la fiche de personnage dans la section Arcanes.

Augmentation des Caractéristiques

Les caractéristiques n'augmentent ni avec le temps, ni avec l'expérience. Le seul moyen de les faire progresser est d'acquérir suffisamment de Gloire ou de Notoriété.

Détermination des Compétences

Pour acheter les compétences que votre personnage maîtrise, vous disposez de Points de Création. Votre nombre de Points de Création est égal à 40, modifié par le coût des Avantages et les gains apportés les Faiblesses. Sachez tout de même que lorsque vous avez zéro en Degré d'Apprentissage dans une compétence, vous aurez très peu de chances de l'utiliser avec succès.

Achat des Compétences

Lorsque vous achetez des points de Degré d'Apprentissage, notez les à gauche du trait oblique prévu à cet effet. A droite de ce trait, vous noterez la valeur de la Compétence.

DA nul :

$$\text{Compétence} = (\text{Carac.1} + \text{Carac. 2}) / 2.$$

DA non nul :

$$\text{Compétence} = \text{Carac 1} + \text{Carac 2} + \text{DA}.$$

Exemple : Pour un Degré d'Apprentissage de 2 et une compétence de 10 en Mousquet, un boucanier note, sur sa fiche de personnage :

Mousquet 2./10. Per + Dex

Compétences Générales

Les compétences générales sont les compétences des catégories Mentale, Nautique, Physique, Sociale et Combat, à l'exception de la compétence d'Escrime. Pour ces compétences, vous pouvez acheter un point de Degré d'Apprentissage pour un point de création dépensé, avec un maximum de 3 pour chaque compétence.

Compétences de Métier

Vous ne pouvez acheter des Points de Degré d'Apprentissage dans une compétence de métier que si cette compétence figure parmi les quelques compétences directrices de votre profession d'origine - pour lesquelles vous avez des bonus. Si vous êtes un Ingénieur Naval, vous pouvez acheter des points en Menuiserie, Ingénierie Nautique, mais pas en Maintenance ou Droit. Chaque point de Degré d'Apprentissage vous coûte un Point de Création, et vous êtes limité à un maximum de 3 pour chaque compétence.

Compétences d'Arcanes

Pour commencer, vous ne pouvez acheter des Points de Degré d'Apprentissage dans des compétences de Voies d'Illumination que si vous possédez l'avantage « Versé dans les Arcanes » et uniquement dans les trois Voies spécifiques de votre métier que vous aurez choisies. Chaque Point de Degré d'Apprentissage vous coûte 2 Points de Création, et vous êtes comme pour les autres compétences limité à trois dans chaque Voie d'Illumination.

Compétence d'Escrime

La compétence d'Escrime est tout à fait à part et apporte des avantages cruciaux en combat à qui sait la maîtriser. Chaque Point de Degré d'Apprentissage coûte donc 5 Points de Création, sachant que vous ne pouvez de toute façon pas dépasser 3.

Quelques Conseils

Si vous ne comprenez pas à quoi sert une compétence, demandez au Maître de Jeu de vous l'expliquer ou lisez la description donnée dans « Un Brin de Règles : Liste des Compétences ». Les lectures de Compétences Nautiques et les Compétences de Métier sont conseillées, car leur utilisation à bord d'un

navire est beaucoup plus vaste qu'elle n'y paraît.

Bonus de Métier

Une fois tous les Points de Création dépensés, rajoutez les bonus donnés aux compétences directrices de votre métier au Degré d'Apprentissage de ces compétences. Ces bonus vous permettent de dépasser 3 en Degré d'Apprentissage et de monter au maximum à sept, ce qui correspond à une expertise sur ce domaine.

Calcul des Compétences

Pour toutes les compétences qui ne sont pas des compétences de la catégorie Arcanes, vous devez faire un petit calcul afin de pouvoir les utiliser. Vous pouvez soit faire ce calcul à la création de personnage si vous avez du temps, soit au coup par coup au cours de l'aventure si vous devez jouer rapidement. En effet, le Degré d'Apprentissage ne sert que pour l'expérience. Pour les Jets de Compétence, vous utiliserez dans Pavillon Noir la Compétence, qui se déduit du Degré d'Apprentissage et des deux caractéristiques directrices de la compétence. Ces deux caractéristiques sont indiquées en abrégé dans la colonne à droite de la compétence. Voici ce que vaut la compétence en fonction du degré d'apprentissage :

Degré d'Apprentissage Nul

Si vous avez 0 en Degré d'Apprentissage, vous ne connaissez absolument rien de ce domaine, **la compétence associée vaut la moyenne des deux caractéristiques, arrondie à l'entier inférieur.**

Degré d'Apprentissage Non Nul

Si vous avez au moins 1 en Degré d'Apprentissage, Vous possédez au moins des bases, et la compétence vaut donc la somme des deux caractéristiques directrices de la compétence, plus le Degré d'Apprentissage. Comme le Degré d'Apprentissage est limité à 10, vous n'aurez jamais plus en Compétence que dix plus la somme des deux caractéristiques directrices.

Escrime

Si vous maniez l'escrime, prenez une fiche d'escrime. Vous pouvez choisir une manœuvre

d'escrime de chaque niveau inférieur à votre degré d'apprentissage.

Si vous le préférez, vous pouvez simuler l'augmentation de votre compétence d'Escrime à partir de 0 jusqu'à votre degré d'apprentissage actuel. Choisissez alors des Manœuvres d'Escrime comme si vous acquériez votre premier point en choisissant une manœuvre de niveau 1. Pour votre deuxième point vous pouvez acquérir une manœuvre de niveau 2 ou deux manœuvres de niveau 1, etc. Votre Art sera égal au bout du compte au plus fort niveau de vos manœuvres et coups de maîtres.

Compétences d'Arcanes

Pour les compétences de Voie d'Illumination de la catégorie Arcanes, vous n'avez pas besoin de la Compétence, car seuls comptent le Degré d'Apprentissage et le nombre de Faveurs, qui dépend de votre caractéristique Pouvoir. Voyez pour cela la « Détermination des Caractéristiques : Utilisation des Caractéristiques : Pouvoir » et le livre des « Arcanes ».

Vous connaissez avant de jouer un seul Pouvoir de Puissance 1 dans chacune des Voies dans laquelle vous avez mis des points, quel que soit votre Compétence de Voie.

Avantages et Faiblesses

Si vous souffrez d'une faiblesse qui vous donne des malus de compétence, marquez les malus sur la fiche pour ne pas les oublier à droite de la compétence. De même, notez les compétences pour lesquelles vous avez un bonus dû à une possession particulière.

Exemple :

Le personnage de Sylvain, un boucanier, a le visage parcouru par une cicatrice atroce et possède un fusil de boucanier. Sylvain note sur sa fiche de personnage :

Mousquet	<u>2</u> / 10	+2(f)	Per + Dex	+8
Séduction	<u>1</u> / 7	-1	Cha + Cha	

Dégâts des Armes

Vous pouvez marquer les bonus aux dégâts des armes dont vous possédez la compétence. Pour ce faire, référez-vous aux dégâts des armes dans « Un Brin de Règles : Combat : Résolution des Dommages ». Les armes à feu

ont un bonus aux dégâts constant, alors que les dégâts des armes blanches dépendent d'une caractéristique, qui se trouve être le plus souvent la Force, mais peut être la Dextérité ou l'Endurance, selon l'arme.

Gloire & Notoriété

Inscrivez une valeur nulle pour vos points de gloire et de notoriété au verso de la fiche de personnage, à moins que vous n'ayez pris l'Avantage « Gloire » ou « Notoriété ».

Équipement

Votre personnage, à moins que le maître de jeu n'en décide autrement, commence avec 5 Pièces de huit, à moins d'avoir pris l'avantage « Argent », qui s'ajoute à ce pécule. Il possède aussi toutes les armes, de qualité correcte, pour lesquelles il a un DA non nul. S'il est boucanier ou flibustier, il possède un fusil et de la poudre de boucanier. L'argent de départ peut être dépensé pour acheter tout type d'équipement avant de jouer, à l'exception des objets de qualité exceptionnelle.

Il se peut que les impératifs de la campagne rendent impossible la possession de certains équipements.

Expressions Préférées

Les pirates connaissent un nombre d'injures insoupçonné, et ornent leur discours d'expressions imagées et tendres, du genre : « La peste m'emporte si ce boit-sans-soif dit la vérité ».

Injures

Les injures des pirates et flibustiers tournent beaucoup autour de la religion ou de leur mode de vie. Choisissez parmi les quelques exemples qui suivent un juron qui convient à votre personnage et ne lésinez pas sur son usage.

Bois sans soif, marin d'eau douce, grenouille de bénitier, raclure, crevure, queue de rat, bachi-bouzouk, foie jaune, chien galeux, vermine puante, gueule enfarinée, frère de la crotte.

Expressions

Les expressions qui suivent, même si elle vous paraissent colorées, sont utilisées sans

animosité par les pirates, qui aiment décorer leurs phrases pour les accorder à leur vie de joyeux drilles.

Cornes du diable, tripes du diable, le diable m'emporte, que je soit damné, la peste m'emporte si..., la peste vous emporte, gentlemen (adressé à des pirates), enfer, putréfaction, par les couilles du seigneur, par la sainte putain, par la barbe de ma mère, par ma barbe, nom de dieu, que je casse ma pipe, morpions de Marie, forban (affectueux).

Surnom

De nombreux pirates et flibustiers sont plus appelés par leur surnom que par leur nom. Le prénom – ou le nom – peut être suivi de sa provenance pour identifier le bonhomme, comme par exemple Nau l'Olonnais, Pierre-le-Picard, Michel-le-Basque, Tributur-le-Gascon. Ces forbans se donnent entre eux des surnoms propres à décrire leur physique, leur comportement ou des événements passés. Certains flibustiers et pirates connus s'appellent Vent-en-Panne, dont une fesse fut emportée par un boulet, Bras-de-Fer, Roc, Pierre-le-Grand ou Monbars l'Exterminateur, mais peuvent aussi s'appeler La-Guigne, La-Flèche, La-Buse, La-Verrue. Teach, qui porte une longue barbe brune se fait appelé Barbe-Noire, alors que John Rackham est dit le-Rouge ou Calico-Jack car il porte toujours une veste de calicot rouge.

A vous d'avoir de l'imagination pour trouver un surnom pour votre personnage, à moins que vous n'attendiez que son équipage lui en donne un.

Exemple :

Kévin, au début de la campagne, qui s'appelle « Les Cinq Soleils » et commence en 1718, désire créer un personnage sortant de l'ordinaire. Il veut entre autres choses que ce personnage utilise les Arcanes, et possède des bases en Escrime. Il commence par répondre aux questions préliminaires, auxquelles il n'est pas question pour lui de donner des réponses aléatoires. Comme la période historique correspond à l'apogée des pirates, lorsque des hommes aussi prestigieux que Teach, Bartholomew Roberts, Rackham ou Howell Davis écumant les mers, il se prépare à faire un pirate.

Intégration dans la Campagne

Renaud, le maître de jeu, impose uniquement que tous les personnages des joueurs commencent sur un navire de guerre nommé l'Espadon.

Origines

Kéwin, intéressé par le Vaudou, décide que son personnage est originaire d'Afrique Noire, et plus particulièrement du Sénégal. Il note que cette origine géographique, du fait de la condition d'esclave affranchi ou marron, risque de le handicaper socialement. Loin de s'en démonter, le personnage de Kéwin en fera son fer de lance. Il note aussi les deux caractéristiques dont l'une bénéficiera d'un bonus dû à ses origines : Endurance ou Pouvoir.

Terrien ou Marin

Kéwin tient à faire un personnage versé dans les Arcanes, donc qui court les mers depuis peu. Il choisit d'être un terrien, habitant un petit village non loin de la côte Sénégalaise. Son personnage, qu'il nomme N'Serengi, était, avant de devenir un marin, un jeune apprenti du Houngan de son village, qui lui enseignait comment communiquer avec les Esprits. Il a laissé sa famille derrière lui, sans désir profond de la retrouver. Il connaît très bien par contre, pour avoir un peu bourlingué sur un navire de guerre, une serveuse originaire de son village avec qui il a sympathisé à la Tortue. Une affaire pas très propre, qui l'impliquait ainsi que le capitaine du navire de guerre, l'a mis en relation avec un receleur d'arme et d'artillerie de l'île de Saint Christophe. Kéwin écrit ensuite pour lui l'histoire de sa famille, en indiquant notamment les guerres incessantes entre son village et plusieurs villages aux alentours, ce qui plonge périodiquement les habitants dans une misère noire.

Raison du Départ pour les Caraïbes

N'Serengi a quitté l'Afrique dans de mauvaises conditions et contre son gré, encore que sa condition d'esclave est en partie due à son attirance pour l'aventure. Il a quitté l'Afrique en tant qu'esclave.

Conditions de la Mise en Esclavage

N'Serengi s'est rendu sur un navire Anglais pour échanger de la nourriture contre des outils, à l'encontre de la volonté du griot et de sa mère. Les négriers qui avaient annoncé aux gens du village leurs intentions pacifiques, l'ont fait prisonnier et couvert de chaînes, avant de lever l'ancre pour faire route vers la Guinée, puis le Brésil.

Conditions de Captivité, de Libération et Motivations

La captivité de N'Serengi n'a pas duré longtemps, car le négrier n'est jamais arrivé au Brésil, mais la famine et les coups de fouet à bord, mêlés à la totale incompréhension de sa nouvelle condition, lui laissent des souvenirs douloureux et ineffaçables. Il n'a jamais vraiment travaillé en tant qu'esclave, car il a été libéré avant d'atteindre le Nouveau Monde par le navire de guerre l'Espadon.

Le capitaine de ce navire de guerre, aux idées peu recommandables, est en particulier contre l'esclavage, qui rapporte pourtant des fortunes à son pays. Il a arraisonné le négrier où se trouvait N'Serengi parce qu'il faisait du trafic de bois d'ébène sans autorisation de son gouvernement. Après les avoir pendus pour piraterie, le capitaine de l'Espadon a proposé aux esclaves survivants soit de les débarquer et de les vendre, soit de compléter son équipage réduit par un combat difficile. N'Serengi a bien sûr opté pour la deuxième solution et sert depuis 4 ans maintenant sur le navire, avec toute la confiance du capitaine. N'Serengi est partagé entre une haine envers les sociétés esclavagistes et sa reconnaissance pour le capitaine de ce navire de guerre à qui il doit la liberté. En tout cas, il luttera toute sa vie contre l'esclavage, mais aussi contre le mépris affiché des hommes blancs pour son peuple. Ceux qui afficheront ce type d'attitude devant lui risqueront d'y laisser leur vie, même si ce comportement met en difficulté N'Serengi et ses compagnons.

Point de Vue

Tout ce qui rappelle l'esclavage à N'Serengi le rend violent. Il est donc rebelle à toute autorité imposée. Il obéira aux chefs qu'il a choisis, sauf si ces chefs se mettent à le considérer comme inférieur à un moment ou à un autre, ce qu'il déteste. N'Serengi n'a aucun avis sur la religion chrétienne, qu'il ne connaît pas, mais reste ouvert à toutes les approches mystiques du divin. Il voit donc la magie comme utile et nécessaire à son bien-être.

Après avoir vu comment son peuple est traité par les Européens esclavagistes et entendu tant de choses sur les massacres perpétrés par les Espagnols, N'Serengi pense qu'ils doivent être vengés. Gare aux Espagnols qui tomberont entre ses mains. L'or qui pousse des peuples à en exterminer d'autres n'a que peu d'attrait pour N'Serengi, qui fait passer avant toute chose sa recherche mystique de l'origine des choses.

Relations Sociales

N'Serengi connaît deux personnes dans le nouveau monde et se sent très proche de son capitaine. Il apprécie ce dernier parce qu'il lui doit la liberté et que le capitaine est satisfait de ses services. Il garde aussi des rapports privilégiés avec une serveuse de la Tortue, car ils ont un passé en commun et peuvent se considérer comme des amis d'enfance. Le receleur qu'il a rencontré à St Christophe est juste un contact : il sait où le trouver et ce qu'il peut obtenir de lui, mais il lui faut payer les services rendus. N'Serengi n'a pas d'ennemi en particulier, même si les Espagnols ont tendance à lui sortir par les yeux.

Histoire

PAVILLON NOIR

A partir de tous ces éléments, Kéwin est en mesure d'écrire une courte histoire de son personnage, en détaillant un peu plus la période de quatre ans passée sur l'Espadon.

Avantages et Faiblesses

N'Serengi prend comme Faiblesse Physique une maladie chronique : la malaria, qui lui donne des crises épisodiques mais violentes, et lui apporte +15 Points de Création pour ses Compétences. Comme son statut correspond à celui d'un esclave affranchi, il peut aussi marquer cette faiblesse sociale au verso de sa feuille de personnage, avec son origine géographique : Sénégal, ce qui lui donne +1 Point de Création et le bonus de caractéristique dû à son origine. Renaud, en tant que maître de jeu, refuse que Kéwin prenne la faiblesse : « Service Dû » au capitaine à qui il doit la liberté, ce que Kéwin comprendra plus tard.

Par contre il lui fait aussi grâce des Points de Création à dépenser pour faire du capitaine un allié. N'Serengi reçoit, pour prendre la Serveuse comme alliéE, un malus de -5 à ses Points de Création. Le receleur, en tant que contact, lui coûte deux Points de Création supplémentaires. Enfin, Kéwin dépense 5 Points de Création supplémentaires pour que N'Serengi soit versé dans les Arcanes, ce qui donne un modificateur de ces points de +15 + 1 - 5 - 2 - 5 = +4.

Fiche de Personnage : Renseignements Généraux

CARACTERISTIQUE	VALEUR	DESCRIPTION	COUT
Adaptabilité	2	Il a du mal à tout comprendre du premier coup.	2
Intelligence	2	Il est conscient qu'il dit beaucoup de conneries.	2
Perception	3	Plutôt vigilant.	3
Dextérité	5	N'Serengi fera un excellent gabier.	6
Endurance	4 +1	Infatigable.	4
Force	4	Il exhibe un torse musculeux.	4
Charisme	2	Sa couleur de peau rend beaucoup de gens méfiants.	2
Manipulation	1	N'Serengi parle très mal les langues européennes.	0
Pouvoir	5 +1	La magie est très forte dans sa famille.	6

Kéwin note ensuite la protection sur chacune de ses localisations dans les encadrés qui entourent le dessin de son personnage : PR 4 à la tête et 5 ailleurs. Plus important que tout pour lui, il peut noter en dessous de ses compétences qu'il a une Destinée de 6. Durant toute sa vie, les esprits seront prêts à se sacrifier six fois pour le sauver. Il inscrit au verso de sa feuille de personnage ses Faveurs, au nombre de 6, ce qui est énorme, même pour un prêtre vaudou comme lui.

Détermination des Compétences

Kéwin note sur sa fiche de personnage le nom de son personnage : N'Serengi, de Nationalité Sénégalaise et de sexe masculin. N'Serengi a pour religion le Vaudou, pour laquelle il occupe le rang de houngan. N'Serengi occupe actuellement le poste de gabier, qu'il devra justifier par d'honnêtes compétences nautiques. Kéwin inscrit aussi « Houngan » comme profession d'origine, et note qu'il aura un bonus de +2 en Superstition, +2 dans une compétence de Voie Vaudoue et +1 dans deux compétences de Voies Vaudoues. Son navire est l'Espadon, qui est un Trois-Mâts Barque.

N'Serengi est un géant de plus de 2m, de 115kg et âgé de 23 ans. Il affiche son torse musculeux à moins que le froid ne le force à se couvrir davantage. Il est vêtu d'un pantalon de marin dont la couleur oscille entre le blanc et le marron qu'il attache au moyen d'un bout de cordage. Son sourire franc n'arrive pourtant pas à faire oublier cette fureur qui bouillonne en lui.

Caractéristiques

Kéwin répartit ses Points d'Achat comme suit, et choisit comme bonus de caractéristique de prendre +1 en Endurance dû à son origine : Afrique Noire et Pouvoir +1 pour sa profession d'origine : Houngan.

Une fois ses caractéristiques inscrites sur sa fiche de personnage, N'Serengi voit donc que son initiative est de 2, ce qui le fait agir après tout le monde. Par contre, grâce à sa force de 4, les dégâts à l'arme blanche seront considérables.

N'Serengi dispose pour ses compétences de 40 +4 = 44 Points de Création. Il commence par répartir ses Points dans les compétences de Voie d'Illumination. Il choisit comme Voies la Voie de la Métamorphose Animale, la Voie de la Régénération et la Voie de la Malédiction, dans lesquelles il met trois fois trois points, sachant que chaque point de Degré d'Apprentissage lui coûte 2 Points de Création. Il dépense ensuite cinq Points de Création pour acquérir 1 en Degré d'Apprentissage d'Escrime. Tout ceci lui a donc coûté 3*3*2 + 5 = 23 Points de Création.

Kéwin dépense le reste de ses Points dans les Compétences Nautiques et Physiques en priorité, pour devenir un bon gabier, ainsi que dans la compétence de superstition. Pour toutes ces compétences, un point de Création dépensé lui donne un Point en Degré d'Apprentissage, jusqu'à un maximum de 3. Il ne peut dépenser de points dans des compétences de métier comme Menuiserie ou Navigation, car elles sont incompatibles avec sa profession d'origine.

Kéwin applique maintenant les modificateurs aux compétences directrices de sa Profession d'Origine : +2 en Superstition, +2 en Voie de la Régénération, +1 dans la Voie de la Métamorphose Animale et +1 dans la Voie de la Malédiction.

Calcul des Compétences

Kéwin a du temps, il calcule donc toutes ses compétences. Par exemple, en Escrime, son Degré d'Apprentissage de 1, son Intelligence de 2 et sa Perception de 3 lui font une Compétence d'Escrime de $3 + 2 + 1 = 6$, ce qui n'est pas brillant. Par contre, en Acrobatie, avec un Degré d'Apprentissage de 3 et une Dextérité de 5, il obtient $2*5 + 3 = 13$, ce qui est tout à fait respectable pour un début. Sa compétence d'Acrobatie pourra augmenter jusqu'à 20 contre 15 pour sa compétence d'Escrime.

Kéwin n'a pas mis de points de Degré d'Apprentissage dans la compétence Pistolet, il a donc dans cette compétence, du fait de son 2 en

Adaptabilité et de son 3 en Perception : $(3 + 2) / 2$, ce qui lui donne seulement 2, car la compétence est arrondie à l'entier inférieur.

Kéwin, qui a 1 en Degré d'Apprentissage d'Escrime, peut prendre une feuille d'escrime et choisir une manœuvre. Il choisit botte de quinte qu'il inscrit sur sa fiche d'escrime.

N'Serengi se bat avec un mousquet, dont les dégâts sont de +6, une Hache, avec des dégâts égaux à $2*Force - 3$, ce qui donne +5 pour N'Serengi. N'Serengi utilise aussi une Main Gauche dont le bonus aux dégâts est de $Force - 3 = +1$.

Gloire & Notoriété

Les Points de Gloire et de Notoriété de N'Serengi sont nuls, ce qui lui donne un Niveau de 0 en Gloire et en Notoriété.

Equipement

N'Serengi devrait commencer avec une Hache, une Main Gauche et un Mousquet. Toutefois, comme il est sur un navire de guerre, où les armes sont distribuées au moment du branle-bas de combat, N'Serengi commence la campagne sans arme, même si celles-ci lui seront fournies en cas de besoin pour l'intérêt du navire. De plus N'Serengi commence avec la modique somme de 5 Pièces de huit, qu'il a réussie à économiser en quatre ans au service de Leurs Majestés Louis XIV puis Louis XV. Le personnage de Kéwin est maintenant prêt à jouer.



Compétences

Quand Utiliser une Compétence ?

C'est à vous seul de déterminer quand un joueur doit faire un jet de compétence, après que le joueur vous ait décrit ce qu'il veut faire. Si vous laissez vos joueurs parler en termes de règle comme : « Je fais un jet sur Empathie pour savoir si l'informateur me ment », ils risquent de passer à côté de la magie du théâtre. « La sale trogne de ce borgne ne me

revient guère, n'y aurait-il pas anguille sous roche ? » est peut être plus approprié.

N'oubliez pas que c'est surtout à vous de parler en termes de règles. Moins les règles s'immisceront dans vos propos et ceux des joueurs et plus ils prendront du plaisir à jouer.

Invention de Nouvelles Compétences

Quel que soit le nombre de compétences que l'on pourrait inventer, jamais la richesse de la vie ne saurait être imitée. L'ensemble des compétences rassemblées sous le Pavillon Noir essayent de couvrir l'essentiel des actions de nos flibustiers durant leurs aventures maritimes, libre à vous d'en rajouter. Gardez cependant à l'esprit qu'un trop grand nombre de compétences risque d'engendrer une redondance, une faiblesse ou au contraire un excès d'utilisation insupportable. Citons par exemple une compétence « dénicher », qui pousserait nos aventuriers à remplacer la recherche active d'un outil essentiel au bon déroulement de l'histoire, par une série de jets de dés détériorant le charme de la recherche.

Cet usage irréfléchi vaut aussi pour les compétences apparaissant sur la fiche de personnage. Celles-ci ont un sens et une utilisation spécifique ; diminuer le jeu de compétence, en utilisant systématiquement une compétence à la place d'une autre, risque

de nuire au plaisir de jeu. Par exemple, remarquer une attitude bizarre chez quelqu'un, même au milieu d'une foule, requiert plus d'Empathie que de Vigilance. Autre exemple, certaines personnes seront plus sensibles à l'Intimidation qu'à une Persuasion longue et argumentée ; de la même manière, dans des situations requérant une persuasion rapide, Baratinier et assommer de parole son interlocuteur pourrait s'avérer le plus approprié. A vous de laisser les joueurs sentir, par votre jeu et vos descriptions, les actions de leurs flibustiers les plus appropriées à la situation à laquelle ils sont confrontés.

Certaines des règles données dans la suite ne sont pas nécessaires au bon déroulement d'une partie, utilisez les seulement si vous le jugez bon. Le trop est très souvent l'ennemi du bien. Les règles les moins nécessaires au bon déroulement d'une partie seront marquées optionnelles.

Degré d'apprentissage, Compétence et Réussite

JET DE COMPÉTENCE

Jetez un d20 et comparez-le à la compétence.

- ◆ Supérieur : Vous avez échoué ce jet.
- ◆ Inférieur : La Réussite est égale au résultat du dé

Degré d'Apprentissage

Le Degré d'Apprentissage reflète l'avancement du personnage dans la maîtrise d'une compétence. Il est noté de 1 à 10 et ne saurait dépasser 10 sauf dans le cas exceptionnel des Pouvoirs (voir le Paragraphe Pouvoirs). Le Degré d'Apprentissage n'est



utilisé que lors de la création du personnage et de son évolution à la fin de chaque partie.

Compétence

La **Compétence** est directement utilisée en cours de partie. Pour savoir si l'usage d'une compétence a réussi, lancez un dé à 20 faces et comparez-le à votre **Compétence** éventuellement modifiée. S'il est inférieur ou égal, vous avez réussi, sinon vous avez échoué dans l'utilisation de votre **Compétence**.

Exemple :

Ange, en tant que quartier-maître du Pélican, se doit d'être un timonier émérite. Elle a un degré d'apprentissage de 5 en Timonerie, 4 en Dextérité et 5 en Perception, ce qui lui donne une compétence de $5 + 4 + 5 = 14$, ce qui est tout à fait raisonnable pour un début. Dans la tourmente, afin d'éviter que le navire n'échappe à son contrôle, elle doit effectuer un jet de Timonerie. Elle obtient 4 pour 14 et réussit donc son jet. Le navire et son équipage sont en sécurité entre ses mains expertes. Pour savoir si sa compétence augmente en fin de partie, elle utilise son Degré d'Apprentissage de Timonerie. Comme le Degré d'Apprentissage ne peut dépasser 10, Ange n'aura jamais plus de $10 + 5 + 4 = 19$, ce qui est respectable. Si elle avait eu 2 en Dextérité et 1 en Perception, sa compétence Timonerie n'aurait jamais dépassé 12.

Réussite

Afin d'affiner le résultat dans le cas d'une réussite, la valeur de votre jet de dé

déterminera votre **Réussite** - qualité de votre réussite. Les individus peu compétents ne pourront donc pas effectuer de grandes réussites : pas plus que leur compétence.

Exemple : Le Capitaine De Vercourt essaie de savoir quel temps demain lui réserve. En effet, il doit choisir entre traverser la Passe de La Tortue, séparant l'île de La Tortue de l'île d'Hispaniola, et contourner l'île par le nord et perdre un temps précieux. Son choix sera lourd de conséquence, car la Passe de La Tortue est rendue dangereuse par ses récifs à fleur d'eau. Y entrer par un temps de grand vent diminuerait la manœuvrabilité de sa Goélette à Hunier, et le fort vent risquerait de le drosser sur les récifs, de déchirer la coque et marquer la fin de sa carrière de flibustier. Utilisant la **Compétence** en hydrographie de De Vercourt, son personnage, Théo lance un d20 et obtient un 5, pour une **Compétence** en Hydrographie de 16, il obtient donc une réussite assez bonne pour savoir que le vent forcera dans la nuit et rendra la traversée difficile. Toutefois, avec une meilleure réussite : de 10 ou plus par exemple, il aurait aussi prévu la direction du vent ; avec 15 ou plus il aurait pu savoir que la marée descendante l'aurait ralenti lors de son entrée dans la passe et en évaluant la durée du parcours grâce à une réussite complémentaire en navigation, il aurait su que son arrivée sur les récifs correspondrait à la marée basse, découvrant les récifs et réduisant sa marge de manœuvre. La goélette du capitaine De Vercourt fera donc le tour de La Tortue par le nord.

Jet de Compétence Crucial

OPTIONNEL



Lors d'une partie, certains Jets de Compétence s'avèrent cruciaux pour la suite des événements. Par exemple, tirer au mousquet sur le Capitaine du navire adverse au moment de l'abordage risque de changer la face du combat. Une fois son capitaine mort, un équipage perd toute cohésion et le plus souvent se rend. Prenons pour exemple l'équipage de l'invincible Bartholomew Roberts qui s'est rendu dès qu'un tir à mitraille faucha leur capitaine, qui se tenait debout, le

pied posé sur l'affût d'un canon.

Un tel Jet de Compétence nécessite un investissement plus important de la part du personnage qui le réalise, même si cet investissement est purement fictif. Pour réaliser un Jet de Compétence Crucial, un personnage devra obtenir une Réussite minimale, au choix du maître de jeu. Si la Réussite obtenue par le joueur est inférieure à la Réussite demandée, le Jet est considéré comme un échec partiel.

Exemple :

David Bûcheron, vigie et moucheur du Pélican, met son mousquet en joue et vise le capitaine



adverse. Le maître de Jeu annonce que le jet de mousquet est crucial avec une Réussite minimale de 12, car la mort du capitaine peut se solder par la reddition instantanée de son équipage. Guillaume effectue son jet de mousquet et obtient une Réussite

de 8. Celle-ci n'est pas suffisante pour abattre le capitaine, mais la balle n'est pas perdue et tue un simple matelot venu s'interposer par hasard entre David et sa cible.

Avec et Sans Opposition

Jet Sans Opposition

Lorsqu'un personnage fait appel à une de ses compétences sans être opposé à quelqu'un, il effectue un **Jet de Compétence Sans Opposition (JSO)** tel que décrit au-dessus.

Jet Avec Opposition

JET AVEC OPPOSITION Chacun effectue son JSO. Réussite JAO = Différence des Réussites du JSO
--

Si par contre vous affrontez un autre personnage, que ce soit avec les poings, des mots, des dés ou dans toute autre situation analogue, vous devez effectuer un jet de compétence en opposition avec la compétence de votre adversaire. Ce jet s'appelle **Jet Avec Opposition (JAO)** et concerne des compétences aux effets opposés, comme Discrétion et Vigilance, ou bien identiques, comme Rapière et Hache. Les circonstances peuvent vous amener à utiliser des compétences ayant un lien plus insolite, comme Manœuvres et Equitation, dans le cas d'une course entre un esquif rapide et un cavalier le long de la berge d'un fleuve.

Ce jet avec opposition se déroule en deux phases :

- ♦ **JSO.** Chacun effectue un jet sans opposition (JSO) avec la compétence appropriée.
- ♦ **Comparaison des Réussites.** Celui des deux qui obtient la plus grande Réussite sort vainqueur du jet en opposition, tandis que son adversaire échoue. **La Réussite du vainqueur est égale à sa propre Réussite moins celle de son adversaire.**
- ♦ **Echec.** Si les deux échouent leur JSO ou obtiennent la même Réussite, personne n'arrive à prendre l'avantage.

Exemple :

Xabi, second du Pélican, essaie de se faire passer pour un garde afin de rentrer sans encombre dans la demeure secondaire du gouverneur de Porto Rico. Il prend une allure toute militaire pour passer devant la sentinelle. Xabi effectue donc un jet de Comédie en opposition avec la compétence d'Empathie du garde. Laurent commence par effectuer un jet sans opposition de Comédie et obtient une bonne Réussite : 10. Renaud obtient pour la sentinelle 12 de Réussite sur son jet sans opposition d'Empathie. Les deux adversaires comparent alors les Réussites. Comme la sentinelle a mieux réussi son jet que Xabi, elle lui fait remarquer qu'elle ne le connaît pas et lui demande un sauf conduit. Xabi a donc raté son jet en opposition, et le garde a obtenu une Réussite de 2, ce qui est très faible. Il ne laisse donc pas rentrer Xabi, mais n'est pas assez perspicace pour découvrir que le soi-disant garde qui se tient devant lui n'est autre que le second du pirate De Vercourt.

Règles Optionnelles



Tentatives Successives

Plutôt que de rester sur un échec, un flibustier voudra peut être tenter à nouveau sa chance. Toutefois, s'il n'a pas réussi la première fois, il



y a peu de chance qu'il obtienne un succès la deuxième. Pour bien rendre cet état de fait, donnez-lui à chaque fois un malus de plus, allant de -2 à -5.

Ne permettez pas aux joueurs de recommencer une action si vous le jugez irréaliste. Par exemple, si, capitaine d'un navire espagnol, vous ne reconnaissez pas la fine silhouette de Nau l'Olonnais sur le paisible vaisseau marchand qui se rapproche, vous ne pourrez réessayer de le reconnaître avant qu'il ne révèle quelque chose de plus sur son identité. Lorsque ce flibustier, notoire pour sa cruauté, commencera à décapiter un à un les marins terrorisés de votre navire pour se délecter de leur sang sur son sabre, peut être cela vous rafraîchira-t-il la mémoire.



Entreprises de Longue Haleine

Lorsqu'une tâche requiert un effort prolongé, vous pouvez réclamer un cumul élevé de réussites sur plusieurs jets. La tâche sera terminée lorsque la somme des réussites effectuées dépassera le nombre que vous aurez fixé au préalable.

Il est aussi possible dans ce cas, d'effectuer des jets avec opposition pour des tâches de longues durées.



Coopération

Quand deux personnages s'entraident pour effectuer une tâche, deux possibilités s'offrent à vous :

- Diviser la durée de la tâche par le nombre de coopérants qui auront réussi leur Jet de Compétence et prendre pour Réussite la plus petite obtenue par ceux-ci. A vouloir faire les choses à la va vite, on perd en qualité.
- Ajouter les Réussites des coopérants pour obtenir la Réussite globale.



Modificateurs de Difficulté

TYPE – SITUATION	MODIFICATEUR	APPLICABLE A
Etat Physique		
Blessure Légère	- 1C	Combat Physique Social Ou Nautique selon les cas
Blessure Moyenne	-2C	
Blessure Grave	-5C	
Blessure Critique	-10C	
Inconscience	Impossible	
Lieu		
Mauvaise Position	-5C	Combat - Physique - Nautique
Endroit Déplacé	-5C	Social
Interactions Sociales		
Supérieur Hiérarchique	+5C	Social
De classe inférieure	-5C	
Préjugés Ethnique	- 5C ou -10C	
Interlocuteur Epris	+10R	
Bien disposé	+5C	
Mal disposé	-5C	
Hostile	-10C	
Temps		
En prenant son temps	+5R	Compétence Nécessitant de Peaufiner
A la va vite	- 5C	Toutes
Conditions		
Manque de Matériel	- 5C	Matériel Utile
Manque de Matériel	- 10C	Matériel Quasi Indispensable
Manque de Matériel	Impossible	Matériel Indispensable
Matériel Supplémentaire	+5R	Mental
Saoul	-1C à -10C	Toutes

Il existe trois types de modificateurs à un jet de compétence :

- Le modificateur de compétence, noté +C, qui s'applique à la compétence associée au jet. Ajoutez ce modificateur à votre compétence avant d'effectuer le jet.
- Le modificateur de réussite, noté +R, qui s'applique à la réussite de ce jet de compétence, seulement si ce jet est un succès. Dans le cas d'un jet avec opposition appliquez ce modificateur à la Réussite de votre jet avant de comparer les Réussites. Il font ainsi pencher nettement la balance du côté de celui qu'elles avantagent.
- Le modificateur aux dégâts, noté +D, dans le cas d'un combat, ne prend effet après éventuelle comparaison des Réussites, que si le jet d'attaque est réussi. Il s'ajoute à la Réussite et comprend principalement le bonus aux dégâts de l'arme.

Dans la suite, nous noterons **+10C / +5R** un bonus de **+10 à la Compétence** d'un jet et **+5 à sa Réussite**.

Rajoutez ces modificateurs à la Compétence ou à la réussite d'un personnage pour l'adapter aux différentes situations qui peuvent se présenter.

Exemple : Le capitaine De Vercourt a réussi à placer une botte qui lui donne pour son attaque +5C et +10R. Sa compétence de rapière est de 12 à la base, donc de 17 une fois modifiée et celle de son adversaire à la hache est de 18. Les deux effectuent chacun leur jet d'attaque. De Vercourt obtient 13, et son adversaire 16. Ils réussissent donc tous les deux leurs jets sans opposition et comparent donc maintenant leurs Réussites. La Réussite de base de De Vercourt pour son attaque est donc $13 - 16 = -3$. Normalement, De Vercourt devrait être touché par la hache de son adversaire. Comme sa botte secrète lui donne aussi un malus de +10R, sa Réussite modifiée est de $-3 + 10 = 7$. C'est donc lui



qui touche son adversaire. Avec son bonus aux dégâts de +4, il inflige $7 + 4 = 11$ points de dégâts à son adversaire. Ce dernier, comme il n'a pas réussi

son jet avec opposition d'attaque, ne bénéficie pas de son bonus d'arme aux dégâts.

Influence d'une Compétence sur une Autre

Il existe plusieurs types d'influences qu'une compétence peut avoir sur une autre :

- ◆ **Nécessité.** Deux compétences peuvent être nécessaires pour une tâche particulière. Dans ce cas, pour réussir votre jet de compétence, le résultat de votre jet de dé devra être inférieur aux deux compétences à la fois, vous effectuez alors un jet sous une compétence **et** l'autre. Si la valeur du dé n'est inférieure qu'à une seule des compétences, vous aurez obtenu un échec partiel. Par exemple, lever l'ancre et partir sans bruit du port sans éveiller l'attention, nécessite la compétence Manœuvre **et** la compétence Discrétion.

OPTIONNEL



- ◆ **Aide.** Une compétence peut aussi en aider une autre, ce qui sera précisé dans la description de chaque compétence. Effectuez alors deux Jets de Compétence. Le premier concernera la **compétence d'aide** ; s'il est réussi, vous aurez un bonus de +5 à **votre compétence aidée** lors du second jet.

OPTIONNEL



- ◆ **Conjonction.** L'effet d'une compétence utilisée **en conjonction** avec une autre est beaucoup plus impressionnant. De même que pour l'aide, effectuez deux Jets de Compétence mais cette fois ci, votre second jet bénéficiera, si r est la réussite de votre premier jet, de $+r$ à la compétence **et** $+r$ à la réussite de votre second Jet, soit $+rC/+rR$. L'exemple le plus utilisé de conjonction de deux compétences dans Pavillon Noir, par les gabiers en tout cas, concerne l'Acrobatie, utilisée **en conjonction** avec une arme blanche ou avec l'esquive. Voyez la section « Combat » pour plus de précisions. Par convention, la compétence donnant le bonus est dite **utilisée en conjonction** et celle recevant le bonus est appelée **compétence conjointe**.

Les Jets Critiques

Très populaires dans de nombreux jeux de rôle, les jets critiques tombent dans deux catégories :

L'Échec Critique

Les conséquences d'un échec critique, c'est à dire avec un résultat naturel de 20 sur 1d20, sont catastrophiques, à vous de juger en quoi. Des suggestions pourront vous être données dans le détail des compétences ou dans la section Combat pour les compétences s'y référant.

La Réussite Critique

Au contraire, si vous réussissez en obtenant un Jet de dé naturel égal à votre compétence, vous vous êtes surpassé. Effectuer un second Jet de Compétence identique et ajoutez cette seconde Réussite à la première. Si votre second Jet de Compétence est aussi une Réussite Critique, relancez les dés, et ainsi de suite, jusqu'à obtenir un Echec ou une Réussite simple. Un Echec équivaut à une Réussite nulle. Les Réussites Critiques peuvent donner des Réussites énormes, au-delà de quarante.



- ◆ Pour une compétence utilisée en conjonction avec une autre, votre réussite totale ne peut dépasser 15.
- ◆ Lors d'un Jet Avec Opposition (JAO), comparez les Réussites après avoir obtenu la Réussite Finale de votre Jet Critique.
- ◆ Lors d'un Jet Crucial, une Réussite Critique pour l'un des jets compte double, dans le sens où il aussi donne une Réussite Critique pour le jet suivant du Jet de Compétence Crucial.

Les Jets sur Caractéristiques

Il peut arriver que les compétences ne puissent s'appliquer pour résoudre une action ou, plus souvent, une réaction, comme la résistance à un poison. Déterminez alors une difficulté et effectuez un jet sous une ou deux ou encore cinq fois une caractéristique, selon cette difficulté.

JETS SUR CARACTERISTIQUES	
TACHE	TYPE DE JET
Routinière	6*Caract.
Aisée	5*Caract.
Normale	4*Caract.
Difficile	3*Caract.
Ardue	2*Caract.
Impossible	1*Caract.

Au-delà de 20

Si une de vos compétences dépasse 20, naturellement ou après l'ajout d'un modificateur, tout résultat du lancer de dé supérieur ou égal à (40 - Compétence), est considéré comme une réussite critique. Par

exemple, si un gabier atteint, après une acrobatie, 24 dans une compétence, tout résultat de dé supérieur ou égal à 16 donne une Réussite Critique.

Règle Optionnelle



Modification de Caractéristique Associée

Si une des caractéristiques associées à une compétence ne vous convient pas pour un jet donné, libre à vous de la remplacer par une autre caractéristique plus appropriée. Le faire trop souvent risque d'alourdir le jeu, mais le problème peut se poser de temps à autres.



Liste des Compétences Générales par Catégories

Compétences Mentales

Balistique (Intelligence + Perception)

- *Par le diable, c'est un cauchemar, c'est la troisième fois que je tire, et pas un coup au but. Tudieu ! J'ai servi pendant dix ans dans l'armée du Roy, et je n'ai jamais été aussi mauvais.*
- *L'artillerie de marine, demande Colin à la recrue ?*
- *Ben non, pourquoi ?*
- *Alors oublie tout ce que tu sais. T'es sur un navire, mon vieux. Pas moyen de rectifier le tir d'une fois sur l'autre. A chaque fois, tout est à refaire. Et ça, mon p'tit gars, c'est encore rien. Le bateau bouge, quand tu tires, ce qui fait que quand tu règles la hausse, le canon n'est exactement pas dans la même position que quand tu fais feu.*
- *Alors c'est foutu, comment tu veux que je touche au but, dans des conditions pareilles.*
- *Tu t'y feras, alors arrête de larmoyer. Tu suis mes ordres. Moi, je sais quelle sera la gîte approximative au moment du tir et la distance de l'ennemi. Si je te dis de tirer à ricochets, c'est que le tir doit être tendu, en belle, le tir doit être direct. Tout ce que tu as à faire, c'est dans un premier temps de suivre les ordres et faire feu au bon moment. Rien que ça, c'est un art, parce que je ne vais pas te tenir la queue pour pisser et quand je te dis de tirer en belle, à toi de voir si c'est soixante degrés d'abaissement ou quarante.*
- *Et toi, comment tu fais ?*
- *Ca, mon bonhomme, ça s'appelle l'art de la balistique.*

Système

La balistique étudie les trajectoires des projectiles. Un jet de balistique permet soit de découvrir d'où un tireur embusqué a tiré, soit d'obtenir l'angle de tir théorique pour toucher une cible.

Balistique est donc une compétence d'aide au tir au Mousquet à portée extrême ou à la compétence de Pointage de Pièces.

Actions de Groupe

La compétence Balistique est avant tout une compétence de commandement, pour le capitaine et le canonnier.

Durée

1 Tour.

Finance (Intelligence + Pouvoir)

- *Alors comme ça, vous transportez du sucre et du rhum.*
- *Tout à fait, ma petite dame.*
- *Mais je ne comprends pas, je n'ai pas vu de plantation de sucre sur St Domingue.*
- *Il est produit en fait à La Martinique.*
- *Et vous l'acheminez où, exactement ?*
Satisfait de pouvoir étaler sa science devant une si jolie demoiselle, le gros marchand ne se fait prier, d'autant plus que la demoiselle vient se coller contre lui.
- *Vous m'offrez un verre ?*
- *Tout à fait mademoiselle. Qu'est ce qui suscite chez vous un tel intérêt pour le négoce ?*
- *Je ne suis jamais partie de Port-de-Paix, mais je brûle de voir le monde, vous m'emmènerez ?*
- *Avec plaisir, mademoiselle Eglantine. Comme je vous disais, ce sucre vient La Martinique et je l'achemine jusqu'à Charlestown, où il vaut beaucoup plus cher. Je peux le vendre là-bas pour près de 1 000 guinées le tonneau.*
- *Vous êtes un homme riche alors, mais comment allez-vous traverser les Bahamas ? Vous ne craignez pas les nombreux récifs de cet Archipel ?*
- *Vous semblez bien connaître la région.*
- *Ce n'est pas parce que je suis enterrée ici que je suis inculte.*
- *Je ne voulais pas vous offenser, Mademoiselle. Pour passer les Bahamas j'ai mon petit secret pour cela, vous savez.*
- *Allez, dites-moi, je brûle d'en savoir plus.*
Pour l'assurer de ses dires, elle pose la grosse patte du marchand sur sa poitrine, qui peut entendre le cœur battre d'excitation.
- *Voilà, la plupart de mes confrères passent du côté de la Floride, alors que moi, je contourne les Bahamas par le large.*



- Vous passez très au large ?
- Non, le fond est suffisant près des îles du côté du large, je rase l'archipel.
- Flûte, excusez-moi, mon frère vient de me voir, s'il en parle à ma mère, je suis bonne pour une semaine de punition, et je ne pourrais revenir vous voir avant votre départ.
- Faites donc, mademoiselle Eglantine.

La jeune femme se lève et se rapproche d'un fringant jeune homme orné d'une patte sur l'œil gauche.


- De Vercourt, Dieu me damne, j'ai trouvé comment faire le plein de rhum et de sucre d'ici une semaine. Sortons ! Et de grâce, gronde-moi !

Systeme

Finance vous permet de connaître le prix d'une denrée en un endroit donné des Caraïbes, ainsi que les routes commerciales sur lequel elle est transportée. Vous pouvez aussi obtenir des renseignements économiques sur une ville ou une île.

La compétence Finance peut aider les compétences Sociales Baratin, Empathie, Etiquette, Marchandage et Persuasion, lorsque vous traitez avec un marchand ou à propos de finances.

OPTIONNEL



Actions de Groupe

La compétence de Finance est nécessaire au capitaine pour faire la route de façon à croiser des navires marchands (cf. Navigation).

Durée

Quelques heures pour récupérer des renseignements dans un tripot ou un comptoir commercial et un Tour pour obtenir un renseignement d'économie générale.

Géographie (Intelligence + Adaptabilité)

- Capitaine, ne vous déplaie, récifs droit devant !
- Xabi, contourne ces damnés cailloux par l'Ouest. Nom d'un diable, que je mette la main sur ce chacal de cartographe ! En voilà encore un qui n'est jamais sorti de son atelier. Il doit

bien exister un moyen de passer entre ces deux îles. Qu'est-ce que tu en dis, vieux Ben ?

- De toute ma chienne de vie, répond le vieux baroudeur, je n'ai jamais croisé un cartographe qui soit monté sur un navire pour faire lui-même ses relevés. Ils se contentent de tracer leurs cartes en fonctions des informations rapportées sur les journaux de bords des journaux de commerce...
- Ca, je m'en fous, vieux croûton. Le prochain que je croise, je lui ouvre le ventre pour avoir ouvert celui de mon Pélican. Dis-moi comment traverser cette passe, et vite !
- Ah ! ces jeunes, aucun humour...
- De l'humour, j'en aurais quand ce navire de guerre cessera de me coller le train et arrête de caresser ta barbe plein de gras et de rhum ou je te l'arrache ?
- Bon, ce banc de récifs qui a failli nous ouvrir en deux, je ne dirais pas qu'il n'est pas sur la carte, mais plutôt qu'il a été indiqué ici.
- Nom d'un braquemart, enfer et putréfaction, je rêve ? Il se serait déplacé de pas moins de trois milles.
- Oui, mais le cartographe a confondu ces deux côtes, et il a déplacé ces trois bancs de récifs.
- Ca ne nous avance pas beaucoup, par l'enfer.
- Peut être, mais ce récif-là apparaît sur les deux cartes, au même endroit, et avec la même profondeur à mi-marée. Ce renseignement est donc probablement fiable, à moins que les deux cartographes aient les mêmes sources. Nous sommes justement à mi-marée, et cette profondeur est suffisante.
- Tu es en train de me dire que je devrais passer volontairement sur des récifs. Tu as trop bu, Ben.
- C'est ça ou la frégate du gouverneur de la Jamaïque. Vos ordres, capitaine ?

Systeme

Il existe une compétence Géographie par région de la taille des Caraïbes ou de l'Europe. Géographie permet d'obtenir des renseignements sur la position de récifs, la possibilité de passer une barre ou le chemin qu'un convoi devra emprunter. Le géographe pourra aussi savoir si une île est habitée par des Indiens, des Espagnols ou bien si elle est totalement déserte.

Posséder une ou plusieurs cartes de valeur confère un bonus de -4 à +5, alors que tout jet tenté sans carte reçoit un modificateur de -5.

OPTIONNEL



Actions de Groupe

La compétence géographie est nécessaire au capitaine pour *faire la route* en traversant des passes dangereuses (cf. Navigation). Elle est aussi essentielle en combat naval pour connaître les zones contenant des récifs et bancs de sables.

Durée

Il faut de quelques minutes à quelques heures de réflexion selon l'ampleur de la tâche, pour obtenir une information aussi complète que possible sur un sujet.

Langue Etrangère (Perception + Manipulation)

- *Qu'est ce qu'il dit, cet Indien, demande Alvarez, aventurier espagnol.*
- *Je crois qu'il dit que nous pouvons passer en paix, si nous déposons nos armes.*
- *Qu'il aille se faire foutre ! Dis-lui que nos mousquets ne sont pas chargés et que nous ne nous en servirons sur leur territoire que comme bâtons.*
- *Je crois qu'il dit que nous pouvons passer.*
- *Tu ferais mieux d'être certain ! Tu es sûr ? Finalement, ils ne sont pas si durs à cuire que ça, ces Indios Bravos. En route tout le monde ! Qu'est-ce qu'il a à s'agiter, cet Indien avec ses bâtons dans le nez ?*
- *Je crois qu'il est content de nous voir partir.*
- *J'aurais juré qu'il nous menaçait pourtant... Heureusement qu'on t'a, Ramirez, comment tu as appris la langue des Indios Bravos ?*
- *J'ai été leur prisonnier pendant trois mois.*
- *Tu as eu le temps d'apprendre, en si peu de temps ?*
- *Je ne comprends pas tout, mais je me démerde.*
- *Allez les enfants, on a une cité aztèque qui nous attend.*

Le chef de la tribu des Indios Bravos, le regard fou de rage, lance des ordres tout bas à ses guerriers. Ceux-ci lèvent leurs sarbacanes et les pointent vers le groupe espagnol qui est obligé de poser les armes.

- *Tu n'as eu que trois mois pour apprendre, interprète de mes couilles, et bien tu risques de prolonger ton séjour linguistique, si je ne t'étripe pas avant.*

Système

La qualité de la réussite du jet détermine la quantité d'information comprise ou la qualité de l'expression dans cette langue du linguiste. Plus votre compétence est haute et moins vous aurez besoin de faire de jets de dés.

Expérience

Pour simplifier, votre personnage ne possède qu'une seule compétence de Langues Etrangères. Au moment de la résolution de l'expérience, il peut soit augmenter sa compétence de Langue Etrangère, soit acquérir un nouveau langage. Dans ce dernier cas, il effectue son jet de résolution d'expérience comme s'il avait un degré d'apprentissage de huit. Notez au verso de votre fiche les langues que vous maîtrisez.

Durée

Le temps du discours.

Lire/Ecrire (Intelligence + Manipulation)

- *Par l'enfer, qu'est ce qui est écrit sur ce mur ?*
- *C'est à moi que tu demandes ? Mes damnés parents étaient boulangers, et ils n'avaient ni le temps, ni l'argent, ni la science nécessaire pour m'apprendre à lire.*
- *Ca ne t'empêche pas de faire semblant, on te voit tout le temps avec une bible.*
- *C'est pas une bible, ducon ! c'est un traité sur l'art de la balistique. Je n'y comprends rien, mais les gravures me plaisent.*
- *Comment tu sais que c'est un traité de balistique et pas un catalogue de canon, tудieu ! si tu ne sais pas lire.*
- *C'est le capitaine qui l'a lu et me l'a donné, en me disant que c'était instructif et que ça ne pouvait que me faire du bien. Si c'est pas sur le métier d'artilleur, à quoi ça me servirait ? Il me le donne gentiment, je voulais pas le vexer, moi.*
- *Bon gars, va, t'avais surtout peur qu'il te prenne pour un con. Eglantine, amène-toi ! Qu'est ce qui est écrit, là, en gros ?*
- *En gros, il est écrit que tout renseignement donné sur l'équipage des infâmes pirates John Rackham et De Vercourt, qui rôdent dans les environs seront récompensés de 100 guinées.*
- *100 damnées guinées, c'est tout ? Foutre diable, il me déçoit, ce gouverneur.*



- *Ce n'est pas fini, continue Eglantine. Tout achat tendancieux portant notamment sur les armes ou l'artillerie devra être immédiatement signalé au gouverneur. Qu'est ce que tu faisais, à terre, déjà ?*
- *Ben, je fais le plein de poudre de boucanier avec le Bichon, celle fabriquée à Caen, on n'en trouve qu'ici.*
- *C'est sans doute pour toi, alors, ces quinze soldats qui s'approchent !*
- *Sang et tripes, de l'action, sort ton sabre, Tête-de-Pioche, j'ai toujours rêvé de porter un uniforme français.*

Systeme

Un jet réussi de Lire/Ecrire permet de lire un texte ou au contraire de laisser une trace écrite, à un ami ou à la postérité. Dans le

premier cas, un échec signifie que le pirate n'a pas su déceler ce que l'auteur a voulu dire entre les lignes. S'il rate un jet d'écriture, le pirate obtient un texte comptant de trop nombreuses fautes d'orthographe et dont le sens reste ambigu.

Durée

Si vous avez du mal à différencier le « e » du « a », il vous faudra bien une quinzaine de minutes pour comprendre une page, sinon la lecture est rapide.

Pour ce qui est d'écrire, tout dépend de la qualité que vous recherchez : prendre votre temps vous donne un bonus de +1 ou +2 à la réussite de votre jet.

Compétences Nautiques

ARTILLERIE				
ARTILLERIE	PORTEE EN M	DEGATS		
		NAVIRE	PERTES	DEGATS SUR LES HOMMES
BORDEE				
BOULETS	300	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Localisation.
BOULETS RAMES	150	Cal./6	Cal./6	1d20 de Chute.
MITRAILLE	50	–	4×Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
CANON MURAILLE	100	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Localisation.
CARONADE	50	–	4×Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
CHASSE	400	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
GRENADE	10*Fo	Pertes	4	+8
PIERRIER	150	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Localisations.

Artillerie : Pointage de Pièce (Perception + Dextérité)

La difficile charge de commander aux servants de pièces et de viser avec le canon revient au chef de pièce. Les techniques employées pour le tir dépendent étroitement du projectile envoyé, mais elles sont toutes regroupées dans Pavillon Noir sous le nom de Pointage de Pièces.

Travail du Chef de Pièce

Pour les trois types de munitions, le travail du chef de pièce est sensiblement le même. Il doit prévoir comment pointer sa pièce en fonction de la gîte de son propre bateau, ses éventuels changements de cap, l'état de la mer, ainsi que la distance, la direction, et la vitesse de sa cible. C'est au canonnier de lui donner ses ordres en fonction des choix stratégiques pris par le capitaine. Le chef de pièce règle la hauteur du tir à l'aide d'un coin en bois, appelé *coin de mire*, qu'il glisse sous la culasse du canon que ses servants soulèvent avec un levier appelé *anspect*. Il règle la direction du tir en commandant aux servants de faire pivoter le canon sur lui-même. Ces réglages peuvent être réajustés au moment où le capitaine ordonne le tir.

Conditions Difficiles de Tir

La première bordée devra être bien ajustée, car la vision des artilleurs sera rendue difficile par l'épaisse fumée qui les enveloppera, d'autant plus s'ils tirent *au vent*. Le vent rabattra alors la fumée sur eux, amenant aussi

la fumée du vaisseau ennemi s'il se trouve à courte distance. Cet épais nuage de fumée ne permet de voir qu'à quelques mètres, le tir ne pourra ainsi être ajusté correctement. Le bruit assourdissant a tôt fait de rendre les pauvres chefs et servants de pièces sourds, les tympans éclatés et le corps comme secoué d'une terreur quasi incontrôlable.

Dégâts

Les dégâts sont égaux au Calibre/6 pour une réussite inférieure à 15 et le double sur une Réussite de 15 ou plus. **Les dégâts au boulet et à mitraille sont doublés lorsqu'ils touchent la poupe.** Par contre, une bonne Réussite est nécessaire, avec un Jet Crucial, pour toucher une partie critique du navire ennemi. Voyez le paragraphe « Simple Tir ou Tir de Génie ». Si la Réussite obtenue n'est pas suffisante, les effets du tir sont ceux d'un tir simple.

DEGATS DES BOULETS	
CALIBRE	DEGATS PAR BOULET
6	1
8	1,5. La somme des dégâts des canons est arrondie à l'entier supérieur.
12	2
18	3
24	4
36	6

Modificateurs

Les modificateurs qui s'appliquent à la compétence du chef de pièce sont les mêmes

que ceux que vous trouverez pour les règles de combat de groupe, à ceci près que vous devez les multiplier par deux avant de les appliquer, à moins qu'il n'en soit précisé autrement dans la suite. Le tableau « Artillerie » vous donne toutes les caractéristiques dont vous aurez besoin pour tirer. Si vous utilisez les règles optionnelles de combat de groupe, référez-vous au Livre du « Combat de Groupe » pour connaître la portée exacte d'un canon en fonction de son calibre.

Lorsqu'un boulet, boulet ramé ou de la mitraille touchent leur objectif, ils infligent des dégâts à la coque ou à la mâture adverse, ainsi que des pertes parmi les membres de l'équipage ennemi. Tous ces renseignements, ainsi que les dégâts reçus par une personne touchée par le projectile sont indiqués dans le tableau « Artillerie ».

Actions de Groupe

Pointage de Pièces est une compétence de commandement du Maître Canonier

Durée

Le pointage se fait lors de la recharge de la pièce et sa durée est comprise dans la durée de cette recharge. Pour pointer une pièce déjà chargée, il faut moins d'un Tour de Combat Naval ou un Tour complet de Combat.

Tir Simple & Tir de Génie

Tir Simple

Si votre personnage est un chef de pièce et désire effectuer un Tir Simple, il devra viser au même endroit que le reste des chefs de pièce. Son tir est effectué avec les modificateurs de tir de groupe, multipliés par deux et appliqués à la compétence ; les dégâts et pertes infligées sont fixes. Si son tir réussit, il inflige les dégâts et les pertes habituelles.

OPTIONNEL



Tir de Génie

Pourquoi se contenter de tirer dans le gros de l'entrepont si vous êtes un homme de l'art en matière de Pointage de pièces ? Les Tirs de Génie infligent les mêmes dégâts que les Tirs Simples, mais font en plus souffrir l'ennemi d'avaries graves. Les tirs de génie sont des jets cruciaux, dont la réussite minimale dépend de la difficulté du tir. Si le chef de pièce réussit son jet mais n'obtient pas une réussite suffisante, la cible reçoit simplement les dégâts. **Seul un personnage joueur peut effectuer un tir de génie, mais seulement s'il n'est ni capitaine, ni second, ni quartier-maître, ni maître d'équipage.** Les détails sont donnés dans les paragraphes suivants.

Pointage au Boulet

Le boulet plein, de fer forgé ou de fer fondu, est utilisé pour endommager la coque, qu'il traverse et fait exploser, projetant des lourds débris de bois sur l'équipage adverse. L'idéal serait que tous les boulets transpercent les Œuvres Vives de la cible, c'est-à-dire la coque sous la ligne de flottaison, mais peu de boulets touchent au but. Les boulets atteignent plus souvent l'entrepont, plus facile à toucher car plus large et plus accessible. Les victimes en sont alors les canons dont le socle peut se briser sous l'impact et bien plus souvent les artilleurs, perdant yeux, bras, jambes comme des pantins désarticulés.



LES METHODES DE VISEE

Il existe pour ce type de projectiles deux types de tir, chacun possédant ses avantages et inconvénients. La première est le tir direct, pour lequel l'artilleur doit calculer la hauteur de tir correspondant à une trajectoire qui doit se terminer dans la coque de sa cible. Le principal avantage de ce tir réside dans sa puissance, puisque le tir est direct, et le caractère assez prévisible de la trajectoire proche d'une parabole. Toutefois cette trajectoire parabolique est déformée par la résistance de l'air et, dans un moindre degré, par le vent, ce qui rend la prévision difficile sans de bonnes notions de balistique. De plus, une erreur de quelques degrés se traduit par un point d'impact distant d'une centaine de mètres de son objectif lors d'un tir à longue portée.

La deuxième méthode n'est utilisable que par temps calme, puisqu'il s'agit de faire ricocher le boulet sur l'eau afin de garder une trajectoire au ras des flots. Cette méthode permet de toucher plus facilement le bateau dans ses parties basses, pour peu qu'une vague malencontreuse ne dévie pas le boulet de sa trajectoire. L'inconvénient de ce type de tir, vient de ce que le tir devient hasardeux lorsqu'il y a un peu de mer, et que le boulet est freiné par ses frottements sur l'eau, réduisant sa vitesse et donc ses dégâts. C'est pourquoi on tire rarement avec des petits boulets par ricochets.

Tir Simple

Le chef de Pièce choisit s'il veut toucher l'Entrepont qui lui fait face ou les Œuvres Vives. Pour les œuvres vives, le tir subit un malus de -5C.

Si le tir réussit :

- ❖ Dégâts : Calibre / 6, arrondis à l'entier supérieur sont infligés à la localisation visée.
- ❖ Pertes : Calibre / 6 hommes dans les rangs des artilleurs sont blessés. Les personnages joueurs touchés reçoivent 1d20+5 de dégâts dans une localisation. Pour tout critique au-delà de 10, la localisation est arrachée. Les boulets dans les œuvres vives ne blessent personnes.

OPTIONNEL



Tir de Génie

Les tirs de génie au boulet permettent de réaliser les choses suivantes : viser un membre du commandement, détruire le gouvernail, viser la Sainte-Barbe, libérer un canon. Ils infligent des dégâts normaux à la coque ennemie, mais ont une localisation spécifique sur le navire.

Pertes dans le Commandement (Entrepont)

Réussite Minimale : Variable.

Tout comme les moucheurs au cours d'un combat, les chefs de pièce peuvent viser la dunette, pour espérer y toucher un membre du commandement ennemi. Le nombre de Réussites du Jet Crucial est variable et dépend de la personnalité visée. Ce nombre de Réussites est donné dans le Livre du « Combat de Groupe : Moucheurs ». Nous vous les rappelons ici : Capitaine (Réussite Minimale 12), Second et Canonnier (Réussite Minimale 8), Quartier Maître, Maître d'Equipage, Maître Canonnier, Moucheur ou Grenadier (Réussite Minimale 4). Les Personnes touchées subissent 1d20 + 5 de dégâts et si la blessure inflige un critique supérieur à 10, la localisation est emportée.

Détruire le Gouvernail (Entrepont)

Réussite Minimale : 12.

Le gouvernail est un élément crucial du navire, car la manœuvre ne peut être effectuée sans lui. Si le Tir de Génie est une Réussite, le navire ennemi souffre de l'avarie « Gouvernail Brisé ». Les avaries sont détaillées dans le « A Feu et à Sang : Avaries ».

Viser la Sainte-Barbe (Œuvres Vives)

Réussite Minimale : 8 et le tir souffre des malus de tirs dans les Œuvres Vives.

Pour toucher la sainte-barbe, il est nécessaire de toucher les œuvres vives, et le tireur subit donc un malus de -5C. Si le Tir de Génie est une Réussite, tirez autant de cartes de Magie que les dégâts de votre boulet. Les effets du tir sont détaillés dans le tableau qui suit, en fonction du nombre de Soleils tirés.



TIR DANS LA SAINTE-BARBE	
SOLEILS	EFFET
1	La Soute au biscuit est inondée et les biscuits sont perdus.
2	La Sainte-Barbe est inondée et la poudre est perdue. Les canons ne peuvent plus être rechargés.
3	L'incendie se déclare dans la Sainte-Barbe, tout va sauter dans quelques minutes, à moins que le feu soit maîtrisé à temps.
4	La Sainte-Barbe explose, volatilissant tout l'arrière du navire. Chaque homme sur le navire ou proche subit 3d20 de dégâts.

OPTIONNEL



Libérer un Canon

Réussite Minimale : 6.

Si le tir est réussi, le boulet arrache le palan d'un canon, qui ravage l'entrepont en roulant de bord sur bord. Le navire adverse souffre de l'avarie « Un Canon se Libère ».

Pointage au Boulet Ramé

L'intérêt de l'artillerie ne se limite pas à couler un bateau, ce qui équivaldrait à le perdre à tout jamais. Il peut être plus intéressant de le démâter pour le ralentir, tout en faisant choir un bon nombre de gabiers de leur perchoir. Les mâts ou les vergues tombent alors dans un grand fracas, emportant avec eux les autres mâts, si les haubans ne sont pas sectionnés à temps. Les gabiers, eux, tombent de quelques dizaines de mètres, s'écrasant sur le pont ou se noyant, empêtrés dans les voiles. Les hommes sur le pont ne sont guère plus chanceux car ils reçoivent une pluie de morceaux de bois gros comme des troncs d'arbres.

Il peut être intéressant de démâter un bateau lorsque qu'on veut rompre le combat et s'enfuir sans crainte d'être rattrapés, ce qui peut être utile en cas d'extrême urgence. Un bateau démâté est aussi une proie facile pour un bateau encore bien toilé, qui peut se placer devant la poupe du malheureux vaisseau, et le canarder sans craindre de riposte. En effet, un

bateau démâté ne peut ni avancer, ni tourner sa bordée de canons vers l'ennemi.

METHODES DE VISEE

Il existe deux sortes de boulets ramés. Les boulets ramés proprement dits sont constitués de deux demi-boulets reliés par une barre, parfois même prévue pour s'allonger lorsque le boulet ramé tourne sur lui-même après le tir.

Les barres enchaînées forment l'autre catégorie de boulets ramés. Trois barres sont attachées en l'une de leurs extrémités par un anneau. En tournant, elles forment un cercle qui détruit tout sur son passage. Les barres enchaînées ont plus de chances de rencontrer une partie importante du gréement adverse, mais sont moins puissantes, car les boulets ramés épousent mieux la forme du canon et ont moins de résistance à l'air. Les deux fondent sur leur cible dans un vrombissement effroyable.

Tir Simple

- ❖ Dégâts : Calibre/6 à la mâture de la cible.
- ❖ Pertes : Calibre/6 gabiers et simples matelots sont blessés. Un personnage joueur blessé ainsi subit 1d20 + 5 de dégâts.

OPTIONNEL



Tir de Génie

Les tirs de génie à boulets ramés peuvent : faire céder un hauban, abattre un mât, abattre une vergue.

Abattre une Vergue

Réussite Minimale : 4.

Une vergue est arrachée par le Tir de Génie si celui-ci est réussi. La mâture de la cible subit un Niveau de Dommages si son état était « OK » ou « Dommages Légers ».

Un Hauban Cède

Réussite Minimale : 8.

Si le Tir de Génie est Réussi, le navire touché subit l'avarie « Un Hauban Cède ».



Abattre un Mât

Réussite Minimale : 12.

Un mât du navire adverse est abattu si le Tir de Génie est réussi. La cible du tir souffre de l'avarie « Un Mât Cassé ». Si le navire ne comportait qu'un seul mât, il passe à l'état Ponton. S'il en comptait deux, il passe à l'état Critique, et s'il en portait trois il passe à l'état Grave.

Mitraille

Plutôt que d'endommager le bateau ennemi, les obus à mitraille cherchent à blesser les hommes. Dans ce but, les boulets pleins sont remplacés par des sacs de toile cirée contenant des centaines de billes de mousquets. Le sac se rompt lors de l'explosion, libérant les billes d'aciers qui, en balayant un cône de plusieurs mètres de diamètre, fauchent les hommes comme les blés, par dizaines. Une seule bordée peut décimer tout un bateau, fauchant les gabiers sur le pont et dans la mâture, les artilleurs en passant par les sabords et parfois même à travers la coque.

Tir Simple

Le tir à mitraille n'endommage pas la coque ennemie, mais fauche les rangs de l'équipage adverse.

- ❖ Si le branle-bas de combat à bord de la cible a pu être effectué : 3×Calibre/6 hommes sont blessés.
- ❖ Si le branle-bas n'a pas pu être effectué, 4×Calibre/6 hommes sont blessés.
- ❖ Un personnage joueur blessé par mitraille reçoit 2d20 de dégâts, chacun sur une localisation.

OPTIONNEL



Tir de Génie

Le Tir de Génie à mitraille ne permet que de toucher les membres du commandement adverse.

Pertes dans le Commandement

Réussite Minimale : Variable.

Réussite Minimale pour toucher un membre du commandement : Capitaine (8), Second & Canonnier (4), Quartier Maître, Maître d'Equipage & Maître Canonnier (2). Même si la Réussite n'est pas suffisante, tout jet de Pointage réussi blesse autant d'hommes qu'un tir simple.

Artillerie : Recharge de Pièces (Force + Endurance)

Le Pélican fait successivement feu de ses six pièces de dix-huit de sa bordée tribord. Les boulets transpercent le bordé de la frégate « Narval ». Le chef de pièce du servant Thomas Brick a la tête emportée par un éclat de bois qui a coupé en deux un servant par la même occasion. Thomas reste médusé devant le cadavre sans tête qui s'effondre dans ses bras. Il ne peut se retenir de hurler de terreur, mais le maître canonnier du « Narval » le fait taire à coup de triques. Le maître canonnier prend la place du défunt chef de pièces et aboie dans son anglais militaire :

- Si vous ne voulez pas crever comme lui, exécutez les ordres ou je vous abats moi-même ! Elevez escarbilles ! Refroidissez l'affût ! Crevez la gargousse, remplissez la lumière, versez deux doses de poudre ! Refoulez la poudre ! Plus vite, bandes de lavettes, avant que la fumée n'arrive jusqu'ici ! Chargez le boulet ! Refoulez ! Placez la pièce au sabord.

Les servants de pièces anglais s'exécutent machinalement, par habitude et le regard hagard, rendus à moitié sourds par les bruits de canons. Ils entendent tout de même malgré eux les gémissements des agonisants. Thomas reste pétrifié, malgré lui et malgré les coups de du maître canonnier. Il ne peut que regarder ses mains pleines de sang et le corps sans tête de celui qu'il considèrerait coq minute plus tôt comme son ami. Ses onze compagnons s'arc-boutent pour amener la pièce au sabord, puis, sans un instant de répit,



appuient sur l'aspect pour que le chef de pièce puisse régler le coin de mire.

- *Bande de crétins, vous êtes trop lents, avec cette fumée, on n'y voit déjà...*

Un paquet de mitraille le coupe dans sa phrase, lui arrache le visage et l'étend, mort.

METHODES DE RECHARGE DE PIECES

La méthode de recharge la plus usitée concerne tous les projectiles : boulets pleins, boulets ramés, mitraille et mortier. Elle consiste tout simplement à introduire la poudre, puis le projectile.

La deuxième méthode est beaucoup plus risquée et n'est tentée que par des experts ou des fous. Elle ne concerne que les boulets pleins pour un tir direct. Ces boulets sont chauffés au rouge sur un brasero avant d'être introduits dans le canon, d'où le nom de ce type de recharge : à Boulets Rouges. Ce boulet, s'il arrive à se loger dans la coque adverse, risque fort d'y mettre le feu. Toutefois, cette méthode a deux inconvénients graves. Tout d'abord, il n'est pas aisé de manipuler un boulet brûlant, qui, s'il s'échappe des mains de son porteur, peut mettre le feu à son propre bateau. Deuxièmement, ce boulet brûlant risque de mettre feu de lui-même à la poudre.

Systeme

La recharge de pièces nécessite au moins quatre hommes par canon pour être effectuée. Elle ne s'utilise donc pas comme compétence individuelle. Voyez donc les actions de groupe pour plus de détails, notamment sur le tir à boulets rouges.

Actions de Groupe

Recharge de Pièces est une compétence de commandement du Canonnier et du Maître Canonnier.

Durée

Voir le livre des « Actions de Groupe ».

Connaissance des Marins (Intelligence + Charisme)

Le sloop qui se rapproche du navire marchand hollandais de Van Dorff hisse le pavillon anglais,

mais se rapproche à grande allure. Sans trop savoir pourquoi, Van Dorff n'arrive pas à se rassurer, même si l'Angleterre n'est pas en guerre contre la Hollande. La longue-vue à la main, il inspecte un homme de haute stature, dont la peau de la mâchoire est atrocement déchirée. Il se tient debout sur le beaupré du sloop et porte à la ceinture une grande hache. Avant même de le reconnaître, ses mains se mettent à trembler et son cœur bat la chamade. Livide et le regard perdu, il dit dans un souffle.

- *Nous sommes morts !*

- *Quelque chose ne va pas, capitaine ? ...Capitaine !*

- *Vous avez raison, Van Bergen, reprenons-nous. Ne dites sous aucun prétexte que le navire qui se rapproche de nous n'est autre que celui d'Edward Low.*

Son second ne peut retenir un cri d'horreur. Ce nom réveille en lui les souvenirs de personnes estropiées, que Low fait tomber pour son plaisir de la grand-vergue jusqu'à ce qu'ils ne soient plus à même de marcher. A d'autre, il avait mangé le nez et les oreilles à la croque au sel. Cet homme, qui se complaît dans les pires atrocités, ne peut être que le diable.

- *Le diable en personne... Je le croyais sur les bancs de Terre-Neuve.*

- *Tout n'est pas perdu, Van Bergen, nous devons filer toutes voiles dehors, après lui avoir lâché une bordée à boulets ramés pour le ralentir.*

- *Ne vaudrait-il pas mieux se rendre, rétorque le second, sentant ses jambes vaciller.*

- *Jamais, il torture et tue pour le plaisir. Si nous tombons entre ses mains, c'est la mort assurée ou pire encore... Notre chance, c'est qu'il n'aime guère canonner, car ça le prive de sang à verser de ses mains. Filons grand-largue sans tarder, nous le canonnerons de loin. Il ne cherchera qu'une seule chose : aborder.*

Systeme

Connaissance des Marins permet de reconnaître un pirate, amiral, gouverneur ou encore receleur, quand on le croise ou d'après une description. Une fois la personne reconnue, des souvenirs divers, venant de discussions dans les tripots à propos de cet homme, viennent à l'esprit du pirate. Il bénéficie pour ce jet du Niveau de Gloire de la personne qu'il veut reconnaître.

Pour savoir si vous possédez des contacts dans une ville, effectuez un jet de



Connaissance des Marins avec un malus de -10C et un bonus égal soit à votre Niveau de Notoriété, soit à votre Niveau de Gloire, selon la personnalité du contact désiré.

Durée

L'usage de cette compétence est immédiat.

Connaissances Nautiques (Intelligence + Adaptabilité)

- *Biture à 150m... Cargue petit-hunier et artimon... Timonier, la barre dessous... Parez à virer lof pour lof... Brassez carré... Laissez filer le câble d'ancre... Reprenez les écoute, amures au croc de lof...*
- *Putain de Dieu, mais qu'est ce qu'il baragouine ? J'entrave rien !*
- *Détends-toi, ça va venir, le maître d'équipage explicite toujours les ordres pour les marins d'eau douce comme toi. Je ne sais pas si tu as remarqué, mais nous sommes dans une petite anse, et il faut mouiller – jeter l'ancre, si tu préfères.*
- *Pourquoi il ne se contente pas de demander qu'on la foute à la baille, cette ancre de mes deux, plutôt que de nous entirlipoter avec son langage technique.*
- *Si tu mouilles l'ancre alors que le navire est à pleine vitesse, tu vas soit faire déraper l'ancre, soit arracher le câble de l'ancre, soit arracher tout l'avant du navire. Il faut arriver tout doucement, mais suffisamment vite pour accrocher l'ancre au fond.*
- *C'est quoi, la biture, une beuverie ?*
- *Non, crétin, c'est la longueur de câble que tu choisis à l'avance.*

Le second continue à hurler ses ordres, immédiatement repris et explicités par le maître d'équipage, coups de triques à l'appui.

- *Timonier, la barre dessous, bout au vent... Voiles à contre... Mouille la seconde ancre...*
- *Qu'est ce qu'il nous emmerde, elle est au fond, son ancre, pourquoi en balancer une autre.*
- *T'es pas une lumière, toi, t'as de la chance que je sois ton matelot. La première ancre est accrochée dans un certain sens, mais quand la marée s'inversera, le bateau tirera dans l'autre sens. Si on se contente d'une seule ancre, elle sera arrachée. L'autre ancre est accrochée dans l'autre sens, puisqu'on est bout au vent et qu'on recule. Ca c'est de la manœuvre, mon bonhomme.*

- *Ouais, et ben... c'est pas demain que je serais gabier, moi !*

Systeme

S'il est une compétence essentielle à un marin, c'est bien celle-ci. En effet, cette compétence regroupe toute la théorie de la voile et des manœuvres. Les utilisations d'une telle compétence sont innombrables, du mouillage de l'ancre au gros temps, en passant par le réglage de voile et le virement de bord.

Une réussite sur un jet de Connaissances Nautiques permet de connaître le nom et l'utilisation de n'importe quel organe du navire, ainsi que les manœuvres à effectuer lorsqu'un événement se présente ou qu'un ordre est donné.

Cette compétence n'a pas grand chose à voir avec celle de Manœuvres, qui ne dit pas comment réaliser une manœuvre, mais permet de la réaliser efficacement.

Actions de Groupe

Connaissances Nautiques est une compétence de commandement. Les Connaissances Nautiques du Capitaine, du Second et du Quartier Maître influent sur les Compétences de Groupe de l'Equipe.

Durée

L'utilisation de cette compétence est instantanée.

Connaissance des Navires (Intelligence + Perception)

- *Décidément, cette flûte est fort curieuse. Elle file bien vite au près, ce qui est singulier pour ce grément, d'autant plus que le vent est quasi inexistant. En plus, elle est chargée jusqu'à la gueule d'outils pour les plantations, qui doivent peser leur poids. Une chance que la mer soit d'huile, regarde, on voit parfaitement ses œuvres vives sous l'eau.*
- *Et alors ?*
- *Et alors ? Elle devrait tirer beaucoup plus d'eau. On est en train de se faire baiser, mon bonhomme, ce n'est pas une flûte pleine à craquer qu'on escorte, mais une flûte vide.*



- Quel intérêt a le gouverneur de Port-de-Paix de faire escorter une flûte vide par une frégate de la Royale ?
- A mon avis, mon p'tit Tête-de-Pioche, ce que contient cette flûte vaut de l'or.
- L'idée d'une mutinerie n'est peut être pas si mauvaise, finalement. On en cause aux autres, Xabi ?

Et c'est ainsi que l'équipage de l'Espadon se mutina pour s'adonner à la vie de pirate, pour devenir le redoutable équipage du capitaine De Vercourt.

Systeme

Connaissance des Navires permet de connaître les caractéristiques d'un type de gréement précis, comme le chebec ou la tartane.

Un jet de Vigilance et Connaissance des Navires permet de remarquer quelque chose d'insolite sur un navire. Un jet de Connaissances Nautiques et Connaissance des Navires indique les causes d'une tare d'un navire, comme un comportement erratique au portant, dans la vague. Il devient alors possible de corriger ce défaut en modifiant le gréement, la coque ou l'assiette.

Durée

Instantanée.

Connaissance de la Signalisation (Intelligence + Perception)

- Capitaine, le schooner – goélette à hunier – sous le vent arbore les couleurs anglaises.
- Des compatriotes, parfait. Vu leur armement, il ne peut s'agir que d'un navire de guerre. Enseigne Mac Flaerty, veuillez me donner la longue vue et envoyez leur le message suivant : êtes-vous un navire aux ordres de Sa Majesté ? L'enseigne hisse trois drapeaux et attend la réponse qui se fait attendre plusieurs minutes.
- La réponse est affirmative, sir.
- Affirmative, certes, mais un peu trop lente à mon goût. C'est curieux, cette goélette ne m'est pas inconnue... Demandez-leur s'ils ont aperçu des pirates dans les environs, en particulier le pirate Rackham, qui navigue sur un lougre. Utilisez le code de l'amirauté, je vous prie.

La réponse de se fait toujours attendre, mais pendant cinq bonnes minutes. Pour toute réponse, la frégate anglaise reçoit une bordée à boulets ramés, qui vient trouer ses voiles et lui arrache une vergue.

- By Jove, les aurions-nous vexés ou n'ont-ils pas compris notre message ? Damned, ils hissent un pavillon noir ! Lieutenant, envoyez les perroquets et les cacatois, nous avons trouvé notre pirate ou bien un autre, mais il fera bien l'affaire.

Systeme

Il existe un code international de signalisation, ainsi que des codes propres à chaque amirauté, afin que les escadres puissent communiquer en langage codé à plusieurs milles de distance.

Exactement comme une Langue Etrangère, un jet doit être tenté pour comprendre un message codé de la Royale, et un autre jet doit être effectué pour tenter d'y répondre en accord parfait avec le code de signalisation. Si personne à bord ne maîtrise ce code, le jet de signalisation est effectué à -10C.

Expérience

Tout comme les langues étrangères, au moment de la résolution de l'expérience, si Signalisation est notée d'un trait, le marin peut soit augmenter sa compétence de signalisation, soit acquérir le code d'une nouvelle amirauté. Dans ce dernier cas, le jet d'expérience est effectué comme si le marin possédait un degré d'apprentissage de 8.

Durée

Il faut un Tour complet pour qu'un message passe d'un capitaine à un autre. Deux navires ne sauraient donc coordonner leurs attaques tour par tour.

Hydrographie (Intelligence + Pouvoir)

En moins d'une demi-heure, le petit temps s'est transformé en tempête, comme c'est souvent le cas dans les mers chaudes comme les Caraïbes. Le vent souffle si fort qu'il écrase les vagues. Le pirate Le Pélican, voiles réduites au maximum, navigue à folle allure entre les îles Vierges. Même avec le peu



de voiles qu'il porte et son allure portante, le pélican gîte beaucoup trop et le grément souffre visiblement, prêt à casser à la moindre survente. Heureusement pour lui, le capitaine De Vercourt avait pris la décision de réduire la toile au maximum, par précaution, avant que le vent ne commence à monter.

- Mes enfants, nous allons mouiller entre Tortola et cette île dont je ne connais pas le nom. Nous allons affaler les voiles puis nous rapprocher du vent pour finir sur notre erre. Le courant fort dans la passe le sera beaucoup moins tout près de cette île. Si le vieux Ben dit vrai, nous aurons assez d'eau pour passer. De toute façon, le fond est sableux et non rocheux. Comme l'hydrographie n'est pas une science exacte, le courant peut être plus fort que prévu. Dans ce cas, soyez parés à hisser grand voile et misaine sans aucun ris, car le vent sera faible. Nous nous éloignerons un peu du bord pour prendre du vent et regagner de la vitesse. Soyez parés à mouiller l'ancre à tout moment, et à la grâce du diable !

Systeme

Un jet d'Hydrographie est nécessaire pour :

- ◆ Tenter de prévoir le temps qu'il fera dans un avenir proche.
- ◆ A tout moment, prévoir la force, la localisation et la direction des courants.
- ◆ Savoir avec quel tirant d'eau il n'est pas trop risqué de passer sur un haut-fond.

Actions de Groupe

Hydrographie est une compétence de commandement du capitaine du navire. En outre, elle permet, durant la préparation d'un combat naval, de localiser les zones de déventes ou de risée, les bancs de sables et les courants.

Durée

Toutes ces prévisions nécessitent quelques minutes de réflexions.

Manœuvres (Dextérité + Adaptabilité)

Alors que le vent siffle dans la mâture, Tête-de-Pioche, gabier depuis son tout jeune âge, escalade à toute allure les enfléchures, jusqu'à arriver au trou du chat, la fine ouverture qui permet de monter

dans la hune. Il sent son cœur battre à toute vitesse, mais ce n'est pas de la peur. Il se sent vivre, comme au cours de chaque manœuvre. Afin de pouvoir remonter dans la mâture, il cède de temps en temps sa place de maître d'équipage à un autre pirate pour quelques jours.

Le grand pirate aux muscles secs s'extrait du trou et se tient maintenant debout sur la hune. Médusé un instant, comme à chaque manœuvre, par la beauté de la mer en furie qui flagelle le Pélican de ses lames, ses yeux se mouillent de larmes. Le Pélican, loin de souffrir dans le grand frais, semble prendre vie.

Pour ne pas retarder la manœuvre, Tête-de-Pioche se rue sur le marchepied de vergue.

- Si on lambinait comme toi, Tête-de-Pioche, le diable m'emporte si tu ne nous aurais pas déjà botté le train.

Sans répondre, Tête-de-Pioche attend patiemment que les simples matelots sur le tillac aient suffisamment tiré sur la bosse de ris pour ramener l'excès de toile contre la vergue. Collé contre la vergue seulement en ses extrémités, le hunier, lourd et raide comme toutes les grandes voiles, bât comme un diable dans le vent. Pour ne pas se faire arracher les bras par de tels battements, les gabiers ramènent tous ensembles la toile contre la vergue sur toute sa longueur, coordonnés par un chant de marin à carguer. A plus de trente mètres au-dessus du pont, les gabiers, secoués par les mouvements de la mâture alors que le Pélican passe dans la vague, peuvent admirer le ballet des simples matelots, qui virent la bosse de ris au taquet et s'apprêtent à reprendre les bras de vergue, l'amure et l'écoute du hunier dès que les gabiers auront fini de prendre leur ris.

Une fois la manœuvre accomplie, la voile se remplit dans un claquement sec, et le navire reprend sa gîte. Les gabiers retournent sur la hune, puis redescendent sur le tillac tout en papotant, malgré la gîte et les violentes secousses qui auraient précipité dans l'eau des marins moins aguerris.

Systeme

Alors que les Connaissances Nautiques indiquent comment une manœuvre doit théoriquement se dérouler, la compétence de Manœuvres permet de la réaliser. Les manœuvres vont de la plus petite : faire un nœud, à la plus grande : virer de bord.



Actions de Groupe

Manœuvres est une compétence de commandement du maître d'équipage et du second.

OPTIONNEL



Si un personnage joueur est un gabier, il effectue un jet de Manœuvres avant le jet de manœuvres de groupe. S'il réussit, il améliore la Réussite de manœuvres de groupe d'un niveau. S'il échoue, la Réussite de Groupe diminue d'un Niveau.

Durée

10 secondes pour les plus petites manœuvres et plusieurs minutes pour les plus importantes.

Natation (Dextérité + Endurance)

Brisé par un boulet ramé à sa base, le grand-mât du Pélican vacille, menaçant d'emporter dans sa chute le mât de misaine du pirate. Un groupe de dix simples matelots, avec Tête-de-Pioche à sa tête, se rue sur les haubans et les taillade à la hache. Sous l'effet du vent et sans les haubans au vent pour le retenir, le mât tombe par le travers. Les simples matelots tranchent les haubans sous le vent pour que le mât puisse partir en toute liberté.

Le mât ne se fait pas prier et s'éloigne rapidement, mais tous les cordages du mât, formant un filet inextricable d'une dizaine de mètres de long, balayent rapidement le pont. Une drisse s'enroule autour du pied du petit La-Buse et l'entraîne rapidement. Tête-de-Pioche et ses hommes assistent impuissants à la scène. La drisse forme rapidement un nœud coulant inextricable qui se resserre autour de la cheville du simple matelot. Malgré ses coups de hache pour se dégager, il passe par-dessus bord.

La drisse coule, emportant La-Buse vers le fond, mais le jeune matelot, s'escrimant sur la drisse avec son couteau, finit par avoir raison du cordage. Etouffant, il remonte à la surface en nageant à toute vitesse. Il sort la tête de l'eau, mais le Pélican est déjà loin. Il croit entendre la voix de Sang-d'Encre, son matelot, mais sait que le Pélican ne fera pas demi-tour pour lui. Dès que les vagues dépassent

un demi-mètre, il devient impossible de retrouver quelqu'un perdu en mer. Ses compagnons doivent le croire mort et déjà, le froid l'engourdit, car la mer de Nouvelle-Angleterre est beaucoup plus froide que celle des Caraïbes.

Tête-de-Buse, remerciant le ciel d'avoir appris à nager, ce qui est rare pour un marin, rejoint la lune disloquée et s'y accroche. A moins que les poissons ne le dévoient avant, il sait qu'il peut s'attendre à des semaines de souffrance avant de mourir de faim.

Quelques heures plus tard, il aperçoit une voile se diriger vers lui. C'est le Pélican qui revient, tirant derrière lui la flûte qui lui a donné tant de fil à retordre. Comme par miracle, le pirate met en panne juste à côté de lui et mouille la chaloupe. La-Buse hurle pour donner sa position, si bien qu'en quelques minutes, la chaloupe le repêche.

- Tu peux remercier Sang-d'Encre, il a relevé le point où est tombé le mât et a réussi à nous convaincre que tu étais encore vivant. Remercie le diable que tu sois tombé avec le mât. Par l'enfer, il est plus facile à repérer que toi.

Système

Un jet réussi de Natation permet de se maintenir à la surface dans des conditions difficiles et de parcourir de longues distances sur une eau calme.

Un échec dans des conditions atmosphériques difficiles signifie que le marin coule. Il recommence son jet tous les tours tant qu'il n'a pas trouvé de quoi s'accrocher, comme un espar par exemple. A chaque échec le marin boit la tasse et subit un niveau de blessure général. Arrivé à l'inconscience, il se met à couler définitivement. Seul un sauveteur et un jet de Premier Soins réussis pourront le sauver.

Durée

Tant que le marin n'a pas trouvé de point d'accroche.

Pêche

Les flibustiers de la « Santa Monica » entassés dans les rares zones d'ombre créées par les voiles pendantes, attendent patiemment que le vent remonte. Cette attente commence à leur peser car elle dure depuis plus d'une semaine maintenant.



Après avoir briqué leurs sabres et nettoyé mousquets et pistolets, ils s'adonnent les uns à la musique, d'autres à la sculpture et les derniers à la pêche.

Le navire totalement inerte est entouré d'une mer d'huile, ce qui rend la pêche à la traîne impossible. Ils se sont confectionné des lignes de fortunes, certains pour pêcher à la ligne, d'autre à la dandinette. Cette pêche leur sert plus à passer le temps qu'à varier l'ordinaire, car leur capitaine, Le Malgache, a eu l'excellent idée de prendre à son bord un pêcheur Mosquito lors de leur précédente escale dans la Boca-del-Toro.

Celui-ci se tient silencieux sur le beaupré de la flûte, tenant dans sa main droite un harpon taillé dans l'os d'une baleine. Parfaitement immobile comme le reste du navire, le front dégoulinant de sueur, il est le seul homme du navire à se tenir au soleil, qui ne frappe pas assez fort pour mordre sa peau mate. Soudain, son bras s'anime et d'un geste fulgurant, il projette le harpon dans l'eau, pour le retirer avec un Saint-Pierre qui se convulse

sauvagement. Le Mosquito mord le poisson à la nuque, lui tranche la tête d'un coup de couteau et l'éventre. Il jette les viscères et la tête dans l'eau et le corps du poisson dans un tonneau ouvert et disposé à côté de lui, qui contient ses quarante autres victimes de l'après-midi. Le temps d'armer son bras et le voilà de nouveau parfaitement silencieux et immobile.

Système

Un jet de pêche permet de fournir Réussite /2 repas pour une personne. Les Mosquitos sont de redoutables pêcheurs, capables de nourrir de leur pêche un navire entier. Ils peuvent fournir d'un jet de pêche Réussite * 5 repas pour leurs compagnons.

Durée

Il faut trois heures pour pêcher une quantité convenable de poissons.



Compétences Physiques

Acrobatie (Dextérité + Dextérité)

Affairé dans le lit d'une esclave prostituée de Port-Royal de la Jamaïque, Xabi relève soudain la tête, coupé dans son élan par la voix autoritaire d'un garde, venant du hall de l'auberge. Sortant de sa chambre en se rhabillant, il croise N'Serengi dans le couloir, qui prend calmement sa hache de la main droite et un pistolet de la main gauche.

Les deux pirates débouchent sans faire de bruit sur le balcon dominant le hall de l'auberge, d'où ils peuvent apercevoir De Vercourt et Mary Read, tournant le dos aux soldats, qui se lèvent lentement de leur siège et leur adressent un clin d'œil.

Xabi, une rapière entre les dents et l'autre à la main, saute vers le lustre, se balance et renverse deux soldats anglais d'un coup de pied. N'Serengi, poussant un hurlement sauvage, saute du balcon juste devant un soldat, qu'il fend en deux de sa hache. De Vercourt et Mary Read se retournent alors, lançant l'un une chaise vers les gardes, l'autre une main gauche.

Contre les vingt cinq gardes, les quatre pirates réalisent que la fuite est la seule alternative raisonnable. Xabi continue de se balancer pour remonter sur le balcon. Mary Read, après avoir transpercé l'œil d'un garde de sa rapière à la suite d'une botte, court sous le balcon, saute et en attrape la corniche. Profitant de son élan, elle effectue un superbe tour complet sur elle-même autour de la corniche pour atterrir sur le balcon. De Vercourt les rejoint en sautant du comptoir sur le balcon. N'Serengi, quant à lui, saute à travers une fenêtre. Les trois pirates courent le long du couloir de l'étage en essuyant les tirs des gardes. Ils sautent au travers de la fenêtre, atterrissant trois mètres plus bas dans la rue.

Systeme

La compétence d'Acrobatie peut être utilisée pour réaliser une action audacieuse réclamant adresse et équilibre. Tout se passe pour le mieux dans le cas d'une réussite, alors qu'un échec vous inflige les dégâts dus à la chute et vous laisse à plat ventre par terre.

OPTIONNEL



La compétence d'Acrobatie peut être **utilisée en conjonction avec une compétence d'arme blanche ou d'esquive**. Voyez « Combat : Attaque : Actions Courtes » pour plus de détails.

Durée

L'usage de cette compétence seule prend un Tour et une action courte en conjonction avec une compétence de combat.

Discretion (Dextérité + Pouvoir)

Noir comme la nuit, N'Serengi se rapproche sans bruit du campement des Espagnols protégeant les canots de l'expédition de Juan-Maria Velázquez. En se rapprochant, N'Serengi remarque la présence d'un objet insolite dans un buisson. Il se penche lentement et écarte les branchages, les yeux toujours rivés sur le campement. Il découvre un petit tonnelet de poudre sans mèche, mais qui pourrait bien exploser sous l'effet d'une grenade. Il en découvre un deuxième, placé à une vingtaine de mètres du campement. Une attaque de front des Espagnols eut donc résulté en un carnage atroce, car les tonnelets sont suffisamment gros pour volatiliser toute personne se trouvant dans un rayon de dix mètres. Il est aussi probable que la l'explosion d'un tonnelet aurait mis le feu aux autres.

Repérant deux Espagnols gardant les dix gros canots à l'écart du reste du groupe, il se rapproche d'eux sans se faire remarquer. Profitant de l'inattention d'un des deux hommes, N'Serengi s'introduit derrière l'autre, lui place la main sur la bouche et l'égorge sans bruit, en le soulevant du sol pour ne pas qu'il fasse de bruit en se débattant. L'autre Espagnol, entendant tout de même un froissement, se retourne : « Que pasa, eres tu, Ramirez ? ». Il sort son coutelas et passe sans s'en rendre compte juste devant N'Serengi, qui s'est collé contre un arbre.

Le pirate lui met la main sur la bouche, le désarme et lui intime de se taire avec sa dague. Après avoir bâillonné et ligoté l'homme, N'Serengi




rejoint ses amis une centaine de mètres plus loin, l'Espagnol sur l'épaule.

- Y a un camp'ment espagnol, pa' là. Y sont l'ente et ont caché des tonnelets de poud'e tout autou'. C'ui là va nous di'e ou ils sont cachés. Si on les 'amasse avant d'attaquer, on leu' envoie un ou deux tonnelets, ça 'égle'a le p'oblème.

Systeme

La compétence Discrétion sert à se déplacer silencieusement, à se cacher ou à cacher un objet. Elle est le plus souvent opposée à la compétence Vigilance d'un ou de plusieurs adversaires. Les tentatives de se faire passer pour quelqu'un d'autre requièrent plutôt l'usage de la compétence Comédie.

<p>OPTIONNEL</p> 
<p>La compétence de Discrétion est très utile en combat. Voyez « Combat : Attaque : Actions Courte » pour plus de détails.</p>

Actions de Groupe

La compétence de Discrétion est une compétence de commandement du Quartier Maître, du Maître d'Equipe et du Maître Canonnier.

Durée

Le temps de l'action. Si celle-ci est très longue, plusieurs jets de discrétions peuvent être nécessaires.

Premiers Soins (Dextérité + Perception)

De Vercourt, Tête-de-Pioche et cinq autres pirates, poursuivant deux miliciens de Vera Cruz, débouchent soudainement dans une rue assez large, où les attend une pièce d'artillerie espagnole. Les deux miliciens s'engouffrent dans une maison blanche et referment la porte derrière eux.

De Vercourt, en tête des pirates, plonge derrière un cadavre de bourgeois, qu'il soulève pour se protéger. Tête-de-Pioche a à peine le temps de se jeter à terre avant que les Espagnols ne fassent feu. La pièce de dix-huit crache sa mitraille, qui lacèrent les murs des maisons, le sol, et déchirent les chairs des pirates. L'un des hommes de De Vercourt a les

deux bras arrachés et le corps criblé de plomb, un autre a perdu la tête, un troisième vomit ses tripes. La jambe de Tête-de-Pioche est criblée de mitraille, tout comme le bras gauche de De Vercourt. Celui-ci, ne perdant pas de temps, fait le mort tout en allumant la mèche d'une grenade avec sa pipe. Il envoie la grenade au dernier moment, qui explose en l'air et tuent les huit artilleurs Espagnols. Comme il se relève en rugissant, les deux miliciens ainsi que les trois soldats postés près du canon détalent à toute jambe.

De ses compagnons, seul lui et Tête-de-Pioche sont encore en vie. Charité bien ordonnée commence toujours par soi-même, De Vercourt déchire une bande de vêtements du cadavre du bourgeois, l'imbibe de rhum venant de sa flasque personnelle et se l'enroule autour de son avant bras. Il se penche ensuite sur Tête-de-Pioche.

- Tue-diable, mon Tête-de-Pioche, où sont passés tes réflexes ?
- Ils vont m'accompagner en enfer, capitaine, prenez sans moi Vera Cruz, et donnez ma part à mon matelot.
- T'es pas encore mort, grand con. Je panse ta blessure, mais ne je pourrais pas en venir à bout tout seul. Je vais essayer de mettre la main sur N'Serengi, il te fera disparaître tout ça en un clin d'œil.

Ce disant, le capitaine du Pélican éponge le sang qui coule à flot de la jambe ravagée de son maître d'équipage. Enlevant sa ceinture, il applique ce garrot à la jambe pour limiter l'hémorragie. Avant de partir chercher le sorcier vaudou, De Vercourt extrait le plus de plomb qu'il peut de la jambe et la désinfecte. Il se lève calmement et rassure le blessé déjà livide, mais sans pouvoir s'empêcher de penser que s'il survit, il faudra tout de même amputer.

Systeme

Une Réussite sur un jet de Premiers Soins permet de réduire d'un niveau de blessure une blessure Légère, Sérieuse ou Grave.

Les blessures Critiques ou suffisantes pour faire sombrer dans l'inconscience ne peuvent être soignées par les premiers soins et requièrent un acte chirurgical. Pour de telles blessures pourtant, une réussite en Premiers Soins limite l'hémorragie et élimine les risques d'infection le temps que le chirurgien puisse s'occuper du blessé.



Durée

Il faut une minute, soit six tours, pour effectuer un bandage. Pour plus de simplicité, l'effet de réduction de blessure est immédiat.

Survie (Endurance + Adaptabilité)

Pendant que le Pélican est couché en carène dans la Boca-del-Toro, les pirates de De Vercourt les plus familiers de la forêt vierge s'engouffrent dans la jungle à la recherche d'eau fraîche et pourquoi pas de gibier. Il règne sous les arbres une luminosité faible et diffuse, car les rayons du soleil n'atteignent jamais le sol. Les pirates avancent lentement, étouffés par l'humidité extrême et obligés de tailler leur chemin à coups de sabre aux travers des broussailles. Au-dessus d'eux, les arbres forment un réseau inextricable, dans lequel évolue N'Serengi, à la tête de l'expédition, sautant de branche en branche.

Sur la branche énorme qu'il arpente, un boa attend patiemment. Le noir ne se laisse pas impressionner et passe rapidement à côté de lui, sachant comment ne pas exciter l'agressivité du reptile. Ses hommes, en ouvrant les branchages, tombent nez à nez à un ocelot, grondant et menaçant.

- *Pute bo'gne, ne ti'ez pas, bandes de macaques, faites le tou'. Ce sont les Indios B'avos qui habitent cette fo'êt.*

Les pirates, suspicieux, reculent lentement, le pistolet à la main, et ouvrent une autre voie à coups de coutelas. Pendant ce temps, N'Serengi reste à l'écoute de la forêt. Il entend parfaitement la mer derrière lui et perçoit maintenant le grondement d'une cascade. Une demi-heure plus tard, nos pirates se baignent dans une superbe cascade d'eau claire. Une fois rafraîchis et reposés, ils remplissent les barriques d'eau douce et s'apprêtent à repartir, mais comme leur expédition jusqu'à la cascade leur a prit une demi-journée, la faim commence à les tenailler.

Les meilleurs tireurs rechargent leurs mousquets et font feu les uns sur des singes, les autres sur des perroquets aux couleurs chamarrées. Les perroquets, une fois morts, ne desserrent pas leurs pattes, si bien qu'il reste suspendus en l'air, la tête en bas. Bougons, les chasseurs malchanceux devront se contenter du singe de leurs compagnons, par ailleurs excellent, comme déjeuner.

Système

Survie permet de s'orienter et de survivre dans un milieu hostile comme la montagne, la

forêt ou le désert. La compétence Survie est nécessaire dans ce milieu à toutes les compétences devant s'adapter, comme Discrétion, Vigilance ou Acrobatie.

Par exemple, pour chasser, un flibustier devra effectuer un jet de Mousquet et Survie. Sa réussite, divisée par deux, donne le nombre de repas qu'il pourra effectuer avec ses prises. Les boucaniers, excellents chasseurs, pourront fournir 5*réussite repas à leurs compagnons.

Durée

Pour orienter tout un groupe dans la forêt, leur guide effectue un jet de Survie toutes les demi-journées pour un long voyage, et tous les cinq Tours pour une course effrénée.

Chasser prend trois heures dans une forêt giboyeuse et une journée dans un désert. Pour toute compétence à laquelle Survie est nécessaire, sa durée d'utilisation est la même que lorsqu'elle est utilisée seule.

Vigilance (Perception + Adaptabilité)

Posté depuis trois heures sur la hune, David Bûcheron inspecte machinalement l'horizon. Cette fois, il ressent comme une impression bizarre qui pour lui ne trompe pas. David sait déjà, sans l'avoir vu pour l'instant, que quelque chose d'insolite vient d'apparaître au loin. Il ferme les yeux un instant pour recouvrer une vue neuve, puis les rouvre.

Il distingue alors un point noir qui apparaît et disparaît de l'horizon. Afin de savoir si cette disparition intermittente est due au Pélican, David attend que le navire sous ses pieds se stabilise. Comme le point continue à apparaître et disparaître alors que le Pélican reste stable, il ne peut s'agir au loin que d'une voile. David hurle aux pirates manœuvrant sur le pont : « Voile à dix heures, quinze milles ! »

De Vercourt monte calmement sur la dunette et inspecte l'horizon sur bâbord, légèrement vers l'avant du navire. Evidemment, comme il se trouve sur le pont et non en hauteur, la voile lointaine n'apparaît pas encore pour lui. Il attend patiemment, et avant qu'il puisse la voir, De Vercourt entend la voix forte et grave de bûcheron. « C'est une flûte, lourdement chargée. J'aperçois des sabords. Elle court grand largue sur le contre-bord. »



De Vercourt pointe patiemment la longue-vue sur l'horizon et compense les mouvements du navire pour stabiliser l'instrument. Au bout de dix bonnes minutes, il aperçoit effectivement la flûte et peut confirmer les dires de sa vigie. « Sang et tripes, s'égosille Bûcheron, récifs de corail à une encablure droit devant ! » En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la goélette à hunier a viré de bord.

Systeme

Vigilance permet à un personnage de déceler dans son entourage des éléments remarquables, comme par exemple un tireur embusqué ou des récifs devant le navire. En scrutant l'horizon, une vigie peut aussi découvrir la terre ou une voile, et la qualité de

sa Réussite indique la quantité d'informations collectée.

Actions de Groupe

La vigilance de la vigie pallie la faiblesse des connaissances géographiques du capitaine et du pilote. D'autre part, elle est cruciale pour prendre l'avantage du vent lors d'un combat naval. Il est évident que pour surprendre un adversaire, il est nécessaire de la repérer avant qu'il vous repère.

Durée

Scruter les environs à la recherche d'une voile ou d'un détail particulier peut prendre des heures. Sans recherche active, bien sûr, vous le remarquerez certes plus tard, mais sans vous fatiguer les yeux.



Compétences Sociales

Comédie (Charisme + Manipulation)

Le gouverneur de Port-Royal de la Jamaïque sort de sa villa et s'apprête à monter dans son carrosse. Son regard se pose un instant sur le valet de pied qui lui tient la porte. Il ne le reconnaît pas et est certain de ne l'avoir jamais vu, car un laquais avec un bandeau sur l'œil, ça ne s'oublie pas ! Le valet de pied lui renvoie un sourire obséquieux et visiblement gêné par ce regard si insistant. Il va même jusqu'à vérifier que son costume n'est pas froissé ni taché. Le gouverneur ne reconnaît pas non plus les deux cochers. Il faudra qu'il en parle à son majordome, car il ne pensait pas manquer de monde, mais pas un seul instant il ne se demande si les cochers et le valet de pied sont bien ses employés.

Le carrosse s'ébranle et sort de Port-Royal sur une route cahoteuse à flanc de montagne. A mi-chemin entre Port-Royal de la Jamaïque et Kingston, le valet de pied entre par la fenêtre du carrosse alors que celui-ci avance toujours à vive allure. Le valet lance aux cochers :

- Xabi, Tête-de-Pioche, ralentissez, j'ai à causer avec notre ami.
- Que signifie ce comportement inqualifiable ? Veuillez regagner votre place !
- Ecoute-moi bien, crâne de piaf, je ne suis et ne serais jamais ton damné laquais. Je me présente : capitaine De Vercourt, celui-là même que tes navires de guerre recherchent.
- Je vous ferais pendre, vil pirate.
- J'en doute et si j'étais vous, je ne prendrais pas ce ton supérieur. Je suis venu pour négocier, mais si vous voulez la jouer agressif, c'est un jeu dans lequel j'excelle et me complais.
- Qu'est ce que vous voulez ?
- J'ai ici des documents quelque peu compromettants. Ils indiquent que vous avez loué les services d'un pirate pour couler deux navires espagnols venus mouiller à quelques lieux de Port-Royal. Cet autre document précise que non content de les avoir couler, vous les avez pillés, ce qui vous a rapporté 200 000 pièces de huit – je n'aurais pas fait mieux. En temps de paix, en plus ! Cela ne plaira pas à Sa putain de Majesté le roi George de mon cul. Un conseil, pantin enfariné, si tu tiens à ta tête et à ta réputation, range tes navires de guerre. Si je les revoie ou si j'apprends qu'un de tes navires a capturé un de mes confrères, j'envoie des copies de ces documents à tes collègues de

Nouvelle-Angleterre et l'original à ton roi de pacotille, vu ?

Système

Comédie permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre ou à simuler des émotions, intentions ou douleurs. Sans costume adéquat, le jet est plus difficile, mais Comédie sert aussi à fabriquer des costumes qui font illusions quand on y regarde pas de trop près.

Notez tout de même que si une compétence peut être remplacée par le jeu d'acteur du joueur lui-même, c'est bien la compétence Comédie.

Durée

Il faut une journée pour préparer un costume. Rentrer dans la peau du personnage est instantané, mais de longues et fréquentes répétitions peuvent aider.

Commandement (Charisme + Manipulation)

Tout l'équipage du « Revengé » s'est rassemblé sur le tillac, pour entendre le compte rendu du quartier-maître du procès de leur capitaine. Ils ont chacun apporté leur témoignage et leurs arguments devant les membres du conseil. Après délibération, le conseil à fait part au quartier-maître du fruit de leurs réflexions.

« Belle-Gueule, élu capitaine de notre vaillant équipage il y a de cela trois mois, du fait de tes connaissances en matière de navigation, tu es accusé d'être un lâche et un incompetent. La vérole t'emporte, tu as cru que le poste de capitaine te revenait de droit car toi seul, damné coquin, sait faire le point et la route à bord. Pour assurer tes arrières de chacal goûteux, tu as négligé d'enseigner ce que tu sais en cette matière à tes lieutenants.

Par le diable, il ne suffit pas de savoir naviguer, Belle-Gueule, pour mériter d'être notre bien-aimé capitaine. Voici les charges retenues contre toi. Avant les combats auquel tu as participé, tue dieu, tu n'as jamais harangué l'équipage ni fait part de tes réflexions. Tu as laissé tes hommes et frères dans le flou, car le diable m'emporte si tu avais une



stratégie. Lors de notre dernière prise, alors que quelques tirs à mitraille auraient nettoyé le pont adverse, tu t'es contenté de lancé l'abordage. La moitié de nos hommes sont morts, car tu as tué le chirurgien que nous avions fait prisonniers il y a deux mois, sous prétexte qu'il t'avait mal recousu.


La peste t'emporte, alors que l'abordage était lancé, devant le grand nombre d'ennemi, tu as reculé et ordonné la retraite. Par le diable, lorsque Gueule d'Egout a contesté tes ordres, tu n'as rien fait pour clarifier la situation alors que tu aurais du l'abattre comme un chien pour opposition durant un combat. Durant l'abordage, putain de bénitier, tu t'es réfugié dans la salle du conseil alors que tes hommes se faisaient tuer, sans donner un seul foutu ordre. En plus de cela, tu t'es arrogé les armes du capitaine de la prise.

Le conseil a donc décidé, après avoir entendu tout l'équipage, que tu étais coupable d'incompétence, de couardise, et pire encore, de recel de privilèges. Ce dernier chef d'accusation aurait du te valoir la corde, mais comme nombre d'entre nous t'ont en affection, tu seras juste débarqué pour mauvais commandement sur la prochaine île déserte avec un coutelas, un pistolet, un mousquet et une livre de poudre et de balles. Le diable ait ton âme, capitaine de pacotille ! »

Systeme

Commandement permet de donner un ordre clair et ne permettant pas la réplique à un subordonné. Il est aussi possible avec cette compétence de rallier un groupe à sa cause. Commandement comprend aussi la science du stratège.

OPTIONNEL



Si vous êtes un bon commandant, vous pourrez donner un avantage en combat à votre groupe. Utilisez de préférence les règles de combat de groupe, mais pour ne pas perdre de temps pour un commandement ponctuel le stratège effectue un jet de Commandement en opposition avec son ennemi et consulte la table suivante pour en avoir les effets. Le bonus donné aux troupes est un bonus aux compétences individuelles, pour obtenir des modificateurs aux compétences de groupe de Combat : Corps à Corps et Tir de Mousqueterie, divisez ce modificateur par deux.

OPTIONNEL



MODIFICATEURS DU JET DE COMMANDEMENT

SITUATION	MOD
Pas de préparation	-5C
Pas d'explications aux troupes	-2C
Pas d'efforts de la part du joueur	-2C
Faible confiance	-1 à -5C
Forte confiance	+1 à +5C
Stratégie excellente	+5R

MODIFICATEUR DONNE AU COMBAT A SES TROUPES PAR LE STRATEGUE

REUSSITE JAO	TROUPES	ADVERSAIRE
1-5	+2C	-2C
6-10	+4C	-4C
11-15	+6C	-6C
16-20	+8C	-8C
21-30	+10C	-10C
31-40	+15C	-15C

Actions de Groupe

La compétence Commandement est une compétence de commandement pour les Capitaines, Second et Canonnier et influe, plus que toute autre, sur les Compétences de Groupe de l'Equipage.

Durée

Il ne faut guère plus d'une phrase pour donner un ordre précis.



Avant un combat, élaborer une stratégie prend plusieurs minutes à plusieurs heures. Donner un ordre lors d'un revirement de situation en plein combat nécessite de consacrer un Tour de son temps à hurler des ordres.

Empathie (Perception + Charisme)

- Tu t'appelles comment, mon garçon ?
- Jean Letord, mais on m'appelle La Verrue.
- Alors dis-moi, La Verrue, en quoi tu mérites de monter à bord du navire du capitaine De Vercourt.
- Ça fait quinze ans que je cours les mers et que je remplis la tâche de chef de pièce.
- Tu es monté à quel âge à bord ?
- Quinze ans.
- Et à quinze ans, tu es devenu chef de pièce.
- Oui, ils ont tout de suite vu que j'étais doué. Je suis passé de serviant de pièce à chef de pièces en quelques semaines.

« Impressionnant ! », lance Ange, quartier maître du Pélican, sans en croire un mot. Depuis un an, elle recrute des marins pour De Vercourt. Elle en a vu, des marins qui disent avoir déjà tout fait et être les meilleurs gabiers ou chefs de pièces du monde. Les marins ont une tendance naturelle à l'exagération, qui vire à l'extrême lorsqu'il s'agit de se faire recruter à bord d'un pirate prestigieux.

- Tu sais ce qu'il advient des mauvais chefs de pièces, à bord du Pélican.
- Non, je suppose qu'ils deviennent servants de pièces, pourquoi ?
- En fait, ceux qui mettent en danger leurs servants de pièces reçoivent un coup de sabre de chacun d'eux, les autres sont débarqués sur une île déserte, ment Ange pour effrayer son interlocuteur.
- Pourquoi vous me dites tout ça, demande le marin qui commence à perdre de sa contenance.
- Pour rien, tu m'as l'air d'être un excellent chef de pièce. De toute façon, il faut à peine une semaine pour s'apercevoir des capacités de quelqu'un en pointage.

Pendant l'interrogatoire, Ange observe attentivement les traits de son interlocuteur, pour savoir s'il ment ou pas.

- Dis-moi, La Verrue, quand tu veux toucher sous la ligne de flottaison à soixante-dix mètres, quel type de tir utilises-tu ?
- Je tire à ricochet, bien sûr !
- Alors tu ne toucheras jamais les œuvres vives, mon gars. Le tir à ricochet n'est intéressant qu'à portée moyenne. Le premier ricochet

soulève le boulet bien trop haut et tu toucherais systématiquement l'entrepont. J'ai une place pour toi à bord du Pélican, mais en tant que serviant de pièce.

Systeme

Un jet réussi d'Empathie permet de remarquer dans la façon de parler ou de se comporter d'une personne, des signes révélateurs de sa personnalité ou des émotions qu'il ressent. Un pirate pourra par exemple savoir si on lui cache quelque chose ou remarquer un comportement anormal chez quelqu'un, simplement en le regardant.

Actions de Groupe

La compétence Empathie sert au recrutement d'hommes d'équipage comme des spécialistes du bord. Voyez le chapitre Recrutement du livre des Actions de Groupe : « A Feu et à Sang ».

OPTIONNEL



Elle sert aussi à scinder l'équipage en deux groupes aux compétences différentes, afin de mettre en valeur certaines compétences.

Durée

Remarquer les émotions qui animent quelqu'un est assez rapide, le temps que la personne observée se dévoile.

Enseignement (Intelligence + Manipulation)

- Tu crois que c'est raisonnable que je commence ma carrière de marin par un poste de gabier ?
- Fait donc confiance à Ange, si elle dit que tu peux être gabier, tu le peux. Et la peste m'emporte, je suis ton matelot, Thierry, je t'apprendrais. Tout ce que tu as à faire, marin d'eau douce, c'est faire comme je te le dis.
- Normalement, pendant mon quart, tu es sensé te reposer.
- Ouais par le Diable, mais qu'est ce qu'on ne ferait pas pour son matelot. Tu sais, mon matelot avant toi, c'est lui qui m'a tout appris, avec mon satané quartier-maître, bien sûr. Dieu me damne s'il m'a sauvé la vie trois fois.



Putain de Dieu, je n'ai pas pu lui rendre la politesse, je n'étais pas là quand il est mort.

Entendant le sifflet et les ordres de Tête-de-Pioche, le maître d'équipage.

- *Voilà le moment de ton baptême, suis-moi, petit.*
- *Bordel du Dieu, je vais tomber, de là-haut !*
- *Je serais là, ne t'inquiète pas !*
- *Qu'est ce que ça veut dire, carguer le point d'amure ?*
- *Au grand largue, pour ne pas que les voiles derrière masquent les voiles de devant, on accroche le bas de la voile du côté du vent contre la vergue.*
- *Et les enfléchures ?*
- *Tu es en train de marcher dessus, p'tite bite !*
- *Comment on va tenir là haut, en équilibre sur la vergue ?*
- *Tu ne marcheras pas sur la vergue, mais sur une bon Dieu de corde appelée marchepied de vergue, juste en dessous. Pour ne pas tomber, travaille toujours par-dessus la vergue, elle te soutiendra. Par la sainte putain, tu en as encore des choses à apprendre, petit !*

Systeme

Pour enseigner une compétence, il faut au moins posséder 5 en degré d'apprentissage dans cette compétence, et aussi bien sûr plus que son élève.

Réussir un jet d'Enseignement **et** de la compétence à enseigner donne un trait à l'élève dans la compétence enseignée.

Actions de Groupe

La compétence Enseignement sert à enseigner à un groupe comme à un individu.

Durée

Il faut une semaine pour enseigner une compétence, ce qui est fait en général durant une traversée. Voyez « A Feu e à Sang » pour plus de détails.

Intimidation (Force + Charisme)

Francis Nau, dit l'Olonnais, fait rassembler tous les bourgeois de Maracaibo, dont il vient de se rendre maître, et s'adresse à eux en Espagnol.

- *Je sais que vous avez caché votre or dans la forêt de Maracaibo, mais de toute façon, vous n'en profiterez pas. Je vous exécuterai tous sans remords si vous n'êtes pas coopératifs. Je*

ne violerais pas vos femmes et enfants devant vous, parce que je sais que vous vous en foutez éperdument. Je m'occuperais donc personnellement de chacun d'entre vous. Peau-Bleue, prends-en un au hasard.

Le flibustier attrape un bourgeois par le bras et le jette devant l'Olonnais. Celui-ci terrasse l'Espagnol de son regard froid et terrible. Pétrifié, le prisonnier se tient devant lui, n'osant pas même respirer. Une auréole apparaît sur l'entrejambe de son pantalon.

- *Où as-tu caché ton or, chien d'Espagnol ?*

L'Espagnol doit faire un effort surhumain pour oser adresser la parole à celui que l'on surnomme « le massacreur d'Espagnols ». Bégayant, il indique où il a enterré son trésor. L'Olonnais l'écarte du plat de son sabre, sans le quitter des yeux.

- *Prie Dieu ou le diable pour que ton or s'y trouve, ou je te fais rôtir à la broche. Au suivant !*

Le prochain Espagnol a eu le temps de se préparer psychologiquement et pour se donner du courage, il évite le regard terrifiant du flibustier, qui tient son sabre contre son épaule. Comme le bourgeois refuse de parler, l'Olonnais agite son sabre et le fend en deux sans sommation. Il enchaîne sans transition et sans un regard pour le mort.

- *Au suivant !*

Systeme

L'Intimidation permet soumettre à sa volonté un adversaire par des menaces ou un regard dur. La torture peut s'avérer nécessaire pour faire parler un prisonnier, et tout l'art consiste à le faire souffrir, lui ou un de ses proches, sans le tuer. Utiliser pour ce faire une torture morale ou physique à laquelle il est sensible rend l'Intimidation plus facile.

Actions de Groupe

Intimidation est une compétence de commandement du Maître d'Equipe.

Durée

Un simple regard est instantané mais une torture raffinée peut prendre quelques heures.

Jeu (Adaptabilité+Pouvoir)

- *C'est invraisemblable une chance pareille ! Ca fait la quatrième mise de suite que tu rafles, Vent-en-Panne.*
- *M'accuserais-tu de tricher, vieux grigou ?*



- Non ! Encore, si tu ne tirais que des as, le doute serait permis, mais tu gagnes à chaque fois d'un rien. Toujours est-il que je suis à sec, tu vas devoir plumer quelqu'un d'autre ce soir.
- Je t'en prie, Lanterneau, je veux te laisser une chance de récupérer ton bien. Je mise tout ce que j'ai gagné contre une simple information.
- Hem ! Et laquelle !
- Qui transporte-tu dans ton rafiote, ça m'a tout l'air des passagers de bonne extraction.
- Désolé, Vent-en-Panne, mais je ne peux jouer que ce qui m'appartient.
- Je ne te demande pas de me les vendre, mais juste de jouer ce qui te trotte dans la tête, ajoute le pirate déguisé en marchand en tripotant nonchalamment les trois mille pièces de huit fraîchement gagnées.

Rongé par le désir de tout cet or représentant ses économies depuis un an, Lanterneau ne peut s'arracher à la vision de la danse de la lumière de la chandelle sur les pièces. Ce doux tintement pour lequel il donnerait son âme finit de le décider.

- Soit, c'est à mon tour de donner, coupe !

Le marchand, tendu à l'extrême, pousse un soupir soulagement en découvrant son jeu. Malgré toute la ruse de son adversaire, il finit par abattre son jeu et reprend sa mise. En se levant, il s'adresse au pirate :

- Puis-je savoir en quoi cette information t'intéressait ?
- J'ai vu un joli minois monter sur ton rafiote, et le nom de la donzelle aurait rendu plus agréables mes nuits sans sommeil.
- C'est donc ça ! Allez, vieux forban ! Tu as été beau joueur, et je le serais à mon tour ! Mes deux passagers sont le fils et la fille du gouverneur Eden de Caroline du Nord.

Le sourire de son adversaire vaincu le laisse un instant perplexe, mais il ne put déceler la pensée du pirate. Une fois le marchand parti avec l'or, le pirate se retourne vers le balafre qui vide sa quinzième timbale de rhum au bar.

- Spiter, par tous les diables de l'enfer, vas annoncer à ce bon Barbe-Noire que le damné gouverneur de Caroline du Nord ne nous posera plus de problèmes. Demande à l'équipage de se préparer à appareiller.

Systeme

Les joueurs commencent par miser. Ils effectuent alors un jet de Jeu et celui qui obtient la meilleure Réussite récupère sa mise et remporte les mises des autres.

La Réussite d'un jet de Jeu et Vigilance opposé à la compétence de Jeu d'un adversaire permet de découvrir s'il triche ou non.

Marchandage (Adaptabilité + Manipulation)

Du fond de son magasin, le marchand de vin de la Barbade accueille ses clients avec un grand sourire. A leurs vêtements et à leur manière de regarder s'ils sont épiés ou suivis, il reconnaît tout de suite des pirates. Il se frotte les mains, car jamais de sa vie il n'a vu un pirate marchander. Aimant montrer leur richesse, ils achètent le plus souvent sans compter.

De Vercourt se sent très gêné, dans cette boutique, parce qu'en tant que pirate d'origine noble, le marchandage n'est pas dans sa nature. Toutefois, la situation à bord du Pélican est critique. Cela fait une semaine que ses hommes n'ont pas bu une goutte de rhum et ils commencent à grommeler. Depuis leur dernière orgie à Trinidad, les pirates ne sont plus riches et ne peuvent se permettre de payer comptant.

La fine Eglantine, à qui De Vercourt a confié la tâche de négocier un prix, s'approche du négociant.

- Vendez-vous du rhum ou du tafia ?
- J'ai certes du rhum, et de la meilleure qualité. Par contre, je n'en ai que des stocks limités.
- Combien pour un tonneau ?
- 1200 guinées.
- Devant ce prix exorbitant, De Vercourt se retourne violemment, des pistolets dans le regard, mais Eglantine l'invite à ne pas intervenir.
- Puis-je y goûter, dit-elle, mielleuse ?
- Bien sûr, lui répond le négociant, lui en remplissant un verre.
- Il est correct, sans plus, 500 guinées.
- Comment, mais c'est un rhum de qualité, sentez cet arôme, ce nez. Je vous le fais à 1100, pas moins.
- Je suis désolée de vous contredire, mais il ne les vaut pas. Partons !
- 1000 guinées.
- 600.
- 800 et vous me ruinez !
- 700, il ne vaut pas plus !
- Vous m'offensez !
- 750 !
- Topez-là ! Mais vous faites une affaire.

De Vercourt se retourne, excédé par ce langage terre à terre :

- Par l'enfer, trêve de bavardage, nous en prendrons huit tonneaux.



Systeme

Les pirates marchandent peu, mais quand ils veulent le faire, ils doivent commencer par savoir le prix réel de la marchandise, grâce à un jet de Finances. Les deux interlocuteurs proposent alors un prix « raisonnable » et effectuent un jet de Marchandage en opposition. Le prix final sera d'autant plus près du prix proposé par le pirate qu'il a obtenu une bonne réussite.

Durée

Les préparatifs peuvent être longs, mais pour des pirates, un marchandage n'excède pas cinq minutes.

Persuasion (Intelligence + Manipulation)

- *Par le diable mes amis, vous savez que je suis aussi courageux que n'importe lequel d'entre vous. Je suis prêt à attaquer le château de Versailles s'il le faut, mais Dieu me damne si je vois un intérêt à s'opposer aux éléments, tout ça pour un butin improbable.*

Gérard Colin remet sa pipe dans sa bouche et se rassoit après avoir toisé l'assemblée. Frédéric Bichon, dit Tête-de-pioche, se lève et vide sa tasse de rhum. Pour donner une meilleure contenance, il crache sa chique sur le sol avant de prendre la parole.

- *Sang et tripes, gentilshommes, ceux qui refusent de braver la mer pour du butin sont des femmelettes, dit-il avant de se rasseoir.*

Il se rassied, mais voyant le regard furibond de Colin, il ajoute :

- *Cette information comme quoi des navires marchands anglais naviguent en été dans les Caraïbes pour éviter les pirates nous a coûté cher. Que la peste m'emporte si je ne dis pas ce qui est ! Si on laisse les navires sillonner les Caraïbes en été, ce sera contraint et forcé qu'il faudra affronter les tempêtes d'été des Caraïbes pour trouver subsistance. Le diable m'emporte, il faut tuer cette mauvaise initiative dans l'œuf, c'est l'intérêt de tous les pirates. Par ma pute de mère, qu'est ce qu'en pense notre quartier-maître, Ange ?*

Ange ne peut s'empêcher de sourire, en songeant à la façon toute différente dont elle a dû user pour persuader le gouverneur de La Tortue de lui divulguer cette information. Ce petit bout de femme, qui sait comment s'adresser à ses

compagnons, sort son pistolet et le pose sur son genou avant de s'exprimer.

- *La vérole vous emporte, je vous croyais plus courageux. Bon Dieu de merde, nous savons exactement la route que suivront ces damnés marchands anglais. En plus, ils longeront les Caraïbes et nous pourrons entrer dans la zone de tempête simplement pour les arraisonner. Que les pleutres qui refusent de prendre l'or là où il se trouve s'avancent ! Ce doivent être des damnés évêques déguisés, car il ne peut s'agir de pirates. Je les trufferais de plomb pour prouver mes dires si nécessaire.*

Les pirates se regardent et approuvent de la tête ce discours si éloquent et percutant, à part le capitaine De Vercourt, qui garde son regard chargé de gravité. En tant que capitaine, il a fait le choix de ne jamais intervenir devant l'assemblée, pour laisser ses compagnons choisir eux-mêmes leur destin.

Systeme

Persuasion vous permet de rallier vos interlocuteurs à votre point de vue. Les compétences de Droit, Finances, Etiquette, Empathie, Politique ou Comédie peuvent être nécessaires à cette compétence selon les circonstances.

OPTIONNEL



Actions de Groupe (Pirates seulement)

Pour recruter sur un navire de prise, le Quartier-Maître effectue un Jet de Persuasion. Le pourcentage de marins de la prise qui se joignent aux pirates est égal à la Réussite obtenue, au double ou au triple, en fonction de la façon dont les pirates se sont comportés.

Durée

Il faut entre cinq minutes et une journée pour persuader quelqu'un, selon l'importance de la décision qu'il devra prendre et l'évidence de son intérêt à vous aider.

Politique (Intelligence + Manipulation)

Comme le veut la coutume, la responsabilité de traiter avec les gouverneurs revient au quartier-maître, mais le cœur d'Ange bat à folle allure, car il



ne fait pas bon être un pirate, fut-il une femme, aux mains d'un gouverneur.

- *Trêve de faux-semblant, M de Poincy, vous savez parfaitement que je fais partie des forbans du capitaine De Vercourt, mais je sais que nous avons tous deux intérêt à collaborer.*
- *Surtout vous, jeune femme, parce que si vous n'arrivez pas à m'intéresser, votre pendaison saura me distraire.*
- *Je sais que vos relations avec St Christophe, malgré la paix d'Utrecht, ne sont pas au beau fixe. Non seulement ils ont chassé les Français de cette belle île, mais leur gouverneur engage des pirates pour couler vos navires. Je vous propose donc d'en faire autant avec les leurs. Le capitaine De Vercourt s'engage à ne laisser passer aucun navire sortant de Saint Christophe et Nevis. Devant la nécessité, il sera bien obligé de traiter avec vous. Nous cesserons alors nos activités immédiatement.*
- *Que voulez-vous en échange ?*
- *Des tuyaux sur les routes commerciales anglaises partant de Saint Christophe.*
- *Comment le saurais-je ?*
- *Vous avez été convié, il y a un mois, par ce gouverneur à une réunion commerciale.*
- *J'ai quelque chose qui devrait vous intéresser, à propos de l'initiative anglaise d'intensifier le trafic en été dans les Caraïbes malgré les tempêtes. Mais en échange, je veux que vous me remettiez un pirate en otage, ainsi que tous les otages anglais pris sur les navires de Saint Christophe. Je relâcherais ce beau monde une fois mes accords signés.*
- *Pour ce qui est de vous donner un pirate, vous pouvez vous la carrer bien profond, mais pour le reste, ça me paraît raisonnable.*

Systeme

Politique permet de faire le lien entre les événements survenant dans le nouveau monde et la sphère politique ou de prévoir l'avenir des nations à partir des relations actuellement entretenues entre les différents états.

Politique est nécessaire à la compétence de Persuasion pour traiter avec un gouverneur de questions politiques et le convaincre d'agir conformément à son propre intérêt.

Durée

Un tour pour un renseignement

Séduction

Ce soir, c'est débauche entre les équipages de De Vercourt et de Rackham-le-Rouge. Le canonier de Rackham, John Read, se décide à séduire De Vercourt à qui il a déjà sauvé la vie à son insu par amour. John cherche comment faire naître l'amour chez l'élue de son cœur sans divulguer aux autres pirates son secret si bien gardé. Malgré sa réputation de pirate impitoyable, le canonier sent son cœur battre la chamade, tout comme quatre ans plus tôt devant son mari. Lui annoncera-t-il qu'il s'appelle en réalité Mary Read et est une femme ? Troublée, Mary installe le bandeau qui lui comprime la poitrine depuis sa plus tendre enfance, quand sa mère lui a appris à vivre en homme.

Mary prend son air le plus dur pour sortir sur le pont du navire du Rackham, où les hommes chantent, braillent et rient comme à leur habitude. Ils sont habitués à ce qu'elle ne se joigne pas à eux, car elle préfère attirer leur méfiance que de participer à une beuverie. Elle se rapproche de De Vercourt, qui écoute en riant aux éclats une histoire abracadabrante du vieux Ben. Elle lui annonce froidement qu'elle a quelque chose à lui montrer, maintenant. De Vercourt suit Mary dans la salle du conseil désertée et elle lui demande d'attendre là.

Alors que De Vercourt commence à s'impatienter, en entendant les rires venant du tillac, c'est une femme magnifique qui s'avance vers lui. Ses yeux verts se marient parfaitement avec sa robe émeraude, fruit du butin d'un riche navire de la Vera Cruz. Elle s'avance, féline et les yeux brillant de larmes d'émotion. De Vercourt en laisse tomber sa pipe. « Foutre Dieu, c'est une femme qui m'a mis une raclée il y a six mois. » Le capitaine borgne retrouve soudain ses manières d'hommes du monde. « Que diriez-vous, chère enfant, d'admirer le coucher de soleil sur la galerie de poupe, que sa lumière rouge illumine votre visage comme vos yeux ont embrasé mon cœur ? »

Systeme

Séduction permet de faire sa cour à une personne dans les formes auxquelles elle est la plus sensible – même si elle n'en est pas consciente – et d'arriver à ses fins. Cette compétence fonctionne de la même façon quel que soit le sexe des deux partenaires, tant qu'ils sont sensibles au charme de l'autre.

Pour faire sa cour dans les règles du grand monde, la compétence Etiquette est **nécessaire** au jet de Séduction.



Durée

Exciter le désir d'une personne qui s'offrirait de toute façon peut prendre

quelques minutes, mais faire sa cour à une grande dame peut prendre des années de refus avant d'obtenir des résultats.



Compétences de Métier

Calfatage (Dextérité + Adaptabilité)

Le calfat grommelle tout bas, debout sur son échelle, alors que ses compagnons boivent à n'en plus finir un peu plus loin sur la plage. Ils l'ont certes aidé à vider le navire et à le coucher en carène, mais leur participation s'est arrêtée là.

En grognant, il s'enroule des chiffons autour de la main, prend de l'étaupe chaude dans son chaudron et la roule contre la coque. Puis, à l'aide d'un couteau et d'un maillet, il l'introduit dans les interstices de la coque. Il ne peut échapper un juron lorsqu'il remarque les trous de ver dans le bordé qui lui fait face. Avec son bec de corbin, il arrache sans difficulté le bois pourri, mettant à nu les couples : ossature du navire. « Ils ne sont bons qu'à boire, grommelle-t-il, même pas foutu de repérer des lattes de bordé pourries. Mais enfin bon, deux d'entre ces boit-sans-soif ont quand même fait l'effort de m'aider. »

« Alors, tu t'amuses sans nous, faux frère ». Bichon, dit Tête-de-Pioche car plus têtu que lui n'existe pas, s'avance vers lui, souriant jusqu'aux oreilles et tenant deux grandes timbales de rhum dans ses mains effilées. « Tu prendras bien un peu de rhum... Tu devrais venir boire avec nous, non ? Comme tu veux ! Un peu d'aide, peut être ? ». « C'est bon, vous êtes meilleurs buveurs que calfats ». Touché tout de même par l'attention du maître d'équipage, le calfat finit son grommèlement par un sourire, puis retourne à son travail. Après avoir arraché la latte pourrie, il la remplace par une autre, flambant neuve, et introduit l'étaupe chaude entre les lattes pour assurer l'étanchéité de la coque.

Systeme

L

Pour radouber le bateau il faudra un lieu calme avec peu de mer, voire caréner le navire. Voyez ci-dessous « Réparer une Localisation » pour savoir comment réparer les Œuvres Vives au calme. Pour les réparations de Fortunes faites en combat naval, voyez aussi « Réparations de Fortune ».

OPTIONNEL



REPARER UNE LOCALISATION

Le maître Charpentier répare les deux Entreponts, le Maître Voilier répare la Mâture et le Maître Calfat les Œuvres Vives du navire. Le procédé de réparation est identique pour les trois.

Tous les 3 jours, le maître effectue un Jet de Réparation - de Menuiserie pour le Charpentier, de Voilerie pour le Voilier et de Calfatage pour le Calfat. Un Jet réussi signifie qu'un Niveau de Dommage a été réparé. Chaque Jet coûte 5 jours de bois. Pour un Mât abattu, le Jet de Réparation coûte 10 jours de Bois.

- ◆ Si le maître obtient en tout trois échecs ou plus, la résistance de la localisation réparée baisse d'un point.
- ◆ Si le maître n'obtient aucun échec pour réparer entièrement une localisation dont l'état était Critique ou pire, la Résistance de la Localisation augmente d'un point.

REPARATION DE FORTUNE

Pour effectuer une réparation de fortune, ce qui prend cinq Tours de Combat Naval, le Maître doit réussir un Jet de Réparation. Si le Jet est réussi, un Niveau de Dommage est réparé. Sinon il pourra recommencer 24h plus tard, le temps de tailler les pièces adéquates. Une réparation de Fortune coûte 10 jours de bois.

Pour un simple carénage, il faudra mettre le navire à sec et gratter le bois pour en enlever algues et coquillages.

Durée

Pour effectuer une réparation de fortune et aveugler rapidement et temporairement des voies d'eau par un jet de Calfatage, il faut cinq Tours de Combat Naval.

Il faut pour caréner un navire plusieurs semaines : trois jours pour le coucher sur une



plage et autant pour le redresser, à moins qu'il s'agisse d'un petit navire comme un sloop.

Cartographie (Intelligence + Dextérité)

- Si je fais confiance à ces damnés cartographes pour dessiner mes cartes, on est bon pour un naufrage. S'ils voyageaient un peu plus, au lieu de recopier les livres de bord des autres, ils ne feraient pas de bourdes pareilles.

Le vieux Ben plonge sa plume dans son encrier. Il attend ce moment depuis plusieurs jours. Il observe la Boca-del-toro depuis les deux semaines qu'il la sillonne à bord du Pélican, mais a du attendre que le navire se mette au mouillage pour coucher ses observations par écrit. Alors que sa plume effleure sa carte presque finie, il se ravise et dessine les côtes de la baie au fusain.

Le vieil homme, qui a du prendre un verre de rhum pour ne pas trop trembler, est obligé de s'y reprendre à plusieurs fois, car il est dur de dessiner la vue plongeante d'une côte qu'on ne voit qu'au ras de l'eau. Ben sait bien qu'il n'est pas cartographe de métier et qu'il ne connaît pas notamment la projection de Mercator, mais sa carte, au moins aura le mérite d'être juste localement.

Systeme

Un jet de cartographie est nécessaire, soit pour porter des corrections sur une carte déjà dessinée, soit pour dresser soi même une carte à partir de rien.

OPTIONNEL



Création

Dessiner une carte juste est d'autant plus dur qu'elle décrit une large région. Un échec signifie que la carte est truffée d'erreurs qui peuvent se révéler traîtresses. Le mieux à faire, quand vous aurez découvert sa nullité, est de l'offrir à votre pire ennemi. Un échec critique signifie que la carte n'est truffée que d'erreurs graves, comme la position des hauts-fonds, et qu'il faudra passer par un naufrage avant de s'en rendre compte. Une réussite signifie que la carte est correcte, tandis qu'une Réussite au-delà de 14 donne un véritable bijou dont le génie contaminera vite tout capitaine qui l'utilisera.

La table suivante donne le bonus conféré par une carte aux jets de Navigation et de Géographie de tout Capitaine qui l'utilise sur le domaine qu'elle décrit, en fonction de la Réussite obtenue pour sa création. Notez qu'un échec de création correspond à pas de carte du tout pour celui qui l'utilise, il possède des informations qui se révèlent souvent fausses.

OPTIONNEL



BONUS CONFERE PAR UNE CARTE AUX JETS DE NAVIGATION ET GEOGRAPHIE

REUSSITE DE CREATION	BONUS NAVIGATION ET GEOGRAPHIE
Echec Critique	- 10C
Echec	- 5C
0-14	+0C
15-19	+1C
20-24	+2C
25-29	+3C
30-34	+4C
35-40	+5C



OPTIONNEL



Retouches

Après un échec de Navigation ou de Géographie en consultant une carte fausse, qui eut été une réussite sans le malus conféré par cette carte, vous vous rendez compte que la carte vous a trompé, et vous pouvez soit la jeter, soit la retoucher.

Chaque réussite sur un jet de retouche à un endroit où une carte s'est révélée fausse, donne +1 au bonus conféré par la carte, jusqu'à un bonus maximal de +0. Un échec aggrave de -1 le bonus conféré par la carte.

Durée

Pour retoucher une carte mauvaise existante, il faut deux journées de mesures sur le lieu où elle s'est révélée fausse.

La création d'une carte nécessite soit de passer par tous les endroits qu'elle couvre, soit de se référer à d'autres cartes existantes. La durée de réalisation correspond au voyage nécessaire, plus une à quatre semaines, selon la taille de la carte, pour la dessiner.

Chirurgie (*Perception + Dextérité*)

CExmelin sort sur le tillac, les mains pleines de sang. Il peut lire sur les visages de ses compagnons une admiration sans borne mêlée à de l'horreur. Comment pourrait-on considérer autrement celui qui s'aventure dans le domaine sacré réservé à Dieu : la mort, pour en ramener les hommes. Cette horreur puise aussi ses sources dans la façon dont le chirurgien sauve les hommes, il trempe ses mains dans leurs tripes pour en retirer la mitraille et coupe les membres gangrenés à la scie.

Le chirurgien de l'équipage de l'Olonnais n'est pas insensible à l'horreur qui l'entoure après un combat. Les cris des hommes à qui il scie la jambe lui résonnent dans la tête, les gémissements de ceux qu'il n'aura pas le temps de sauver sonnent comme autant de reproches. C'est avec une passion désespérée qu'CExmelin plonge ses mains dans le sang.

Juste avant ce combat, il voulait monter lui aussi à l'abordage du galion. Un des flibustiers lui a

répondu qu'on ne jetait pas un diamant dans le feu pour voir s'il brûle. Comme CExmelin protestait, le flibustier, qui lui devait déjà la vie en échange d'un crochet, l'a poussé du pied dans l'escalier et sans chercher à savoir s'il lui avait cassé quelque chose, et a planté sa hache entre le caillebotis et les lattes du Tillac pour le fermer. CExmelin ne lui en a pas voulu, car quelle responsabilité aurait été la sienne s'il avait été mortellement blessé. Sans chirurgien, tous les blessés graves sont voués à la mort.

Système

Un individu ayant reçu une blessure Critique ou l'ayant fait sombré dans l'inconscience ne peut être soigné par les Premiers Soins, qui empêchent juste la blessure de s'aggraver.

Un Jet de Chirurgie réussi diminue d'un niveau de santé une blessure critique ou ayant fait sombré dans l'inconscience.

OPTIONNEL



On ne peut effectuer qu'un seul jet de Chirurgie pour une blessure donnée. Pour les blessures critiques qui ne laissent comme séquelles que des cicatrices, un jet de Chirurgie réussi réduit la blessure d'un point.

Pour les blessures critiques qui laissent des séquelles plus grave qu'une cicatrice, un jet de chirurgie est nécessaire. En voici les effets :

- ◆ Echec Critique : mort du patient
- ◆ Echec : Le résultat du dé de critique est aggravé du nombre de points séparant la compétence du chirurgien du résultat du d20.
- ◆ Réussite : La blessure est diminuée d'un Niveau de Dommages. Le blessé en subira tout de même les séquelles.
- ◆ Réussite supérieure à 10 : Le résultat du dé de critique est diminué de Réussite - 10. La blessure est diminuée d'un Niveau de Dommages

Sans chirurgien ni soin magique dans la journée, le critique est automatiquement aggravé de 5, pouvant éventuellement causer la mort.



Actions de Groupe

Cette compétence sert aussi à soigner un groupe. Voyez le livre des Actions de Groupe pour plus de détails.

Durée

Il faut une dizaine de minute pour la réalisation d'un acte chirurgical.

Cuisine (Perception + Intelligence)

Frédéric Bichon frappe à la porte du coq et tapote d'impatience sur le montant. Dès que le coq entrouvre la porte, Tête-de-Pioche lui décoche un crochet qui heurte le gros homme à la mâchoire et l'envoie valser dans ses fourneaux.

- *Alors comme ça, gros porc, on nous donne à manger de la merde avariée.*
- *Je suis désolé, mais je fais avec ce qu'on me donne.*
- *Mon cul, on a tous senti le fumet des plats que tu donnes aux officiers !*
- *Mais c'est leur propre réserve, je n'ai pas le choix, c'est le cambusier qui me donne séparément les ingrédients pour les repas des hommes et ceux des officiers.*
- *Alors on va manger de la viande avariée et des légumes pourris toute la traversée ?*
- *Je vais faire un effort pour que ça soit mangeable, mais vous feriez mieux de vous mettre à pêcher.*
- *Si on pêche, tu nous prépares les poissons ?*
- *Avec plaisir, Tête-de-Pioche.*
- *J't'aime bien finalement.*
- *J'ai bien senti, oui !*
- *Ah, la royale, je te jure. Bouffer de la merde, y a de quoi se mutiner et devenir pirates...*

Système

Un jet de Cuisine est nécessaire pour préparer un bon repas. Le coq bénéficiera d'un bonus à la réussite de son jet s'il utilise des bons aliments, mais recevra un malus à sa compétence si au contraire le cambusier le fournit mal ou lorsqu'il ne reste plus, après une longue traversée, que des vivres avariés et des biscuits garnis de charançons.

Action de Groupe

Les hommes du bord sont très sensibles à la bonne bouffe. Si le coq rate systématiquement ses jets de cuisine, la révolte se met à gronder dans l'équipage.

Durée

Pour faire un bon repas pour dix personnes, il faut au moins une heure. Pour un équipage au complet, trois ou quatre heures seront nécessaires.

Droit (Intelligence + Manipulation)

- *Mes enfants, annonce De Vercourt, qui pour la première fois prend la parole devant l'assemblée des pirates. Un navire de guerre emmène notre compagnon Rackham et ses hommes pour les pendre. Vos connaissez comme moi les chances des pirates de se faire acquitter. Rackham est trop fier pour renier sa vie de pirate et il mourra pendu. Allons-nous laisser pendre celui avec qui nous naviguons depuis des mois ?*
L'équipage se lève comme un seul homme et hurlant : « Jamais ! Le diable nous emporte si nous l'admettons. »
- *Je n'en attendais pas moins de vous, matelots. Deux problèmes se posent à nous si nous voulons le sauver. Où l'ont emmené ces maudits anglais pour les pendre et comment allons nous procéder pour le sauver ? Je laisse la parole à notre bien aimée quartier-maître...*
- *Les plus grands ports anglais de la région sont Georges Town sur Grand-Cayman et Port-Royal de la Jamaïque, affirme Ange après une courte réflexion. Grand-Cayman ne possède pas les institutions nécessaires pour juger un pirate. Les navires de guerre ont donc probablement emmené Rackham à Port-Royal.*
- *Combien le diable nous laisse de temps pour le sauver, s'exclame un pirate ?*
- *Le jugement est long et peut durer des mois, parce que les juges attendent les témoignages de gens pouvant venir de Nouvelle-Angleterre. Mais ne nous faisons pas d'illusions, Rackham et ses lieutenants seront pendus bien avant. Comme le seul moyen d'obtenir l'acquiescement est d'affirmer avoir pirater sous la contrainte, les commandants n'ont aucune chance, car ils ont été élus. Ils seront donc jugés et exécutés les premiers, dans un mois, tout au plus, et plus sûrement dans trois semaines.*
- *Sang et tripes, qu'est ce qu'on attend, allons libérer nos frères et brûler cette satanée ville !*

Système

Droit vous permet de connaître le contexte juridique d'un problème. Cette compétence



comprend autant la loi des pirates que les lois des autres nations. Plaidoyer nécessite un jet de Droit et Persuasion.

Durée

Quelques minutes pour établir un plaidoyer et un Tour pour avoir un aperçu des textes de lois traitants d'un sujet particulier.

Dressage d'Animaux (Charisme + Manipulation)

- Où est passé ce satané singe ?
- Ferme-là, La Guigne, ils ont du le bouffer ton singe !
- Il est minuscule, il y a rien à bouffer là-dedans.
- Alors ils l'ont donné aux chiens ! Et puis ta gueule, on me pend demain, laisse moi profiter du silence, à défaut d'un verre de bière ou de rhum.
- Si Windy se pointe, tu mourras peut être pas pendu, Quignon.
- C'est con, un singe, t'as déjà eu un mal de chien pour qu'il te reste sur l'épaule. Remarque, c'était marrant, tu te rappelles le jour où tu l'avais perdu sur le bateau et que tout le monde crevait la dalle, t'avais bien cru que je te l'avais bouffé, ton con de singe. Putain de Dieu ! Qu'est ce qui me tire les cheveux ? C'est déjà pas agréable d'être enchaîné au mur !
- Windy, viens dans mes bras mon p'tit gars. Tu vois la clé sur le mur, là-bas, ramène-la-moi.

Le petit ouistiti hoche la tête et cligne des yeux, jouant avec les cheveux de son maître.

- Va chercher ces putains de clé et je jure que je me reconvertis planteur pour que tu bouffes des bananes toute la journée.

Le petit singe arpente la cellule, puis passe au travers des barreaux. Il se rapproche des deux gardes qui discutent sans regarder les pirates. Il escalade le pantalon du garde, qui ne s'aperçoit de rien tellement son costume est raide de crasse. Windy sort la dague du garde de son fourreau et reviens avec elle jusqu'à son maître.

- Et voilà, La Guigne, si tu lui avait appris à voler les clés et pas les dagues.
- Fait pas chier ! Retourne-y, Windy, et ramène les clés, je m'en fous de ton putain de cure-dent.

Le ouistiti remonte sur le pantalon du garde et saute jusqu'au crochet sur le mur. Le garde, sentant un mouvement bizarre se gratte nonchalamment la cuisse. Windy attrape la grosse clé et la ramène à son maître.

- C'était pas une mauvaise idée, finalement, la dague ! Alors, planteur, hum ?
- C'était juste une façon de parler, et puis c'est con, un singe, c'est toi qui l'a dit, il a sûrement rien compris.

Système

Dressage permet d'apprendre un tour à un animal ou de tenir en respect un animal sauvage en le fixant dans les yeux.

Durée

L'apprentissage d'un tour compliqué à un animal prend une semaine.

Équitation (Dextérité + Charisme)

De l'extérieur, Xabi passe la tête au travers de la fenêtre du carrosse et s'adresse à De Vercourt, qui tient en joue le gouverneur de la Jamaïque.

- Désolé de vous interrompre, capitaine, mais on a de la visite.
- Combien ?
- Quatre cavaliers.
- Tu ne peux pas les descendre au mousquet ?
- J'aurai le temps d'en toucher un à la rigueur, mais ils avancent vite.
- Bien ! Demande à Tête-de-Pioche d'accélérer, je monte sur le toit. Si vous voulez nous fausser compagnie, Monsieur le Gouverneur, vous pouvez toujours sauter en marche, je n'ai plus rien à vous dire d'autre. Donnez-moi quand même votre épée et votre pistolet... Merci...

Pendant que le cadet de Gascogne recharge son mousquet, De Vercourt monte sur le toit du carrosse et évalue la situation. Les cavaliers les ont presque rejoint. Xabi en tue un au mousquet, et le malheureux tombe de la corniche avec son cheval. De Vercourt en descend un deuxième au pistolet.

Alors que Xabi entreprend de se battre à la rapière contre un cavalier, De Vercourt prend sa main gauche entre les dents et saute à l'arrière de l'autre cheval. D'un coup de dague bien placé De Vercourt élimine le soldat et prend le contrôle du cheval. Son passé de gentilhomme a parfois du bon. A deux, l'un sur un cheval et l'autre sur le carrosse, De Vercourt et Xabi n'ont aucun mal à se débarrasser du dernier cavalier.

Système

Cette compétence permet de diriger un attelage ou de monter à cheval. Des jets ne sont nécessaires que dans les situations inhabituelles ou difficiles.



OPTIONNEL



La Compétence d'Équitation peut être utilisée pour charger. Voyez « Combat : Attaque : Actions Courtes » pour plus de détails.

Durée

La durée du voyage ou du passage d'un obstacle.

Étiquette (Intelligence + Charisme)

De Vercourt et ses lieutenants entrent dans le fort de La Roche, qui domine le port de Basse-Terre de La Tortue. Ils ont revêtu leurs plus beaux habits.

De Vercourt adresse un regard dur à ses hommes :

- Vous n'êtes là que pour décorer, alors gardez votre clapet fermé, ou je vous coupe un doigt par insanité qui sort de votre bouche, vu ?
- Monsieur De Vercourt, appelle le gouverneur, je voudrais vous présenter des dames qui brûlent de vous connaître.
- J'ai plus l'habitude qu'on brûle de me fuir, mesdames, mais je tâcherais de ne point vous décevoir.
- On dit de vous, avance l'un des dames, que vous êtes un pirate sanguinaire qui torture et exécute toutes les gentes personnes qui tombent entre ses mains.
- Ai-je donc l'air si terrible qu'on le dit, mesdames ? Sachez pour commencer que je ne suis en rien le maître de mon équipage. Je le dirige parce que mes hommes le veulent bien. Pour ce qui est du traitement des prisonniers, il ne dépend pas de moi, mais aucun homme juste et bon n'a reçu sur mon navire mauvais traitement. Si jamais vous avez le malheur de devenir un jour mes invités, mon audace à votre égard se limitera à vous faire écouter du Lully sur ma galerie de poupe.
- Vous ne nous rançonneriez pas.
- Je n'oserai, madame, à moins qu'il vous plût de savoir combien vous comptez auprès de vos pairs.
- Seriez vous toujours un gentilhomme ?
- Les pirates ont eux aussi leurs règles de conduite. Elles peuvent vous sembler grotesques et inhumaines, mais c'est aussi ainsi que nous considérons vos lois. La guerre qui nous sépare est le fruit d'une incompréhension, j'en ai peur. Les bruits qui courent à mon égard n'ont d'autres buts que de

donner bonne conscience à ceux qui m'assassineront, si bien qu'ils n'auront pas à faire l'effort de me comprendre.

- Tout ceci est fort romanesque, mais j'aurais tout de même plaisir à vous voir pendre.
- C'est tout naturel et je n'en attendais pas moins de vous, madame. Au moins aurais-je le plaisir de vous divertir !

Système

Un jet d'Étiquette est nécessaire pour se comporter correctement dans le grand monde et pour connaître les gestes et paroles à bannir.

La compétence Étiquette est nécessaire pour tout jet social en rapport avec la noblesse. Les compétences concernées dépendent de l'action entreprise.

Durée

Le temps d'une réception ou d'une rencontre.

Ingénierie Navale (Dextérité + Intelligence)

Cela ne fait pas une semaine que De Vercourt a pris possession de la Goélette à Hunier que son équipage a baptisé Le Pélican. Déjà, le maître voilier reste sur le tillac, perplexe, des heures durant, quand il entend derrière lui la voix grave du charpentier.


- Tu l'as senti, toi aussi, il peine au large et part en abattée. Le mât de misaine est trop sur l'avant, ça ne fait aucun doute.
- Exact, mais s'il me demandais s'il suffisait de lui donner un peu de quête ou s'il sera nécessaire de l'abattre en carène et d'en profiter pour reculer le mât de misaine.
- Le calfat m'a dit que la coque était sale et que ces cochons de la royale préféreraient naviguer sur des nids d'algues plutôt que de caréner une fois l'an. Nous pourrions profiter du carénage. J'ai remarqué autre chose, vois-tu ?
- Quoi donc ?
- Moyennant quelques renforts, le Pélican pourra remplacer ses pièces de douze par des pièces de dix-huit.
- Voilà qui devrait réjouir les hommes, foutre Dieu. Viens dans mon atelier, j'ai des plans à te montrer concernant la mâture.
- Et moi de même pour l'entrepont.



Systeme

L'Ingénierie Nautique peut être utilisée pour corriger les éventuelles tares d'un navire ou faire des modifications simples, comme rajouter des canons. Il est aussi possible de concevoir un outil à vocation navale avant que son usage ne se répande dans la marine.

Pour ce qui est de concevoir un navire entier selon des plans personnels, utilisez les règles de conception de navire décrites dans « A Feu et à Sang. »

OPTIONNEL			
			
CONCEPTION D'INNOVATIONS			
REUSSITE	QUALITE	BONUS ACCORDE	AVANCE SUR SON TEMPS
1 - 5	Médiocre	0	-10 ans
6 - 15	Bon	+1 à +2	0 ans
16 - 20	Excellent	+3	0 ans
21 - 30	Chef d'œuvre	+4, +5	10 ans
31 - 40	Génial	+6, +7	+ de dix ans

Durée

Tracer les plans d'un équipement simple, comme un palan, peut ne prendre que quelques heures. Pour une invention complexe, la réalisation des plans prend d'un mois à un an.

Maintenance (Intelligence + Manipulation)

Après avoir eu raison du garde gardant l'accès du bureau du gouverneur de la Jamaïque, les quatre pirates y pénètrent sans bruit. Eglantine, cambusier attirée du Pélican, bout d'impatience et d'excitation. Elle s'est certes prise de passion pour son travail à bord : l'accommodation de la nourriture, la salaison, les comptes des réserves et la mise en place du rationnement des pirates. Ce n'est pas tant pour ce travail lui-même, qui la force à passer la plupart de son temps dans la cale humide de la Goëlette à Hunier, mais plutôt pour l'affection qui l'a prise pour l'équipage. Seule femme à bord, respectée et protégée par De Vercourt lui-même, elle ressent pour ses compagnons une sorte d'amour maternel.


Mais ce qui l'a attiré cette nuit dans la demeure même d'un gouverneur est d'un tout autre acabit. Les trois navires de guerre que le gouverneur de la Jamaïque a envoyés à leur trousse à déjà eu raison de Rackham et continue de les poursuivre. Selon De Vercourt, des éventuels documents compromettant le gouverneur de la Jamaïque devraient convaincre celui-ci de faire cesser les poursuites. C'est là qu'Eglantine, diplômée de l'université de Madrid en sciences et politique, entre en scène.

- Eglantine, je compte sur toi pour trouver quelque chose qui nous permette de tenir ce fils de pute par les couilles. Vous autres, ramassez-moi tout ce qui ressemble à des papiers administratifs.
- Mais Francis, nom de Dieu, rétorque Eglantine, il me faudrait au moins une semaine pour exhumer quelque chose d'intéressant de tout ce fatras.
- Pas de problème, petite, tu as une heure !

Systeme

La compétence de Maintenance permet de tenir des comptes, de les falsifier ou encore de dénicher des opérations louches dans un livre de comptes. D'autre part, elle sert aussi à accommoder de la viande pour la conservation, en la boucanant ou en la salant.

Maintenance et Droit peuvent être utilisés pour falsifier un document.

OPTIONNEL	
	
Groupe	
Enfin, un jet de maintenance est nécessaire de la part du cambusier à chaque fois qu'il fait le plein de réserves, soit en les achetant, soit en les prenant sur un navire de prise. Si le jet est un échec, l'équipage se trouvera, au bout d'une durée dépendant de l'intensité de l'échec, à court d'une denrée en pleine mer ou pire, sera victime d'une crise de dysenterie ou de scorbut, du fait de la mauvaise conservation de l'eau et de la nourriture.	

Durée

Tenir les comptes et assurer la conservation des réserves du navire occupe un cambusier à plein temps. Pour falsifier des comptes, il faut



plusieurs jours à plusieurs semaines et de longues heures pour déceler une falsification.

Menuiserie (Dextérité + Endurance)

Le Pélican bord à bord avec la frégate « Narval » près de deux fois plus longue que lui, est en bien mauvaise posture. Ses œuvres vives crevées par les boulets adverses laissent s'engouffrer de lourds paquets d'eau, évacués avec difficulté par les pirates s'activant sur la pompe. Pour aveugler temporairement les voies d'eau, Xabi a fait passer une voile sous la coque.

Pour reprendre le dessus, les pirates n'ont pas d'autre choix que canonner la frégate, qui refuse de plus l'abordage, malgré sa batterie bâbord dévastée. Gérard Colin, sur ordre de De Vercourt, concentre le feu de ses canons sur l'avant de son adversaire, légèrement sous la ligne de flottaison, pour que l'eau s'y engouffre. Le tir est facilité par la légère gîte de la frégate, qui présente son ventre au Pélican. La première bordée touche son but avec une extraordinaire précision et arrive à percer l'épais bordé de la frégate.

Le charpentier adverse et ses aides, assis sur des chaises de calfat accrochées sur le bastingage, descendent le long de la coque. Ils nettoient le trou à la va-vite et clouent des lattes de bordées pour aveugler la voie d'eau de l'extérieur. Voyant sortir à nouveau les canons des sabords du Pélican, le charpentier anglais crie à ses hommes de le remonter. Le premier canon pirate fait feu suffisamment tôt pour toucher un aide charpentier. Colin fait tirer ses six canons à intervalle régulier, de façon à ne pas laisser le temps au charpentier adverse de réparer les dégâts.

La frégate cherche maintenant à fuir le combat, mais le pirate, voulant en finir, ne le voit pas de cet œil. Malgré les tirs à boulets rouges qui menacent de le couper en deux, le charpentier anglais redescend sur sa chaise de calfat et rebouche lentement le trou, sans ses aides effrayés qui sont restés sur le pont. Un boulet finit par avoir raison de lui, mais trop tard pour empêcher la frégate allégée de son eau de prendre de la distance et de fuir pour réparer ses dégâts au calme.

Systeme

Un Jet de Menuiserie est nécessaire pour donner forme à une pièce de bois. La Réussite du jet donne la qualité de la finition de

l'artisan. Menuiserie sert aussi à réparer les pièces de bois du navire.

OPTIONNEL



Voyez « Réparer une Localisation » et « Réparations de Fortune » décrits avec la compétence de métier Calfatage pour savoir comment réparer l'Entrepont.

Musique (Perception + Charisme)

- M Delaunay, vous êtes mon invité. Mes musiciens donnent immédiatement un concert sur ma galerie de poupe.
- M Roberts, vous m'obligez et me troublez, je n'aurais pas attendu d'un pirate une telle courtoisie.
- On peut se révolter contre les tyrannies de ce monde et rester gentilhomme. Veuillez prendre place, à moins que vous ne vouliez inviter une dame.
- Vos musiciens sont excellents, sont-ils pirates eux aussi ?
- Non, mon cher, ils sont mes gracieux invités depuis que j'ai pris leur navire il y a de cela trois mois.
- Les braillements de vos hommes ne vous conviennent pas.
- Ne vous moquez pas de ceux que je considère comme mes enfants, turbulents il est vrai, mais forts attachants !
- Leurs chants m'écorchent les oreilles.
- L'alcool de rend ni la voix, ni l'oreille musicale, mais les chants de marins peuvent être beaux, surtout lorsque les matelots opprimés par leur capitaine s'en servent pour exprimer leur douleur.
- Acceptez mes excuses, Roberts, je ne voulais pas vous offenser.
- Vous ne voulez pas m'offenser, mais vous vous délecteriez de me voir pendre. Vous suivez une bien curieuse morale, Delaunay, même si elle est très répandue de part le monde.

Systeme

La réussite d'un jet de musique reflète l'adhésion de votre auditoire à votre performance. Un échec et l'on vous suppliera de vous taire ou de jouer un peu moins faux. Vous arriverez peut-être à faire remonter le moral de vos compagnons et vous attirerez certainement des amis.



Durée

Le temps d'une chanson ou d'un morceau de musique.

Navigation (Perception + Intelligence)

- Le diable emporte cette maudite côte, Ben, je suis inquiet. Qu'indique le loch ?
- Neuf nœuds, capitaine ! Nous avons peut-être sous-estimé les courants ou peut-être avons-nous trop pipé et dérivé sous le vent.
- Sacre Dieu, relève le cap et descend me rejoindre dans la salle du conseil.

De Vercourt tient l'astrolabe par sa ficelle et, comme tous les jours à midi, relève l'abaissement du soleil au-dessus de l'horizon en pointant le viseur de l'astrolabe vers cet astre. Il lâche malgré lui un soupir comme son regard se pose sur le nocturlabe, dans sa boîte à instrument, alors qu'il range son astrolabe. L'astrolabe ne lui permet de déterminer que sa latitude, alors que le nocturlabe lui apporterait en plus une information sur sa longitude. Il a cherché à comprendre comment fonctionnait les disques concentriques qui le composent et comment les relier avec les différentes cartes du ciel nocturne, mais en vain.

De retour dans la salle du conseil, il range ses instruments dans son coffre et en sort sa carte des Grandes Antilles et un compas de proportion.

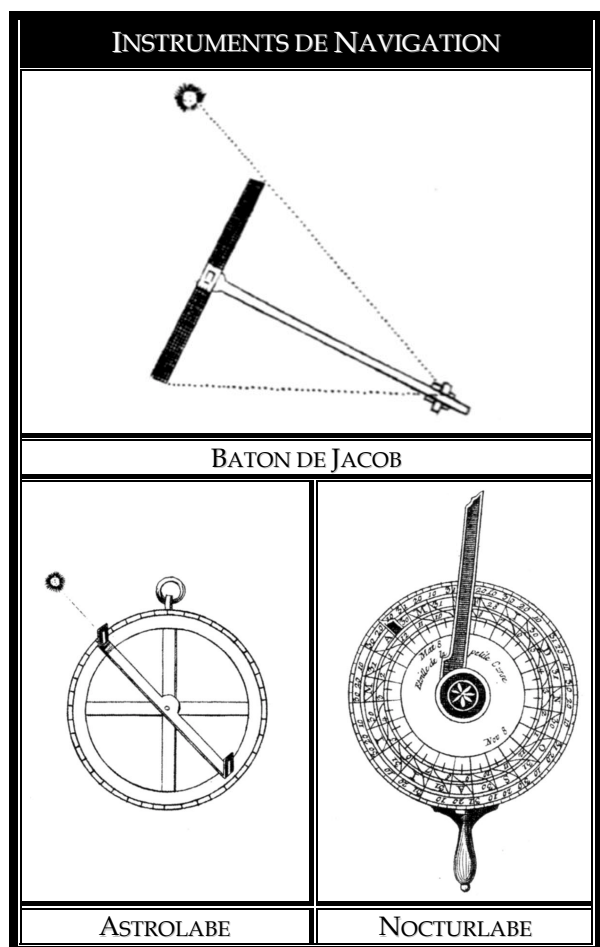
- Nord Nord Ouest, capitaine !
- Bien, d'après notre dernier relevé de position, nous nous trouvions ici hier à la même heure. Nous avons marché NW pendant cinq heures à douze nœuds, puis WNW pendant sept heures à six nœuds, puis mis en panne pendant quatre heures pour la nuit, puis toujours WNW à sept nœuds pendant huit heures, et pour finir neuf nœuds pendant quatre heures.

Reportant les distances parcourues successivement dans chacune de ces directions, il hurle de rage.

- Foutre dieu, non seulement nous sommes selon notre navigation à l'estime en plein dans l'île de Cuba, mais en plus, la position estimée correspond à la latitude relevée.
- Sauf vot' respect, capitaine, il n'y a pas de quoi s'énerver. Cette vérole de carte est fautive et nous le savons. Notons-y plutôt nos positions successives, Dieu me damne si je ne la retouche plus tard.
- Soit, supposons que notre position soit correcte, après correction par les courants, nous sommes ici. Pour joindre le cap Corrientes, nous passerons par le Sud de Cuba.

Où placerais-tu Cuba ? Bien, alors, pour avoir un maximum de chances de croiser les galions allant à Saint-Christophe-de-la-Havane sans tomber sur un navire de guerre, nous passerons ici.

- Non, Francis, par ma pute de mère, on ne connaît pas suffisamment la position de Cuba ou la nôtre pour risquer de passer si près des côtes. Arrondissons légèrement plus cette pointe, d'autant plus que les courants nous serons favorables et que nous pourrions espérer meilleur vent que si nous passons sous son vent.
- Adjugé ! Si le Pélican sombre, ça me donnera une raison de plus d'étrangler ce damné cartographe, nom de Dieu !



Système

Navigation permet de faire le point et la route. En faisant le point, le navigateur détermine l'endroit où il se trouve. Il fait la route pour savoir comment joindre sa destination.



OPTIONNEL



Jet de Navigation

Un Capitaine ou Pilote peut effectuer un Jet de Navigation pour déterminer sa position : *faire le point et tracer sa route*. La première opération ne peut être effectuée que de jour à midi avec un bâton de Jacob ou un astrolabe, ou bien encore de nuit avec un nocturlabe, et n'importe quand avec un loch, une boussole et un sablier.

OPTIONNEL



**BONUS POUR LES JETS DE NAVIGATION
SELON L'INSTRUMENT UTILISÉ**

INSTRUMENT DE RELEVEMENT	MOD.
Au pif.	-5C
Avec loch et boussole.	-2C
Bâton de Jacob.	+0C
Astrolabe.	+2C
Nocturlabe.	+5C/+5R
Côtes connues avec amers.	+5C/+5R
Sans carte de la région	-5C
Carte fausse de la région	-5C à -1C
Carte correcte de la région	+0C
Carte de génie de la région	+1C à +5C

OPTIONNEL



Joindre une Destination

Pour rejoindre une destination, le capitaine doit effectuer quatre jets de navigation, en conjonction avec d'autres compétences : un pour savoir s'il arrive à éviter les intempéries, un autre pour éviter les hauts-fonds, un troisième pour croiser le plus longtemps possible une route commerciale et un quatrième pour arriver rapidement et exactement à destination. **Voyez la Compétence Pathologie pour savoir si votre navire est touché par une maladie durant la traversée.**

♦ **Intempéries.**

*Compétences : Navigation et Hydrographie
Aidé par : Instruments de Navigation, Journal de Bord décrivant la région.*

Les tempêtes et même les tornades sont courantes dans les mers chaudes et tièdes comme la mer des Caraïbes. Bien qu'ils soient par nature peu prévisibles, les grains peuvent être évités en réagissant rapidement dès leur apparition afin de les contourner. Les tempêtes séparent les navires voyageant de conserve, qui ne se retrouvent parfois jamais. La prudence exige donc de se donner un point de rendez-vous en cas de gros temps.

- ❖ Echec Critique : Le navire est pris dans un ouragan et se trouve menacé par une tornade.
- ❖ Echec : Le navire subit une tempête qui dure de 2 à 10 jours.
- ❖ 5 ou moins : Le navire a par semaine 3 chances sur vingt de traverser une tempête.
- ❖ 6 - 15 : Le navire a chaque semaine une chance sur vingt de traverser un grand frais.
- ❖ 16+ : Le navire bénéficie d'un vent établi pendant tout le voyage.

♦ **Route Sûre.**

*Compétences : Navigation et Géographie
Aidé par : Instruments de Navigation, Journal de Bord ou Carte décrivant la région.*

Plus encore que d'arriver rapidement à sa destination, le capitaine doit s'assurer de la sécurité du navire durant le trajet. Les navires de commerces par exemple, sont plus



nombreux le long des côtes qu'en pleine mer. Par contre, les régions côtières sont parsemées de récifs. Un moindre mal pour le navire serait de talonner – toucher le fond – sur un banc de sable. Le temps gagné en prenant cet itinéraire téméraire servirait à réparer les dommages subis par les Œuvres Vives, si le navire n'a pas fait naufrage. La sécurité est donc plus important que la vitesse.

- ❖ Echec Critique : Le navire, pris dans une tempête, dérive à grande vitesse vers des récifs.
- ❖ Echec : Le navire a une chance sur deux de toucher des bancs de sable. Sinon, ce sera sur des récifs qu'il touche. Voyez ces deux types d'avaries pour plus de détails.
- ❖ 5 ou moins : Le navire traverse une passe difficile. Laissez la vigie faire son rôle et le capitaine et le pilote tenter un Jet Crucial de Géographie avec une Réussite Minimale de 5 pour repérer les hauts fonds : bancs de sable et récifs.
- ❖ 6 – 15 : La traversée se fait sans encombre.
- ❖ 16+ : Non seulement le navire traverse sans problème une zone assez dangereuse, mais le cartographe peut noter la position des récifs et la forme des côtes sur la route. Il lui est ainsi possible de retoucher une carte incomplète.

◆ Routes Commerciales.

Compétences : Navigation et Finances
Aidé par : Route Commerciale connue dans la région : +5C/+5R

Les navires de commerces suivent des routes commerciales pour une raison toute simple. Pour joindre une destination et être sûr d'y arriver, comme ils ne possèdent pas de moyens de connaître avec précision leur latitude, ils rejoignent le parallèle passant par leur destination et le suivent jusqu'à arriver à bon port. Pour se placer sur une route commerciale, il suffit donc de croiser le long d'un parallèle passant par la destination de cette route. Pour se repérer, les navires de commerce peuvent aussi aller d'amère – point de repère fixe – en amère. Par exemple, tous les navires joignant La Havane arrondissent le cap Corrientes. Il suffit pour être sûr de les rencontrer de croiser près de ce cap.

Le capitaine effectue un Jet de Navigation et Finances. Voici le nombre de Navires qu'il croise en fonction de sa Réussite :

- ❖ Echec Critique : Croyant tomber sur un

navire de commerce, le navire tombe nez à nez avec un navire de guerre.

- ❖ Echec : Pas de navire de commerce sur cette route.
- ❖ 5 ou moins : Le navire croise un navire de commerce pour deux semaines de navigation.
- ❖ 6 – 15 : Le navire rencontre sur sa route un navire de commerce par semaine de traversée ou encore un convoi de navires protégés par des navires de guerre.
- ❖ 16+ : Il n'y a que l'embarras du choix, le navire croise non seulement deux navires par semaine, mais aussi un convoi marchand peu défendu.

◆ Vitesse.

Compétences : Navigation et Hydrographie.
Aidé par : Instruments de Navigation, Journal de Bord décrivant la région.

Un mauvais navigateur, en passant par des régions où le vent est contraire ou trop faible, perd un temps précieux à lutter contre les vents et les courants qu'il aurait pu éviter.

Le capitaine effectue un jet de Navigation et Hydrographie. Voici les gains de temps qu'il obtient en fonction de sa Réussite :

- ❖ Echec Critique : Le navire est pris dans un Calme Plat qui dure 2d20 jours.
- ❖ Echec : La vitesse moyenne du navire est divisée par deux, alors que le navire louvoie jour après jour en luttant de temps à autre contre des courants contraires.
- ❖ 5 ou moins : Le navire n'est pas spécialement ralenti et avance à sa vitesse normale.
- ❖ 6 – 15 : Sa vitesse moyenne est accrue de 20 milles par jour.
- ❖ 16+ : La vitesse moyenne du navire est augmentée de 50 milles par jour.

Durée

Les instruments pour faire le point, à l'exception de l'estime et du loch, ne peuvent être utilisés que de nuit ou à midi. Faire le Point et tracer la route prennent une dizaine de minute.

Pathologie (Intelligence + Perception)

- Docteur, j'ai un putain de mal à la tête. La peste m'emporte si j'arrive à penser à autre



chose. Hier, j'ai eu des malaises du matin au soir. En plus, je n'arrive plus à chier et je n'arrive pas à avaler un seul damné biscuit.

- Venez que je vous examine. Hum, hum... Allongez-vous, je vais opérer une saignée.

Crâne-de-Pierre sort de la cabine du médecin de bord, plus livide que jamais.

- Alo's, lui envoie N'Serengi, qu'est ce qu'il a dit ?
- J'en sais foutre rien, il m'a fait une saignée.
- T'ipes du diable, suis-moi !


N'Serengi et le gabier entrent dans la cabine du chirurgien. Celui-ci peut voir que le Noir n'est pas dans un bon jour. En effet, N'Serengi le prend par le caleçon et le porte, gigotant, jusque sur le tillac.

- Un enfant soigné'ait mieux que toi, cha'latant. Ce disant, il l'envoie par-dessus bord. Comme les matelots du Pélican lui jettent un regard atterré, il ajoute.
- Celui-là ne fait pas l'affai'e !

Systeme

Pathologie permet de diagnostiquer une maladie et d'en assurer le traitement. Un seul jet est nécessaire. Voyez le chapitre sur les maladies et leur évolution pour savoir comment traiter les malades.

OPTIONNEL



Action de Groupe

Lorsqu'un équipage reste dans un endroit à risque, effectuez un Jet de Pathologie du médecin du bord et recommencez-le immédiatement jusqu'à obtenir une Réussite. Si votre équipage ne compte pas de médecin de bord, faites comme précédemment avec une compétence de 10. Selon le risque de maladie, la fréquence de ces jets de préventions varie d'une semaine à un mois. Voyez dans le tableau suivant le type de maladies auxquelles vous pouvez être confrontés, en fonction du nombre d'échecs obtenus.

OPTIONNEL	
MALADIES	
ECHECS	MALADIES
0	Aucune maladie
1	Cas sporadiques de maladies bénignes : Abcès(<i>Chaleur et Humidité</i>), Morsure de Serpent (<i>Forêt et désert</i>) et piqûres d'araignées ou de scorpions (<i>Forêt et désert</i>), Effondrement de chaleur(<i>Chaleur</i>), Fièvre par Morsure de Rat(<i>Rats</i>)
2- 3	Maladie bénigne épidémique : Dengue(<i>Moustiques</i>). Cas sporadiques de Maladie grave : Frambosia(<i>Mouches</i>), Gangrène(<i>Blessures</i>), Insolation(<i>Chaleur</i>), Malaria(<i>Moustiques</i>), Pied de Madona(<i>Forêt</i>).
4 - 6	Maladie grave épidémique : Fièvre Jaune(<i>Moustiques</i>), Fièvre Typhoïde(<i>Moustiques</i>), Scorbut (<i>Longues traversées</i>). Maladie Mortelle : Rage(<i>Animaux Carnivores</i>), Syphilis(<i>Rapports Sexuels</i>).
7 - 10	Maladie mortelle et fortement épidémique : Choléra(<i>Eau Sale</i>), Dysenterie (<i>Eau Sale</i>), Peste(<i>Rats</i>).

Durée

Quelques minutes pour le diagnostique, plusieurs jours, voire plusieurs semaines pour le traitement, et un soin constant pour la prévention.

Préparation de Drogues (Intelligence + Dextérité)

De Vercourt, N'Serengi, Xabi et dix pirates inspectent, cachés dans des fourrés, le campement des Espagnols qui leur ont volé les jambières de l'armure aztèque du soleil. Les cent cinquante Espagnols se reposent nonchalamment, mais comme nos pirates l'ont remarqué la nuit passée, les tours de garde sont effectués avec le plus grand sérieux.

Comme à son habitude, le cadet de Gascogne et N'Serengi sont pour foncer dans le tas, mais De Vercourt s'y oppose, car leur périple leur réserve bien des dangers et il préférerait ne pas perdre d'hommes.


- N'Serengi, mon ami, ne pourrais-tu pas nous concocter quelque poison violent.





- Je n'ai pas tous les ingrédients su' moi, cap'taine, mais si vous me donnez une ou deux heu'es.
- Tu les as ! répond De Vercourt, alors que ses hommes manifestent leur impatience.
N'Serengi revient au bout de deux heures.
- Je n'ai pas t'ouvé de quoi fai'e de poison, pa' cont'e, je peux fai'e quelque chose qui leu' donne'a t'ès, mais alo's t'ès soif !
- Génial, par l'enfer, et moi, j'ai du poil à gratter !
- Ferme ton clapet, Xabi, et prépare-toi à verser ce poison en amont du cours d'eau qui traverse leur camp. Ce sera parfait N'Serengi, si tu peux me faire cogner dur le soleil sur leurs têtes pleines d'eau. Ils vont se ruer sur le cours d'eau et s'arracher la gueule, D'ici peu, ils seront tous en train de boire. Pendant ce temps, à nous de récupérer ces jambières.

Systeme

Cette compétence regroupe la connaissance des plantes et l'art de concocter des remèdes, drogues ou poisons.

OPTIONNEL	
	
Recherche de Plantes	
Utilisez cette compétence lorsque vous cherchez une plante nécessaire à une de vos préparations.	
Préparer une Drogue, un Remède ou un Poison	
❖	Définissez ses effets. Pour le remède à une maladie, vous avez d'abord besoin de la diagnostiquer.
❖	En fonction des effets et de la virulence voulue, le maître de jeu vous donne un modificateur de difficulté.

OPTIONNEL	
	
DROGUES	
DEJA CONCOCTEE	+5C
VIRULENCE	DIFFICULTE DE CREATION
1	-8C
2	-5C
3	-2C
4	+0C
5	+2C
INOCULATION	DIFFICULTE DE CREATION
Contact	-5C
Blessure	+0C
Ingestion	+2C
EFFET	DIFFICULTE DE CREATION
Désagrément	+2C
Trouble Psy.	+0C
Soin Blessure 1Niv	+0C
Sommeil	-2C
Paralysie	-3C
Dégâts	-1C / d6 de dégâts
Mort	-5C

OPTIONNEL	
	
❖	Echec : Vous ne possédez pas tous les ingrédients, vous pouvez réessayer avec une virulence plus faible ou attendre de trouver les ingrédients sur une île.
❖	Réussite : La Réussite donne le nombre de doses obtenues. L'herboriste peut noter sur sa fiche le nombre de dose dont il dispose. Il devra rechercher des plantes pour concocter de nouveau cette drogue.
❖	Une fois la drogue inoculée, si elle est nocive, elle libère ses effets si la victime rate un jet sous Virulence × Endurance ; sinon, les effets sont nettement amoindris.



INDIOS BRAVOS & CARAÏBES

Les Indios Bravos et les Caraïbes n'ont pas besoin de jet de Préparation de Drogue pour préparer du curare. Le curare est un poison paralysant de contact avec une virulence de 3. Ce poison a pour effet de paralyser d'abord les membres, au rythme d'un par tour, jusqu'à ce qu'il arrive à la tête (inconscience) puis au torse (mort par asphyxie). Une inoculation directe à la tête ou au torse rend évidemment la mort beaucoup plus rapide. Les effets réduits en sont la paralysie de la localisation touchée seulement et ne peut engendrer la mort ou l'inconscience.

Traitement des Maladies

Pour certaines maladies, Préparation de Drogue peut aider au traitement, voyez le chapitre sur les maladies pour plus de détails.

Durée

Pour la recherche d'une plante spéciale, en cas de réussite, vous la trouverez en (15 - Réussite) Heures. En cas d'échec vous avez dû vous tromper d'île ou de forêt.

Pour concocter votre drogue, il vous en prendra une heure de préparation et un jour de macération. Si vous utilisez votre drogue avant complète macération, elle perdra de sa puissance : ajoutez un à sa Virulence.

Science (Intelligence + Adaptabilité)

- Galilée, la sainte inquisition vous a reconnu hérétique, pour avoir affirmé que la terre tournait sur elle-même. Vous enfermez-vous dans cette vision erronée de la création du tout puissant ou vous rétractez-vous. Si vous reconnaissez vos torts, la sainte église vous offre son pardon, à condition que vous ne récidiviez pas dans vos pensées blasphématoires et hérétiques. La terre tourne-t-elle sur elle-même, Galilée ?
- Non votre sainteté, la terre ne peut tourner sur elle-même, car elle est plate. De plus, chacun sait que Rome en est le centre.
- Pour le salut de votre âme, je ne puis qu'espérer un repentir sincère de votre part. Allez, Galilée, que le seigneur vous ait en sa sainte garde ! Vous êtes un des grands penseurs de ce temps, ne gaspillez pas votre

science à des pensées hérétiques, mais plutôt à la glorification de Dieu et de notre église.

- Je vous le promets, Votre Sainteté !
- Vous pouvez vous retirer !

Galilée se retire de la salle de réception du pape, qui le regarde s'éloigner avec suspicion. Et pour cause, une fois hors de portée de voix du pape et de ses cardinaux, Galilée ne peut s'empêcher de murmurer :

- Et pourtant, elle tourne !

Systeme

Science vous permet de comprendre le travail d'un autre scientifique ou de créer des inventions à la manière de Léonard de Vinci. Enfin, la compétence Science peut aider les compétences Ingénierie Nautique, Navigation pour comprendre comment fonctionne un instrument comme le nocturlabe ou Balistique pour un tir à portée extrême.

Durée

Le travail scientifique est le dur labeur de toute une vie. Il faut quelques heures à quelques mois pour comprendre le travail d'un confrère.

Superstition (Intelligence + Pouvoir)

Moctzeloc se penche sur le corps de l'Espagnol suppliant à ses pieds. Instinctivement il l'adosse contre un arbre et déchire sa chemise pour lui confectionner un pansement. Soudain, le doute le gagne. Es-ce ainsi qu'il faut agir avec ceux qui ont massacré le peuple du Soleil ? Huitzilapochtlui ne se délecterait-il pas du sang de cet Espagnol ?

Le vieil aztèque sort un couteau de bois dont la lame est constitué d'éclats de pierre. Il attrape l'Espagnol par le col, mais déjà celui-ci retombe dans l'inconscience. Non, Quetzalcoatl a dit de ne pas punir les fils pour les forfaits de leurs pères. Il est préférable de leur ouvrir les yeux. Moctzetloc cherche un signe dans la nature autour de lui comme son prêtre de Qetzalcoatl le lui a enseigné.

Le cheval du boucanier espagnol pousse son maître du museau, comme pour le réveiller, puis lèche la blessure. Suis-je un animal pour soigner celui qui a frappé mes pères ? Non, mais si l'animal peut se défaire de la haine, l'homme le peut sûrement aussi.. La sagesse de Quetzalcoatl doit le pousser à protéger et guérir plutôt qu'à tuer, tâche qu'il laisse au dieu Soleil. Moctzetloc commence



alors son ascension sur la voie du Dieu Serpent, persuadé d'y trouver de quoi soigner l'homme blessé.

Voyant l'Azèque marmonner des prières sataniques, l'Espagnol ouvre un œil et glisse la main vers son pistolet. Il le lève lentement, alors que Moczetloc est toujours concentré dans sa transe et fait feu dans la nuque de l'Indien. Moczetloc se retourne, interdit, vers son assassin, puis les deux hommes s'effondrent dans une mare de sang.

Systeme

Superstition regroupe toutes les connaissances mystique attirant à une religion ou un domaine de magie : rites, mythologie, us et coutumes. Pour la religion chrétienne, elle prendrait le nom de théologie. Un jet de Superstition peut être nécessaire pour savoir si les effets que veut obtenir un prêtre correspondent à un pouvoir d'une voie particulière.

Timonerie (Perception + Adaptabilité)

Une vague de plus de quatre mètres de haut soulève le Pélican, qui file grand largue, avec deux ris à sa grand voile et sa misaine, au travers de la tempête. Ange, à la barre, met la barre au vent pour compenser l'effet de la vague et résister à l'auloffée. Elle est aidée pour cela de trois forts gaillards, qui s'arc-boutent pour ne pas laisser filer la barre. Une fois dans le creux de la vague, Ange lofe pour cette fois éviter une abattée. Les quatre timoniers sont épuisés, au bout de quatre heures de tempête.

Ange reste concentrée sur la barre, car le navire n'attend qu'une erreur de sa part pour partir au lof ou à l'abattée, ce qui aurait pour effet de faire virer intempestivement le Pélican et risquerait de jeter des gabiers à la baille. Devant elle, les simples matelots règlent tant bien que mal le hunier, manquant à chaque lame de se faire emporter.

Soudain, une vague claque contre le travers du Pélican, l'ébranlant jusque dans ses entrailles, et balaye le pont. Un canon se libère, et va percuter le bastingage sous le vent. Pour éviter qu'il ne passe d'un côté à l'autre sous l'effet du roulis, en ravageant tout sur son passage, Ange lofe un peu sans attendre les ordres du second. Celui-ci comprend immédiatement la manœuvre et vide partiellement la grand voile pour limiter la gîte. Naviguant maintenant vent de travers, le Pélican

reste constamment gîté, ce qui permet aux artilleurs d'arrimer le canon, car un coup de roulis l'aurait projeté sur l'autre bord. Une fois le canon attaché, Ange revient à son cap initial, abattant un peu pour compenser le changement de direction dû à sa manœuvre.

Systeme

La compétence de Timonerie d'un personnage joueur quartier-maître permet d'éviter les avaries dues au gros temps lorsqu'elles se produisent, mais le jet de timonerie est modifié par le malus de gros temps ci-dessous.

MODIFICATEURS DES JETS DE TIMONERIE	
SITUATION	MODIFICATEUR
Grand Frais	-2C
Tempête	-5C
Ouragan	-10C

Actions de Groupe

Timonerie est une compétence de groupe essentielle du quartier-maître.

Durée

La tâche noble du timonier nécessite une attention de chaque instant pendant des heures durant.



Voilerie (Dextérité + Adaptabilité)

TECHNIQUE

Réparer la mâture est assez facile si seules les vergues ont été touchées, auquel cas il suffit de les remplacer et de laisser le maître voilier y installer tous les cordages et la voilure nécessaire. Le Maître Charpentier aura alors tout son temps pour façonner de nouvelles vergues de rechange, pendant la traversée, à partir du bois stocké dans la cale à cet effet. Par contre, lorsqu'un mât est abattu ou partiellement arraché, le remplacer est extrêmement difficile à faire en mer. Le mieux que puisse faire le voilier est de préparer un mât de fortune, en attendant de radouber dans une crique abritée du vent.

Pour remâter, s'il reste au moins un mât en position verticale, le Maître Voilier fera hisser, à partir du mât restant, le nouveau mât en le guidant avec les haubans. Si par contre aucun mât n'est rescapé du combat ou de la tempête, aucun bras de levier suffisant ne permettra de le remettre en mer, il faudra alors soit s'aider d'un autre navire, soit, solution plus simple, coucher le navire. Celui-ci couché sur le sable, positionner le mât et le fixer à l'aide des haubans et étais est un jeu d'enfant.

Assis sur le tillac devant son atelier, Le Glabre, maître voilier du Pélican pousse un soupir en regardant le gréement déchiré par les boulets ramés ennemis. Après chaque combat, il doit recommencer le même travail. Ce n'est pas ce qui le turlupine, car ce travail lui plaît. Ce qui le désespère avant tout, c'est de voir ce qu'est devenu le jeu de voile qu'il avait conçu lui-même. Les voiles de petit temps, creuses à souhait, donnait au Pélican une puissance incomparable. Arrivera-t-il à retrouver la même forme de voile.

Comme toutes les voiles de tous les navires, les voiles du Pélican sont constituées de lanières verticales de chanvre ou de lin de quelques dizaines de centimètres de large. En recouvrant les bandes les unes sur les autres, Le Glabre renforce certaines parties de la voiles, notamment près des ralingues,

cordages sur le pourtour des voiles qui évite qu'elle se déchire en frottant sur le mât ou les cordages.

Les doigts experts du voilier courent rapidement sur la voile, sous le regard émerveillé et attentif de son apprenti. En cousant deux bandes de longueurs différentes en s'arrangeant pour que les extrémités correspondent, il redonne à la voile le creux qu'il affectionne tant. Il découpe les lanières abîmées pour les remplacer par des neuves. Si le pélican met la main sur un navire de la compagnie des Indes Orientales, Le Glabre se promet de créer des voiles en soie, plus légères et plus résistantes, mais il sait bien que ce n'est qu'un rêve, un rêve de voilier.

Systeme

Voilerie sert à réparer les voiles et la mâture. Elle peut aussi être utilisée avec la compétence Ingénierie Navale pour concevoir un gréement de navire.

OPTIONNEL



Voyez « Réparer une Localisation », décrite avec la Compétence Calfatage pour savoir comment réparer la mâture et les voiles au calme. Pour les réparations de Fortunes faites en combat naval, voyez aussi « Réparations de Fortune ».

Le voilier peut aussi concevoir et construire le gréement d'un nouveau navire. Pour ce faire, référez-vous à la création d'un navire, dans le livre « A Feu et à Sang ».

Durée

« Réparer une Localisation », décrite avec la Compétence Calfatage vous donne le temps nécessaire pour réparer la mâture au calme et « Réparations de Fortune » le temps nécessaire pour opérer les réparations de fortune. Pour ce qui est de construire un navire, voyez la création d'un navire dans « A Feu et à Sang »





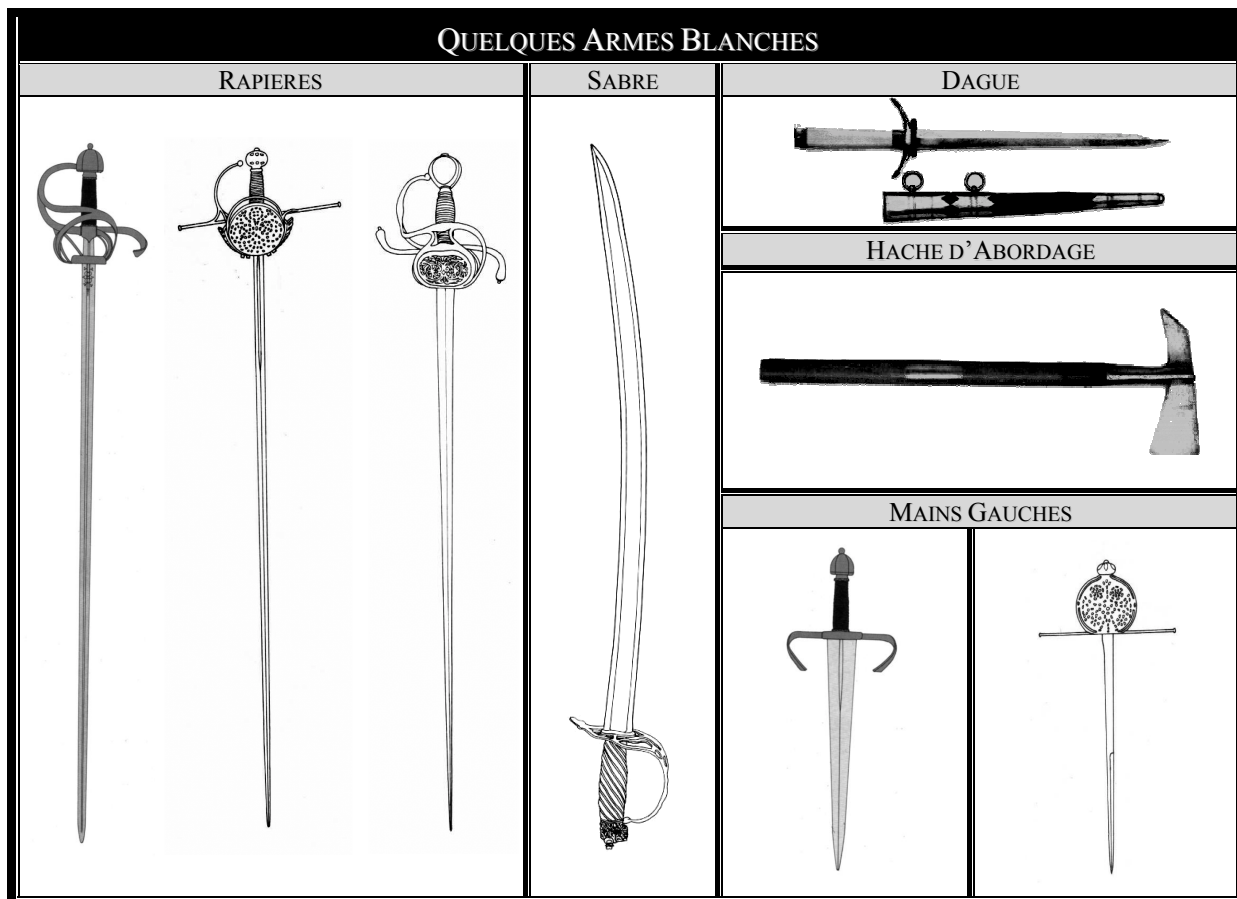
Équipement

Armes

Caractéristiques des Armes					
BLANCHES	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		TAILLE DE L'ARME
Cimeterre	Dex + Ada	-	For +1		Longue
Dague	Dex + Ada	5m	For -3		Courte
Fouet	Dex + End	-	End -4		Longue
Hache	Dex + For	3m	2* For -3		Longue
Javelot	Dex + Per	10m	For -1		Très Longue
Lance	Dex + Ada	5m	For +0		Très Longue
Main Gauche	Dex + Ada	5m	Dex -3		Courte
Mains Nues	Dex + For	-	For -5		Très Courte
Nerf de Bœuf	Dex + Ada	2m	For -3		Longue
Rapière	Dex + Ada	-	Dex -2		Longue
Sabre	Dex + Ada	-	For +0		Longue
Tomahawk	Dex + For	4m	For +1		Longue
A PROJECTILES	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		RECHARGE (TOURS)
Arbalète	Per + Dex	20m	+2		5
Arc	Per + Dex	15m	+1		0
Mousquet	Per + Dex	40m	+6		6
Fusil Boucanier	Per + Dex	50m	(2C)+8		6
Petit Pistolet	Per + Ada	7m	+2		4
Pistolet	Per + Ada	10m	+4		5
Sarbacane	Per + Dex	20m	-2		0
ARTILLERIE	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		
			NAVIRE	PERTES	DEGATS SUR LES HOMMES
Bordée		En m			
Boulets	Per + Dex	300	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Loc.
Boulets Ramés	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	Chute.
Mitraille	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Loc.
Canon Muraille	Per + Dex	100	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Loc.
Caronade	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Loc.
Chasse	Per + Dex	400	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Loc.
Grenade	Per + Dex	10*Fo	-	4	+8
Pierrier	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Loc.
TIR DE MOUSQUETERIE DE GROUPE					
Tir de Mousqueterie	-	50m	-	1	1d20 sur une Loc.

Les calibres (Cal.) des différentes pièces d'artillerie sont, par ordre croissant : 6, 8, 12, 18, 24, 36. Ces calibres sont comptés en livres et représentent le poids des boulets.





Armes Blanches

PRIX DES ARMES BLANCHES			
ARMES BLANCHES	MAUVAISE QUALITE	BONNE QUALITE	QUALITE HORS DU COMMUN
Cimeterre	-	10	30 (+1)
Fouet	0.5 (-1)	2	-
Hache	0.5 (-1)	2	-
Lance	-	0.5	-
Main Gauche	0.2 (-1)	0.8	-
Nerf de Bœuf	-	0.2	-
Rapière	1 (-1)	3	30 (+1) (+1 Man Escr)
Sabre	1 (-1)	5	15(+1)

Cimeterre (*Arme Longue*)

Arme de prédilection des barbaresques, le cimeterre à la lame savamment recourbée tranche des têtes plus facilement qu'une hache. Sa forme lui confère un angle de coupe toujours parfait et une légèreté de lame qui gage du génie de ses concepteurs. Il doit être manié avec précaution, car sa lame, du fait de sa légèreté et de sa forme, supporte assez mal les coups portés sur le plat. Lorsqu'un cimeterre quitte les mains de son propriétaire après un désarmement réussi ou un échec critique, il a une chance sur trois de se briser à

la base. C'est une arme rare et chère dans les Antilles.

Dague (*Arme Courte*)

Quel pirate ne porte pas une dague à la ceinture ou entre les dents. La dague est l'arme la plus universelle et la plus discrète. Elle peut aisément se lancer ou se tenir de la main gauche pour parer les attaques alors que l'arme de la main droite riposte. La dague comporte quand même un inconvénient : sa petite taille rend le combat à la dague seule contre les armes plus longues difficile, car il faut passer la garde de son adversaire avant de pouvoir le toucher.

Fouet (*Arme Longue*)

Le fouet est un court bâton prolongé par une lanière de cuir de un à quatre mètres de long dont le principal usage est de mener les chevaux d'un carrosse. Contrairement à l'opinion la plus répandue, le fouet peut s'avérer une arme vicieuse et efficace, car il peut s'enrouler autour des bras, des jambes et des armes

Autre Utilisation



Le fouet peut aussi être utilisé pour agripper un objet allongé, comme une vergue ou une jambe. Il ne pourra s'en défaire que si l'on relâche la tension du fouet. Il est donc possible de jouer les daredevils, de vergue en vergue, mais attention à la chute..

Autre Utilisation

Le fouet connu sous le nom de « chat à neuf queues » est un redoutable fouet se scindant en neuf lanières de cuir terminées par des pointes de métal acérées. Cette arme terrible est utilisée pour punir les matelots indisciplinés dans la marine anglaise. Un seul coup de chat à neuf queues suffit à couper le souffle du supplicié ou à lui arracher son premier cri de douleur. Peu d'hommes résistent à plus de deux douzaines de coups de ce fouet et trouvent la mort, le dos déchiqueté ou les reins éclatés sous les coups. Un tel spectacle, selon les équipages, fait naître la peur, le dégoût, ou la haine envers les officiers qui y ont recours. Beaucoup de mutineries ont commencé ainsi.

Hache (Arme Longue)

La hache ne sert pas qu'à couper du bois et est souvent présente sur un navire pour trancher les haubans afin d'éviter qu'un mât brisé n'en entraîne un autre dans sa chute.

La hache d'abordage garde le côté utilitaire, avec un tranchant pour couper les cordages et les têtes, et une pointe pour trouer les barriques et les crânes. Elle est l'arme idéale des hommes forts et vigoureux.

Javelot (Arme Très Longue)

Arme des indiens d'Amazonie et d'Amérique du Nord, la sagaie à pointe d'os, de pierre ou de métal, est principalement l'outil du chasseur de gros animaux, ou d'homme. Elle stoppe net sa victime dans sa course et laisse des plaies béantes et difficiles à soigner.

Main Gauche (Arme Courte)

L'arme qu'on appelle Main Gauche est une dague dont la garde s'adapte bien à la parade d'armes plus grosses qu'elle, alors que la garde de la dague est fine et courte.

Autres Utilisations

La main gauche peut se lancer de la main dont elle porte le nom, avec la même compétence, tout en utilisant une autre arme

de la main droite. La Compétence Main Gauche permet aussi d'utiliser d'autres armes avec cette main, bien que cela requiert de l'entraînement. Voyez dans le chapitre suivant le paragraphe sur le combat à deux armes pour plus de précisions.

Mains Nues (« Arme » Très Courte)

Lorsque les armes vous feront défaut, c'est probablement à coup de pieds et de poings que vous vous défendrez. La compétence Bagarre est aussi utilisée lorsque vous vous battez avec une arme improvisée ne ressemblant à aucune arme décrite.

Autre Utilisation

La compétence Bagarre permet de projeter des objets encombrants, divers et variés, comme une table ou une chaise dans la trogne de votre adversaire, pour ensuite vous précipiter sur lui dans le même Tour. Pour ce faire, vous ne devez pas être engagé dans un combat, c'est à dire pas en train de vous battre. Si c'est le cas, vous devez d'abord fuir le combat. Lorsque cette condition est remplie, envoyez l'objet de votre choix dans les pattes de votre adversaire avec un jet de bagarre en opposition avec son esquive. Votre réussite sera son malus pour sa prochaine attaque, jusqu'à un maximum de gêne de -15C. Cette action est considérée comme une action courte et est effectuée pendant la phase correspondante

Autre Utilisation

Le lutteur peut aussi tenter d'immobiliser totalement son adversaire et pour une durée prolongée. Voyez le Combat au Corps à Corps pour plus de détails.

Nerf de bœuf (Arme Longue)

La trique est un moyen efficace pour donner de l'ardeur aux marins fainéants ou un peu lents. Ses coups ont l'avantage d'être douloureux sans être vraiment dangereux, encore que sur les vaisseaux de ligne Anglais, plus d'un homme ait trouvé la mort sous les coups de bâton ou de fouet pour une faute même légère.

Autre Utilisation

Un bon coup asséné derrière la nuque et vous êtes parti pour le pays des rêves. Il suffit pour cela de frapper son adversaire sur la tête,



par surprise, et de lui infliger au moins deux niveaux de dommages.

Rapière (Arme Longue)

Elégante, maniable, rapide, la rapière est l'arme reine en combat. Elle s'adapte particulièrement bien aux besoins de l'Escrime et devient mortelle dans les mains d'un artiste du combat, dansant au bout de son bras, comme partie intégrante de son anatomie. La rapière est une arme rigide, à la lame effilée et légère qui n'a rien à envier au sabre, beaucoup plus brutal. L'utilisation de cette arme d'estoc nécessite plus d'adresse que de force pour la rendre mortelle. En effet, rien de tel qu'une lame entre les deux yeux pour refroidir un homme.

Escrime

Aucune arme ne s'adapte mieux à l'escrime que cette lame fine creusée de rigole pour aider le sang à s'écouler. La rapière est donc une arme d'escrime (Voyez « Escrime » dans le chapitre « Combat », pour plus de détails)

Sabre (Arme Longue)

A l'abordage, hurle Teach, glissant son sabre entre ses dents, une main sur la drisse de

grand hunier et l'autre sur son pistolet. Qui n'a pas du pirate cette image du sabre d'abordage dans une main, un pistolet dans l'autre et un bandeau sur le front. Un sabre est une arme blanche à lame longue et large, à un seul tranchant et quelquefois légèrement recourbée, dont la garde recouvre et protège la main qui le porte.

Escrime

Le sabre est aussi, comme la rapière, une arme qui permet d'utiliser l'escrime, mais du fait de son poids important, il n'a pas toute la maniabilité requise. Se battre à l'escrime au sabre donne un malus de -2C en Escrime. (Voyez « Escrime » dans le chapitre « Combat », pour plus de détails).

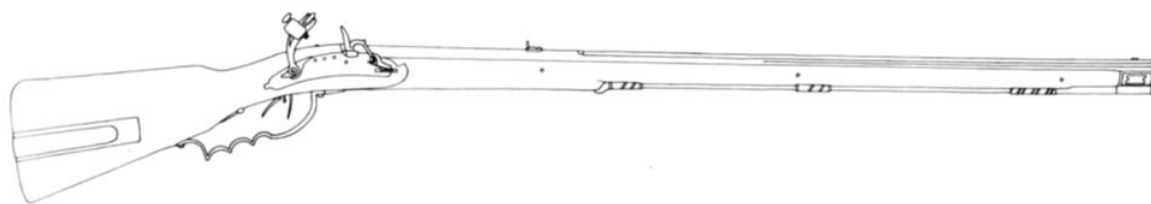
Tomahawk (Arme Longue)

Hache souvent de pierre et parfois d'acier, le tomahawk représente la rage du brave, qu'il enterre avec sa colère lorsque la violence n'a plus lieu d'être. Il est très rare qu'un Indien guidé par un désir de paix porte son tomahawk à la main. Alors s'il le brandit au-dessus de sa tête, soyez vigilant. Il n'a pas le tranchant affûté d'une hache, le grand Manitou manifeste sa colère en lui.

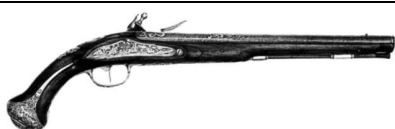
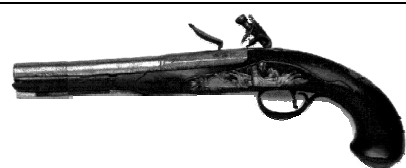


QUELQUES ARMES A FEU OU A DISTANCE

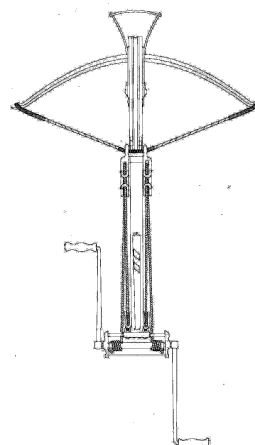
FUSIL DE BOUCANIER



PISTOLET DE CEINTURON



ARBALETE



MOUSQUET



Armes à Distance

PRIX DES ARMES A DISTANCE

ARMES A DISTANCE	MAUVAISE QUALITE	BONNE QUALITE	QUALITE HORS DU COMMUN
Arbalète	7	12	-
Arc	3 (-1)	5	10(+1)
Grenade	1	-	-
Fusil de Boucanier	-	-	Fr :60, Ca :150 (+2)
Mousquet	10 (-1)	20	30 (+1)
Pistolet de Ceint.	6 (-1)	12	20 (+1)
Pistolet de Poche	4 (-1)	8	15 (+1)
Flèches (10)	-	0.1	-
Poudre (10)	-	0.2	-
Poudre Bouc.(10)	-	-	0.5 (+2 Dom)

Arbalète

Les arbalètes ne sont plus guère utilisées, car trop longues à recharger pour une puissance de feu très inférieure aux mousquets. L'arbalète est aussi trop

encombrante pour être portée ailleurs qu'à la main ou dans le dos. Elle garde toutefois les deux avantages non négligeables de ne pas craindre l'eau et d'être relativement silencieuse. Les deux mains sont nécessaires pour tirer correctement avec cette arme.

Arc

Il avait été remplacé sur le vieux continent par l'arbalète quelques siècles plus tôt, limitant son usage à la chasse. L'arc reste sur le Nouveau Monde l'arme de prédilection des autochtones. Il regagne d'ailleurs quelques européens fatigués des armes à feu, limitées à un seul coup par combat par leur temps de recharge prohibitif. L'arc, quant à lui, offre la possibilité de tirer tous les Tours.

Autres Usages

D'autres munitions que la simple flèche sont disponibles sous le Pavillon Noir, puisque



vous pourrez les utiliser pour trancher des mains et des cordes ou pour mettre le feu aux voiles d'un bateau.

La Grenade

La grenade est une arme d'artillerie assez spéciale, puisqu'elle se suffit à elle-même. Elle comporte une carcasse ronde en fonte ou en argile qui, en se fragmentant lors de l'explosion, projette des débris abrasifs à grande vitesse sur les malheureux se trouvant à moins de trois mètres d'elle. Ceux-ci ne pourront l'éviter qu'en plongeant à l'abri ou suffisamment loin, risquant tout de même d'être touchés par des éclats de fonte perdus.

La grenade s'allume par une mèche que le lanceur devra allumer à la bonne longueur pour qu'elle explose au moment voulu. Inutile de dire que le moindre faux mouvement risque de lui être fatal. Pour plus de précision, les grenadiers de marine, qui ne sont pas légion, ornent leurs grenades de pointes, pour qu'elles se plantent sur le bois du pont.

Mousquet

Le mousquet est l'arme la plus précise de Pavillon Noir, la seule qui mette en danger un homme situé à deux cent pas de vous. Il vous faudra bien viser, car la recharge d'un Mousquet est longue. La mèche a été remplacée vers le milieu du XVI^{ème} Siècle par le chien actionné par une gâchette, ce qui le rend bien plus maniable, et surtout, permet de l'utiliser en dehors des grandes batailles rangées. Vous pouvez maintenant mettre le feu aux poudres quand bon vous semble. Une seule arme est plus efficace que le mousquet contre des hommes : le canon chargé à mitraille, qui crache mille billes de mousquets dans une nuée mortelle.

Fusil de Boucanier

Les boucaniers importent leurs fusils de France, où ils les achètent chez l'un des deux meilleurs fabricants de fusil du pays. Ces fusils rares n'ont pas leur égal, et les boucaniers y sont attachés plus qu'à tout au monde. Ces fusils sont fabriqués par les sieurs Brachie, à Dieppe et Gelin, à Nantes et sont d'une qualité inégalée. Le fusil de boucanier mesure 1m35 de long et tire des balles conséquentes de 16 à la livre, c'est à dire de trente grammes. La poudre fabriquée à Cherbourg, d'une grande

qualité, s'appelle d'ailleurs poudre de boucanier. Tirer avec un fusil de boucanier offre un bonus de +2C au tir, et une balle projetée par de la poudre de boucanier inflige +8 aux dégâts.

Pistolet

Le pistolet, version plus portable du mousquet, existe en deux versions différentes, chacune s'adaptant à un besoin précis, le pistolet de ceinture et le petit pistolet.

Le petit pistolet est utilisé lorsque la discrétion prime sur la puissance de feu. Il peut tenir dans une large poche et passer ainsi inaperçu, idéal pour une « faible » femme ou un conspirateur.

Sur les champs de batailles ou lors d'un abordage, vous trouverez plutôt le pistolet de ceinture, dans la main gauche d'un Flibustier par exemple, ou accompagné d'un de ses pareils à la ceinture dudit Flibustier. Le pistolet de ceinture allie maniabilité et puissance et reste l'une des trois armes primordiales d'un pirate : son sabre, sa dague et son pistolet.

Sarbacane

La sarbacane ne tire pas son efficacité des dards fins et légers qu'elle projette, qui seraient incapables de blesser par leur seul impact un animal plus gros qu'un petit oiseau. Elle s'appuie sur la très grande portée que lui confère sa taille de 3 mètres de long, sa précision à toute épreuve, et le curare qui recouvre ses projectiles.

Le curare n'est pas un poison à effet fulgurant, car il met une minute avant d'agir, mais tue sûrement sa victime. Les muscles de celle-ci se raidissent, si bien qu'elle se met à trembler.



Vêtements

PRIX DES VÊTEMENTS				
VÊTEMENTS	LOQUES	MARIN	BOURG.	PRINCIER
Armure Acier		10 / pièce		90 / Pièce
Armure Cuir		3 / Pièce		40 / Pièce
Bijou	–	0.5	5	100
Bonnet	–	0.05	0.25	–
Bottes	0.1	0.3	1.2	2
Cape	0.05	0.2	1	20
Ceinture	0.02	0.1	0.5	10
Chausses	0.05	0.2	1	5
Chemise	0.02	0.1	0.5	10
Jambe en Bois	0	2	–	10
Manteau	0.1	0.4	1.6	50
Pantalon	0.02	0.1	0.5	10
Robe	0.05	0.2	1	20
Tricorne	0.05	0.3	1.5	3

Armures

Les armures de bonne qualité coûtent encore extrêmement cher, malgré leur déclin sur les champs de bataille face aux armes à feu. Sur un navire, au milieu de l'océan, une armure n'a pas sa place, car elle vous ferait couler droit au fond. Il n'est par contre pas exclu qu'un adversaire vous lègue son armure à l'issue d'un combat terrestre, vous en retirerez un bon prix auprès d'un receleur.

Armures de cuir. Ces armures sont faites de cuir souple ou rendues rigides après avoir été bouillies puis séchées dans leur forme finale.

Une pièce d'armure de cuir apporte un point de protection supplémentaire dans la localisation correspondante. Notez qu'il n'existe pas de casque de cuir.

Armures métalliques. Lourdes et inconfortables, les armures métalliques sont soit constituées de hauberts de mailles, soit de pièces rigides. Les armures métalliques ne sont plus guère utilisées depuis l'invention de l'arme à feu, et encore moins sur un navire. Posséder ne serait-ce qu'une pièce d'armure en métal donne un malus de -10 en discrétion et vous fait couler à pic, il vous faudra vous en débarrasser pendant que le fond vous appelle. Se débarrasser d'une pièce d'armure sous l'eau nécessite une réussite sur un jet d'acrobatie à -5C, que vous devrez réitérer pour chaque autre pièce d'armure. Au bout d'un nombre de Tour à vous démener égal à votre Endurance, vous subirez les dégâts dus à la noyade.

Une pièce d'armure métallique apporte deux points supplémentaires de protection dans la localisation correspondante.

Malus dus aux armures. Chaque point d'armure portée par le personnage lui donne -1C à ses compétences utilisant la caractéristique de Dextérité. Seules exceptions, les armures couvrant le torse gênent moins les mouvements. Un plastron - pièce d'armure recouvrant le torse - de cuir ne donne pas de malus, tandis qu'un plastron de métal donne -1 aux compétences de dextérité. **Les armures n'offrent aucune protection contre les armes à feu.**

Vêtements

Les flibustiers partent en course avec une chemise et quelques caleçons, mais lorsqu'ils reviennent couverts d'or de leurs campagnes, ils se ruent dans les échoppes pour se vêtir comme des princes d'un jour.

Les pirates, s'ils ne placent pas leur honneur dans les vêtements qu'ils portent, aiment à se donner un genre particulier, sous la forme d'un tricorne, d'un uniforme volé à un Espagnol ou d'une belle jambe de bois.

Animaux

PRIX DES ANIMAUX	
ANIMAUX	PRIX
Chien de Compagnie	1
Chien de Chasse	6
Chien de Garde	7
Singe de Compagnie	9
Singe Dressé	12
Perroquet	4
Cochon ou Sanglier	Vivant 2, Boucané 4
Bœuf	Entier 5, Cuir 2
Mule	12
Chèvre	3
Cheval de Bât	10
Cheval de Selle	8
Cheval de Course	30
Cheval Pur-Sang Arabe	100
Tortue	1

Animaux de Compagnie

Les chiens comme les chevaux font de bons animaux de compagnie des nobles, dans leur demeure entourée de terrains cultivés.

Les marins leur préfèrent des perroquets, singes, rat ou encore un albatros qui s'est brisé les ailes. Il est peu probable qu'il achèteront un tel animal. Cette amitié naîtra plutôt par hasard au cours de leurs aventures.



Animaux de Travail

Les bœufs, chevaux de trait, mules et chèvres sont élevés par les créoles du Nouveau Monde pour leur laine, leur lait, ou le travail qu'ils fournissent.

Les aventuriers considèrent ces animaux comme juste bons à être tués et salés, et il n'hésitent pas à le faire s'ils manquent de viande.

Les vendeurs et chiens de chasse sont par contre nécessaire au mode de vie des Boucaniers, qui en prennent grand soin, bien plus que de leurs engagés.

Auberges & Tavernes

PRIX DES AUBERGES & TAVERNES	
AUBERGE & TAVERNES	PRIX
Nuit	0.03
Chambre Particulière	1
Repas de Pouilleux	0.01
Repas de Bourgeois	0.05
Repas de Fête	1
Festin à la Tortue	10
Timbale de Bière	0.01
Timbale de Rhum	0.02
Putain : une Passe	0.02
Putain : la Nuit	0.1
Créature de Rêve : la Nuit	10

Boissons et Repas

Il faut bien distinguer les prix des tavernes de La Tortue de ceux du reste du monde. Les cabaretiers des auberges de cette île comme le distingué « Rat-qui-pète », proposent deux types de prix. Pour les habitants et voyageurs, les prix sont normaux, mais lorsqu'un flibustier revient de campagne avec de l'or plein les poches, les cabaretiers lui proposent des véritables orgies à des prix faramineux. Le flibustier ne fait en général pas de manière et invite à sa table tous ceux qui le désirent.

Les Prostituées

Il n'existe pas ou peu de bordels dans le Nouveau Monde. Les éventuels intéressés se servent directement dans les auberges, où, à La Tortue, des esclaves venues des quatre coins du monde ne font pas de manière pour montrer leurs formes et les mettre à disposition. Le cabaretier les tient d'une main de fer : gare à elle si elles rechignent à la tâche, car la perte pour le maître est conséquente et le

client mécontent va dépenser sa fortune ailleurs.

Esclaves

ESCLAVES	
ESCLAVES	PRIX
Malade ou Chétif	50
Bonne Condition	100
Robuste	150
Femme Jolie	120
Femme Superbe	150
Engagé	30

Esclaves

Le voyage des esclaves noirs vers le Nouveau Monde ressemble à une traversée des enfers. Certains finiront leur vie dans des mines, mais le plus souvent, les esclaves coûtent si cher que leurs maîtres prennent soin d'eux. Ils comptent bien rentabiliser leur investissement en les laissant vivre vieux, à défaut de vivre libres et heureux.

Les Engagés

Les engagés coûtent beaucoup moins cher que les esclaves et pour un service de trois ans seulement. La perte d'un engagé est donc un moindre mal par rapport à la perte d'un esclave. La plupart des maîtres ont eux aussi été engagés, si bien qu'ils semblent se venger des traitements qu'ils ont eux même subis, perpétuant une tradition de violence.



Outils

PRIX DES OUTILS	
OUTILS	PRIX
Astrolabe	40
Bâton de Jacob	20
Bougie	0.01
Boussole	25
Carte Mauvaise (-2)	5
Carte Correcte(1/5 des Caraïbes) (+0)	10
Carte Excellente (+1)	20
Carte Remarquable (+2)	40
Carte Exceptionnelle (+3)	80
Carte Parfaite (+4)	120
Carte Pleine de Génie (+5)	500
Coffre	5
*Compas Azimutal	60
Encre et Plume	0.2
Gourde	0.05
Herbes Médicinales (1 dose)	1
Lanterne	2
Nocturlabe avec Carte du Ciel	450
*Octant	40
Parchemin	0.2
Pierre à Feu et Amadou	0.3
Poison (4*End, 3*End, 2*End, 1*End)	×0.5, ×1, ×2, ×4
Poison d'Ingestion	10
Poison d'ingestion non Mortel	2
Poison de Contact Mortel	40
Poison de Contact Paralysant	20
Remède (1dose) (+1, +2, +3, +4, +5)	2, 4, 7, 15, 20
Somnifère	1
Trousseau de Chirurgien (50 blessés)	100

S'ils ne trouvent pas tous ces outils sur les navires qu'ils prennent, les pirates et flibustiers mettront probablement de l'argent de côté pour se procurer les plus indispensables.

Cartes

Les cartes ont un bonus allant de -5C pour les plus mauvaises à +5C pour les plus géniales. Une carte à +5C n'a pas de prix et son propriétaire acceptera à la rigueur de la faire copier moyennant rétribution. Ces cartes couvrent une superficie variant entre 1/10^{ème} et 1/5^{ème} des Caraïbes.

Instruments de Navigation

Les instruments de navigation : Bâton de Jacob, Astrolabe, Nocturlabe sont décrits avec la compétence « Navigation ».

Poisons et Remèdes

On ne trouve chez un herboriste que des plantes séchées ou macérées. Pour des produits plus délicats comme des drogues et des poisons, les aventuriers devront soit les fabriquer eux-mêmes, soit en discuter entre

quatre yeux avec un marchand peu sourcilieux.

Service et Paie

PRIX DES SERVICES, PAIES		
SERVICE & PAYE	PRIX	DUREE
Amiral	1500	1 Mois
Bosco	4	1 Mois
Cambusier	4	1 Mois
Canonnier	20	1 Mois
Capitaine	40	1 Mois
Chef de Pièce	3	1 Mois
Chirurgien	15	1 Mois
Cocher	0.02	1 Journée
Contre-Amiral	300	1 Mois
Coq	3	1 Mois
Gabier	2	1 Mois
Homme de Main	2	1 Journée
Maître Calfat	5	1 Mois
Maître Charpentier	5	1 Mois
Maître Voilier	5	1 Mois
Quartier Maître	5	1 Mois
Second	30	1 Mois
Second Maître Canonnier	5	1 Mois
Servant de Pièce	1.5	1 Mois
Serveur / Serveuse	3	1 Mois
Vice Amiral	500	1 Mois

Comme le dit si bien Bartholomew Roberts, « Dans le service, le travail est harassant et la solde médiocre... ». On ne peut lui donner tort. Sur un navire flibustier ou pirate, tout le monde est payé en parts de prise, pour inciter chacun à accroître le butin de tous.

Enseignement

PRIX DE L'ENSEIGNEMENT		
ENSEIGNEMENT	PRIX	TEMPS PASSE
Professeur Compétent (DA 5)	2	1 Semaine
Professeur Expert (DA 8)	20	2 Semaine
Professeur Maître (DA 10)	100	1 Mois
Université		1 An
Professeur d'Escrime	5	1 Semaine
Expert d'Escrime	40	2 Semaine
Maître d'Escrime	400	1 Mois
Apprentissage d'une Botte	1000	1 Semaine

Vous trouverez peut-être le temps, lors d'une traversée ou en attendant qu'une tempête passe, de prendre des cours pour améliorer vos connaissances en Navigation, Hydrographie ou bien Finances auprès d'un enseignant compétent. Il vous en coûtera très cher, et encore plus si vous cherchez un maître d'escrime.



Gréement de Navire

PRIX DU GREEMENT	
EQUIPEMENT DE NAVIRE	PRIX
Jeu de Voile avec Manœuvres	
Chaloupe	5
Sloop	50
Goélette	320
Frégate	1200
Trois Ponts	2000
Mât	
Mât & Antenne pour Voiles Latines	20
Mât & Cornes pour Voiles Au Tiers	40
Mât & Cornes pour Voile Aurique	60
Mât et Vergues pour Voiles Carrées	50 à 5000
Ancre	50 à 3000

Il est assez fréquent de perdre une ancre lors d'un mauvais mouillage ou d'un départ en précipitation. Par contre, l'achat de voiles et de mât concerne surtout la construction d'un navire selon les plans du charpentier, du calfat ou du voilier du bord. Les prix en sont chers mais si l'ingénieur naval du bord est doué, cette dépense en vaut la chandelle.

Cargaison

PRIX DES CARGAISONS			
CARGAISON	COURS PENURIE	COURS NORMAL	COURS EXCES
Ambre Gris (1T)	550	450	400
Bois à Brûler (15J par H)	1/10	1/20	1/50
Bois de Campêche(1T)	700	650	600
Bois de Construction (par ND et pt de Rés)	30	20	10
Cacao (1T)	1200	800	600
Clous de Girofle (1T)	1000	800	700
Cochénille (100kg)	1000	700	600
Coton (1T)	300	150	100
Cuir (1T)	400	300	200
Défenses d'Eléphant (1T)	1100	900	300
Dentelle (1T)	700	550	400
Draps (1T)	400	300	150
Eau (par H par 15J)	1/5	1/20	1/50
Fer (1T)	300	150	100
Fourrures (1T)	500	450	400
Indigo (100kg)	1200	900	700
Maïs(1T)	150	100	50
Outillage (1T)	600	200	100
Poudre d'Or (100 kg)	1000	950	900
Rhum (1T)	1400	800	600
Rhum (par H par 15J)	1.5	1	½
Riz(1T)	300	250	100
Safran, Cannelle (1T)	1100	850	700
Soieries (1T)	1900	1500	1400
Sucre (1T)	900	600	400
Tabac (1T)	800	500	350
Vin Exquis (1T)	1200	900	450
Vin Fin (1T)	450	300	200
Vin Grossier (1T)	150	100	80
Vivres (15J par H)	1/5	1/10	1/20
Vivres Frais (3J par H)	1/5	1/10	1/20

Toutes ces cargaisons, il est peu probable que des pirates ou flibustiers les achètent pour faire du commerce. Par contre, après une prise heureuse, la vente de sucre, cacao ou tabac peut rapporter gros. Les réserves comme l'eau, les vivres et le vivres frais, les pirates et flibustiers se les procurent plutôt directement sur un navire de prise ou en pillant un village de la côte.

Pièces d'Artillerie

PRIX DES PIÈCES D'ARTILLERIE			
CANONS	POIDS	PRIX	PRIX 20 CHARGES
36 en Bordée	5 T	2500	5
24 en Bordée	4 T	1500	4
18 en Bordée	3 T	1000	3
12 en Bordée	2 T	600	2
8 en Bordée	1 T	400	1
6 en Bordée	500kg	200	0.5
12 en Canon de Muraille	1 T	500	2
8 en Canon de Muraille	500kg	350	1
6 en Canon de Muraille	250kg	150	0.5
12 en pierrier	1 T	600	2
8 en Pierrier	500kg	450	1
* 68 en Caronade	6 T	4000	8

* Uniquement à partir de 1800.

Les pièces d'artillerie sont extrêmement chères, car elles sont construites dans les arsenaux d'Europe. Les gouverneurs les importent à pris d'or. Comme tout acheteur éventuel est susceptible de pirater avec de tels cracheurs de mort, les achats de canons sont très surveillés. Il est aussi difficile d'en vendre que d'en acheter, car les pièces d'artillerie sont marquées des sceaux de leurs producteurs, un peu comme la figure de proue d'un navire. Seul un gouverneur avide d'or ou un receleur particulièrement doué prendront le risque de s'en séparer ou d'en acheter à des pirates.



Les Navires

PRIX DES NAVIRES				
NAVIRE	ARME POUR LE COMMERCE	ARME POUR LE COMMERCE & LA DEFENSE	ARME POUR LA COURSE	ARME POUR LA GUERRE
Barge de la Tamise	2 500	–	–	–
Berckois	450	–	–	–
Bisquine	3 000	6 000	11 000	–
Brick	60 000	70 000	80 000	95 000
Catalane	400	–	2 400	–
Chaloupe Sardinière	350	–	–	–
Chasse-Marée	3 500	–	–	–
Chebec	25 000	–	40 000	60 000
Cotre	6 200	7 200	10 000	18 000
Cotre à Hunier	7 000	–	15 000	21 000
Dundee	4 000	8 000	21 000	–
Felouque	3 200	–	6 500	–
Galion	130 000	160 000	–	280 000
Balaou	18 000	–	22 000	–
Goélette Franche	32 000	35 000	47 000	50 000
Goélette à Hunier	40 000	52 000	58 000	70 000
Lougre	4 700	9 000	12 700	16 000
Misainier	100	–	–	1 800
Poon de Hollande	6 000	9 200	–	–
Pilote	1 000	–	–	–
Prao	40	–	–	–
Sinagot	300	–	–	–
Sloop	5 000	9 500	12 000	16 500
Tartane	6 000	–	12 000	21 000
Frégate Trois Mâts Barque	120 000	126 000	142 000	170 000
Frégate Trois Mâts Carré	140 000	147 000	164 000	200 000
Frégate Trois Mâts Goélette	100 000	106 000	115 000	–
Deux Ponts Trois Mâts Barque	200 000	230 000	310 000	350 000
Deux Ponts Trois Mâts Carré	240 000	355 000	410 000	530 000
Trois Ponts Trois Mâts Barque	300 000	430 000	490 000	610 000
Trois Ponts Trois Mâts Carré	350 000	–	560 000	690 000

Un navire pris par un pirate ou même un flibustier ne peut être vendu qu'au cinquième, voire au dixième de son prix. Il est de plus nécessaire que l'aventurier qui désire le vendre arrive soit à obtenir un certificat de prise, soit à en falsifier un, soit à maquiller le navire à vendre afin de le rendre méconnaissable.

Les aventuriers richissimes pourront peut être acheter le navire de leurs rêves, quoiqu'il soit moins coûteux et beaucoup plus excitant de le prendre soi-même.





Combats

Découpage du Combat : Le Tour

Le tour est un découpage arbitraire du temps dont le but est d'organiser et de rythmer le combat. La durée d'un tour est de dix secondes pour un combat entre hommes et de deux minutes pour un combat entre vaisseaux. Pendant un tour de combat, un flibustier peut effectuer une action principale et une action courte par attaque. Les actions étendues prennent plusieurs tours de combat avant d'être réalisées.

Actions Courtes

Une action courte permet à un combattant de se déplacer, de parler, tout en se battant. En voici quelques exemples :

- Parler, donner des ordres ou hurler de douleur.
- Jeter une arme ou prendre en main une arme tenue entre les dents, voire les deux.

OPTIONNEL



- Effectuer des acrobaties, comme grimper dans les enfléchures ou s'agripper à un lustre.
- S'approcher silencieusement de l'ennemi.
- Utiliser l'escrime.

Actions Principales

Une action principale prend à un combattant tellement de temps et d'attention qu'il ne peut en effectuer plus d'une dans un tour.

- Dégainer une arme ou se baisser pour la récupérer par terre.
- Rengainer une arme.
- Se battre au corps à corps.
- Tirer avec une arme à projectile.
- Apporter des premiers soins à un blessé.
- Effectuer un rituel d'ascension dans une voie d'illumination.

Actions Étendues

Les actions étendues peuvent requérir plusieurs Tours avant d'être résolues et nécessitent toute l'attention du flibustier qui ne pourra effectuer d'autre action avant que celle-ci ne soit terminée.

- Recharger une arme à feu ou un canon
- Crocheter une serrure ou utiliser toute compétence générale d'usage long.

Découpage du Tour

- 1) *Effet des dons et des interventions.*
- 2) *Sollicitation des Interventions.*
- 3) *Combat à distance*

Attaque. Tous les combattants effectuent leurs attaques à distance dans l'ordre d'initiative.

- ◆ *Action courte.*
- ◆ *Jet d'attaque.*
- ◆ *Résolution des dommages.*

- 4) *Mouvement*
- 5) *Combat au corps à corps*

Attaque. Tous les combattants effectuent leurs attaques au corps à corps dans l'ordre d'initiative.

- ◆ *Action courte.*
- ◆ *Jet d'attaque.*
- ◆ *Résolution des dommages.*

Exemple : Xabi se bat avec une rapière dans la main droite, un pistolet dans la main gauche et une main gauche entre les dents. Son adversaire porte un sabre dans sa main droite et une main gauche. Xabi, aux réflexes légendaires, a 6 d'initiative alors que son adversaire n'a que 5.

Effet des dons et des interventions. Aucun.

Sollicitation des Interventions. N'Serengi sollicite les esprit de protection l'intervention Carapace sur Xabi, ce qui confère au Gascon +4 de protection dans le torse.

Combat à distance.

Comme Xabi a l'initiative, il fait feu de son pistolet sur son adversaire et avant lui, sans utiliser d'action courte. Il effectue son jet d'attaque, touche



son adversaire et résout donc les dommages avant que son adversaire ne puisse lancer sa main gauche.

Son adversaire, dont c'est maintenant le tour de jouer, lance sa main gauche en direction du Gascon, mais le rate.

Combat au corps à corps.

C'est toujours à Xabi d'effectuer son attaque en premier. Comme action courte, il attrape la main gauche qu'il tenait entre ses deux et la met en position d'attaque. Comme l'attaque se fait en opposition avec la compétence de sabre de son

adversaire, les deux attaques sont en simultané et son adversaire a droit lui aussi à une action courte : il appelle à l'aide.

Les deux effectuent un jet d'attaque en opposition. Comme l'adversaire de Xabi a lancé sa Main Gauche, Xabi est le seul à bénéficier du bonus à la Réussite conféré par la main gauche utilisée en appoint. Comme l'adversaire de Xabi est blessé, il rate son attaque, ce qui permet à Xabi de lui transpercer la poitrine.

La Magie en Combat

MAGIE EN COMBAT

Faire Ascension : Un tour complet.

Effet des Dons et des interventions : Ordre de Pouvoir décroissant.

Puis Sollicitation des Interventions : Ordre de Pouvoir Décroissant.

La magie n'empêche pas du tout un prêtre de se battre, à moins qu'il ne fasse ascension.

Faire Ascension en Combat

Faire ascension en combat est extrêmement risqué, car non seulement le prêtre doit se consacrer exclusivement à son rituel durant tout le tour, mais il risque aussi d'être confronté à l'incrédulité des autres combattants et donc de subir un violent retour de bâton.

Effet des Dons et Intervention

Activer un effet d'un don ou d'une intervention déjà accordée est instantané. Les activations de pouvoir se font toutefois entre eux par ordre de Caractéristique Pouvoir décroissante.

Solliciter une Intervention

La Sollicitation d'une intervention n'est pas une longue et fervente prière, car le prêtre est déjà en transe. Bien que le prêtre ne puisse solliciter sa divinité qu'une fois par tour, cette action est quasi instantanée et permet au prêtre d'agir librement durant le tour de combat. Les sollicitations d'intervention se font après toutes les activations de pouvoirs. Entre elles, elles prennent effet par ordre de Pouvoir décroissant.

Initiative

INITIATIVE

Initiative = Adaptabilité.

Jet sans Opposition :

❖ Par ordre d'Initiative décroissante.

Jet Avec Opposition :

❖ Au rang d'Initiative du plus rapide.

A deux armes : Attaques simultanées.

Escrime & Arcanes : Après la première attaque de tout le monde.

L'Initiative est déterminée par l'Adaptabilité des personnages : le personnage qui aura le plus dans cette caractéristique agira donc plus vite que les autres. Les personnages seront classés par ordre d'Adaptabilité décroissante. Ceux qui ont le même score verront leurs actions prendre effet simultanément.

Combat à distance

Le Tour commence par le combat à distance, pendant lequel les personnages font feu selon leur ordre d'Initiative.

Exemple : De Vercourt et N'Serengi font feu tous deux au pistolet sur le soldat qui tient Mary Read en joue. Le soldat fait donc feu. Comme De Vercourt possède 4 en Adaptabilité, N'Serengi 2 et le soldat 2 aussi, De Vercourt tire le premier. Sa



balle touche la jambe du soldat, qui arrive à tirer malgré sa jambe gravement blessée en même temps que N'Serengi. Comme il souffre de sa blessure, il rate Mary, qui s'est jetée à terre. N'Serengi, par contre, ne le rate pas et l'étend d'une balle dans la tête.

Corps à Corps

Actions sans Opposition

Pendant la phase de combat au corps à corps, les actions sans opposition ont lieu par ordre d'Adaptabilité décroissante.

Attaques en Opposition

Les actions avec opposition ont lieu au rang d'initiative du belligérant le plus rapide : c'est lui qui mène la danse.

Attaques Multiples

Quand un personnage se bat avec deux armes blanches à la fois grâce à la compétence de Main Gauche, il les porte avec la même initiative.

Par contre, quand un personnage bénéficie d'attaques supplémentaires par moyens magiques ou par l'escrime, il doit attendre que tout le monde ait résolu sa première attaque pour porter sa seconde.

Céder l'Initiative

Si vous avez l'Initiative sur quelqu'un d'autre, vous pouvez choisir d'attendre de connaître sa prochaine action avant de choisir la vôtre. Votre action du Tour aura lieu en ce cas juste après la sienne. Ainsi, vous pouvez tirer avec une arme à feu durant le tour de combat au corps à corps, si vous en avez besoin.

Mouvement

MOUVEMENT
Entre la phase de Tir et celle de Corps à Corps.
Se déplacer en combattant : 10m.
Courir : 60m.
Poursuite :
❖ Jet sous 3*Endurance en Opposition.
❖ Attaque à -5C.
Fuir le Combat :
❖ Engagé : Esquiver toutes les attaques reçues.
❖ Non Engagé : Automatique.

Quand se Déplacer ?

Vous pouvez vous déplacer en combat entre la phase de combat à distance et celle de combat au corps à corps.

Déplacement en Combattant

En combattant vous pouvez vous déplacer de 10m. Tout déplacement au-delà de cette distance se fait au détriment de vos actions, voyez « Courir » pour plus de détails.

Courir

Courir

Si vous choisissez de courir durant le tour de combat, vous perdez toutes vos attaques. Par contre, vous pouvez vous déplacer sur 60m durant le tour.

Poursuite

Lorsque deux combattants courent l'un derrière l'autre, ils effectuent un jet sous 4*Endurance en opposition pour savoir qui court le plus vite. Pour rattraper un adversaire en train de courir depuis plus d'un tour, il faut gagner le jet d'Endurance en opposition autant de fois que l'adversaire a de tours de course d'avance. Les malus de douleur dus aux blessures modifient le jet de poursuite. Le poursuivant, une fois son adversaire rattrapé peu porter son nombre d'attaque normal, mais avec un malus de -5C.



Fuir le Combat

Pas d'Engagement au Corps à Corps

Si vous voulez fuir le combat alors que vous n'êtes pas au corps à corps, vous pouvez tout simplement courir en espérant que l'on ne vous rattrapera pas.

Engagé au Corps à Corps

Si vous combattez au corps à corps, vous devez d'abord vous soustraire aux attaques de l'ennemi avant de lui tourner le dos. Pour ce

faire, opposez aux attaques de l'ennemi votre compétence d'Esquive à la place de vos attaques. Si vous avez réussi à esquiver toutes les attaques de votre adversaire, alors vous pourrez librement courir au prochain tour. Tant que vous ne l'avez pas fait, vous êtes toujours au corps à corps.

Surprendre l'Adversaire

Tous les effets de surprise sont gérés avec la compétence de Discrétion. Voyez les « Actions Courtes » pour plus de détails.

Attaque

Nombre d'Attaques par Tour

NOMBRE D'ATTAQUES PAR TOUR

Combat à une Seule Arme :

- ❖ 1 attaque par Tour, à moins qu'une manœuvre d'escrime ou un pouvoir n'offre des attaques supplémentaires.

Avec une arme en appoint :

- ❖ 1 attaque par Tour.
- ❖ Elle bénéficie du modificateur de Réussite de la Main Gauche.
- ❖ L'escrime peut conférer une attaque supplémentaire.

Avec deux armes :

- ❖ Une attaque par main et par Tour.
- ❖ Pas de modificateur de Réussite de Main Gauche.

combattants aient effectué leurs premières attaques pour qu'il puissent porter ses attaques supplémentaires.

Compétence de Main Gauche

Comme la dague est une arme courte et légère, parfaite pour apprendre à contrôler la « mauvaise main », elle est utilisée comme arme de défense de prédilection. C'est pourquoi il n'existe pas de compétence d'arme Dague, ni de compétence Lancer Dague : elles sont toutes les deux remplacées par la compétence Main Gauche. Celle-ci est souvent utilisée pour dévier l'arme de l'adversaire pendant que l'arme portée par l'autre main profite de l'ouverture pour porter un coup fatal.

Combat à une Seule Arme

Un combattant qui se bat avec une seule arme n'a droit qu'à une attaque par tour, à moins qu'il utilise l'escrime.

Escrime

En effectuant une manœuvre d'escrime « Rompt et Riposte », un bretteur peut gagner une attaque supplémentaire qu'il effectuera lorsque tout le monde aura effectué sa première attaque.

Arcanes

Des pouvoirs comme « Attaque Eclair » de la Voie de l'Infaillible Guerrier, augmentent le nombre d'attaques par tour. Comme pour l'escrime, le prêtre devra attendre que les

Combat à Deux Armes

Lorsqu'un personnage se bat à deux armes, il subit un malus à ses attaques pour les deux mains.

Deux Armes Longues

S'il se bat avec deux armes longues, il subit un malus de -2C pour sa main principale et -4C pour sa main secondaire.

Une Arme Longue et une Main Gauche

S'il tient une main gauche dans sa main secondaire, il ne subit que -2C pour ses deux attaques.



OPTIONNEL



Cette règle optionnelle se substitue aux règles de « Combats à Deux Armes ».

La Main Gauche en Appoint

L'arme nommée Main Gauche, lorsqu'elle est utilisée au corps à corps en plus d'une autre arme, ne peut être utilisée qu'en appoint. Lorsque le combattant est suffisamment adroit pour tenir une autre arme de la main gauche, une rapière par exemple, il a le choix entre attaquer à deux armes et utiliser son arme gauche en appoint.

Une arme utilisée en appoint sert à bloquer l'arme de l'adversaire pour ouvrir sa garde. Le combattant n'effectue qu'une seule attaque, comme s'il ne tenait qu'une seule arme en main, à ceci près qu'il bénéficie d'un bonus à la Réussite de son attaque. Ce bonus dépend de sa compétence en Main Gauche et est égal à sa compétence en Main Gauche divisée par trois et arrondie à l'inférieur, comme l'indique la table ci-dessus. Ce bonus ne change pas si le combattant est blessé ou subit un quelconque malus, car celui-ci n'affecte que la compétence d'attaque utilisée.

Exemple : Xabi se bat avec une rapière et une Main Gauche, qu'il ne peut donc qu'utiliser en appoint. Sa compétence de Main Gauche de 16 lui donne un bonus à l'attaque à la rapière de +5R. Sa compétence de rapière est de 17. Notre cadet de Gascogne est blessé au torse et subit un malus de -5C à toutes ses actions. Sa compétence de Rapière modifiée passe à $17 - 5 = 12$. Par contre, le bonus de +5R que lui procure sa Main Gauche ne change pas. Il ne peut porter qu'une seule attaque par Tour, car sa Main Gauche est utilisée en appoint, mais bénéficie pour son attaque de son +5R.

OPTIONNEL



BONUS AU JET D'ATTAQUE APORTE PAR UNE ARME EN APPOINT

COMPÉTENCE MAIN GAUCHE	BONUS A L'ATTAQUE
3 à 5	+1R
6 à 8	+2R
9 à 11	+3R
12 à 14	+4R
15 à 17	+5R
18 à 20	+6R
21 et Plus	+7R

OPTIONNEL



Une Attaque avec Chaque main


Il est bien sûr possible de se battre avec une autre arme dans la main gauche, mais apparaissent alors deux limitations.

D'abord, votre compétence d'attaque à l'arme de la main gauche est égale au minimum de la compétence d'arme et de la compétence Main Gauche. En effet, vous effectuerez alors un Jet d'Attaque et Main Gauche.

Ensuite, comme certaines armes sont difficiles à maîtriser en coordination avec une autre, il vous faut un score minimum en Main Gauche pour pouvoir utiliser une arme donnée avec cette main. Ce score minimum est donné dans le tableau suivant.

Se battre à deux armes ne donne plus de bonus à la Réussite, mais permet de porter durant un même tour de combat une attaque de la main droite et une de la main gauche. Il est même possible de cette manière de tirer au pistolet ou de lancer une dague. Le jet d'attaque est alors effectué pendant la phase de combat à distance.



OPTIONNEL	
	
UTILISATION D'UNE ARME AVEC LA MAIN GAUCHE	
ARME UTILISEE AVEC LA MAIN GAUCHE	COMPETENCE MAIN GAUCHE MINIMALE
Cimeterre	15
Fouet	16
Hache / Tomahawk	19
Nerf de Bœuf	12
Pistolet	0
Rapière	15
Sabre	16


Sur la Défensive

Si vous vous battez avec une arme au moins aussi longue que celle de votre adversaire, vous pouvez décider de rester sur la défensive en vous contentant de dévier les coups qui vous sont portés. Vous bénéficiez alors +5C/+5R pour votre jet d'attaque, mais celui-ci ne pourra infliger de dégâts à qui que ce soit.

Actions Courtes

Un personnage peut effectuer une action courte par attaque. L'action courte prend effet juste avant le jet d'attaque. Les actions suivantes sont considérées comme des actions courtes :


- ◆ Parler, donner des ordres ou hurler de douleur.
- ◆ Envoyer des éléments du décor : tables et chaises dans les pattes de votre adversaire pour le gêner.
- ◆ Jeter une arme ou prendre en main une arme tenue entre les dents, voire les deux.

OPTIONNEL

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utiliser l'escrime. ◆ Effectuer des acrobaties, comme grimper dans les enfléchures ou s'agripper à un lustre (Corps à Corps seulement). ◆ S'approcher silencieusement de l'ennemi (Corps à Corps seulement). ◆ Charger un Adversaire à cheval (Corps à Corps seulement).

Tenir une Arme entre les Dents

Vous pourrez facilement prendre en main une arme que vous tenez entre les dents.

Par contre, si vous tenez une arme entre les dents et que vous recevez une blessure à la tête, votre arme vous blesse et vous inflige un niveau de dommages supplémentaire.

OPTIONNEL

<h3>Acrobatie et Esquive (Corps à Corps)</h3>
<p>ACROBATIE ET ESQUIVE</p> <p>Seulement pour sortir d'un combat.</p> <p>Jet d'Acrobatie sans Opposition :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Echec. L'esquive est un échec. Dégâts de Chute. ❖ Réussite r. L'esquive bénéficie de +rC/rR.
<p>Pour fuir un combat, vous pouvez courir à toute allure sur la vergue sur laquelle vous vous battez, traverser une fenêtre et atterrir cinq mètres plus bas ou grimper à un lustre. Comme nous l'avons dit dans le paragraphe « Fuir le Combat ».</p> <p>Pour ce faire, si votre méthode de fuite à une chance de fonctionner, commencez par effectuer un jet d'Acrobatie Sans Opposition.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Echec. Non seulement votre esquive est un échec, mais vous chutez la face contre terre. Vous êtes au sol et subissez les dégâts dus à la chute. ◆ Réussite. Si vous obtenez une Réussite r, votre Jet d'Esquive bénéficie de +rC/+rR, avec un maximum de +15C/+15R. Cette fois-ci, ces bonus comptent pour tous vos Jets d'Esquive



du tour.

OPTIONNEL



Bagarre et Combat (Corps à Corps et Armes à Feu)

BAGARRE ET COMBAT

Impossible pour quelqu'un d'engagé dans un combat ou qui n'a pas l'initiative.

Jet de Bagarre sans Opposition :

❖ **Réussite** *r*. L'attaque de l'adversaire souffre de $-rC$.

La compétence Bagarre permet de projeter des objets encombrants, divers et variés, comme une table ou une chaise dans la trogne de votre adversaire, pour ensuite vous précipiter sur lui dans le même Tour. Pour ce faire, vous ne devez pas être engagé dans un combat au corps à corps.

Si c'est le cas, vous devez d'abord fuir le combat. Lorsque cette condition est remplie, envoyez l'objet de votre choix dans les pattes de votre adversaire avec un jet de bagarre en opposition avec son esquive. Votre réussite sera son malus pour sa prochaine attaque, jusqu'à un maximum de gêne de $-15C$. Vous ne pouvez utiliser cette action courte contre un tireur que si vous avez l'initiative sur votre adversaire.

cependant, c'est que vous dépendez de la Vigilance de votre victime. Vous ne pouvez utiliser la Discrétion en conjonction avec une compétence d'attaque que si l'adversaire ne vous a pas vu. S'il sent le danger mais sans savoir où vous êtes, vous pouvez effectuer votre Jet de Discrétion, mais à $-5C$.

Pour vous faufiler derrière votre ignorante victime, effectuez un jet de Discrétion en Opposition avec sa Vigilance.

- ◆ **Echec.** Votre adversaire vous découvre avant que vous ne puissiez frapper. Effectuez votre jet d'attaque normalement.
- ◆ **Réussite.** Si vous obtenez une Réussite *r*, votre attaque bénéficie de $+rC/+rR$, avec un maximum de $+15C/+15R$. Votre adversaire ne vous a pas vu venir. **Effectuez votre Jet d'Attaque Sans Opposition.** Votre adversaire ne peut vous porter aucune attaque durant ce tour. Ces bonus ne valent que pour l'attaque correspondant à cette action courte, quel que soit votre nombre d'attaques du tour.
- ◆ Si votre adversaire meurt sur le coup et que personne ne le regardait, vous pouvez recommencer cette attaque silencieuse sur un autre ennemi au tour suivant, mais en refaisant le Jet de Discrétion en Opposition avec la Vigilance de votre nouvelle victime.

OPTIONNEL



Discrétion et Combat (Corps à Corps)

DISCRETION ET CORPS A CORPS

Seulement pour entrer dans un combat.

Jet de Discrétion opposé à la Vigilance de la victime.

- ❖ **Echec.** L'attaque est normale.
- ❖ **Réussite** *r*. L'attaque est sans opposition et bénéficie de $+rC/rR$.

Comme vous pouvez faire une entrée fracassante, vous pouvez aussi préférer faire une entrée discrète et ne vous révéler qu'au moment de l'impact. Au moins vous ne risquerez pas de vous casser une jambe en manquant votre cible. L'inconvénient

OPTIONNEL



Chargez ! (Corps à Corps)

CHARGE : voyez ACROBATIE.

Qui a vu des chevaux sur un navire, me direz-vous ? Il vous arrivera cependant sans doute de faire quelques escapades à terre. Dans ce cas, si vous voyez un cavalier vous charger, lance ou sabre au clair, plongez dans le fossé, car le choc va être violent.

Résolvez la charge, avec la compétence d'équitation, comme l'acrobatie, à ceci près que seul un échec critique fait tomber de cheval, et qu'un échec ne signifie que l'échec de l'attaque.



OPTIONNEL



Escrime (Corps à Corps)

L'escrime apporte des avantages divers et variés en combat. Il serait trop long de tous les donner ici. Un chapitre est consacré à l'Escrime, reportez-vous y pour savoir comment l'utiliser comme action courte.

Notez tout de même qu'il vous faut une arme d'escrime : rapière ou sabre pour utiliser l'escrime en combat. Vous pouvez utiliser l'escrime pour chaque attaque que vous portez avec une arme d'escrime, tant qu'il vous reste des manœuvres disponibles.

Jet d'Attaque

Avec ou Sans Opposition

Les détails des attaques au corps à corps et à distance sont donnés dans les paragraphes « Combat à Distance » et « Combat au Corps à Corps ». Voici tout de même quelques exemples de Jets avec ou sans Opposition.

- ◆ **Armes à Feu.** Jet d'Attaque Sans Opposition.
- ◆ **Arc, Arbalète, Sarbacane.** Jet d'Attaque Sans Opposition.
- ◆ **Armes de Lancer.** Jet d'Attaque Opposé à la compétence d'Esquive de l'adversaire.
- ◆ **Esquiver un Coup.** Jet d'Esquive opposé à la compétence d'Arme Blanche de l'adversaire.
- ◆ **Esquiver un Tir de Groupe.** Jet d'Esquive Sans Opposition. La Réussite facilite le Jet de Pouvoir.
- ◆ **Arme de Corps à Corps.** Le jet est opposé à la compétence de l'adversaire, sauf si une action courte le spécifie autrement ou si l'adversaire n'a plus d'attaque.

Jet d'Attaque

JET D'ATTAQUE

◆ Jet Sans Opposition (JSO).

Compétence = Compétence d'Attaque +C.

Réussite = Réussite du Jet +R.

Dégâts = Réussite + Dégâts de l'Arme +D.

◆ Jet avec Opposition (JAO).

Compétence = Compétence d'Attaque +C.

Réussite JSO = Réussite du Jet +R.

Réussite JAO = Réussite JSO - Réussite du JSO de l'ennemi.

Dégâts = Réussite JAO +Dégâts de l'Arme +D.

Selon les cas, vous devrez effectuer un Jet d'Attaque Sans Opposition ou au contraire Opposé à une Compétence de Combat de votre adversaire.

La Réussite de ce jet détermine les dégâts que vous infligés.

Le Jet d'Attaque peut subir de nombreux modificateurs. Ces modificateurs sont détaillés dans les chapitres « Combat à Distance » et « Combat au Corps à Corps ».

- ◆ **Modificateur de Compétence (+C).** Les modificateurs de compétence s'appliquent à la compétence et sont pris en compte avant d'effectuer le jet. Ils peuvent venir de :
 - ❖ *Malus de Douleur.*
 - ❖ *Actions Courtes.*
 - ❖ *Circonstances.*
- ◆ **Bonus de Réussite (+R).** Ces puissants modificateurs modifient la Réussite des Jets d'Attaques, si l'attaque est réussie. Dans le cas d'une Attaque en Opposition, ils doivent être ajoutés avant comparaison des Réussites. Ils peuvent venir de :
 - ❖ *Actions Courtes.*
 - ❖ *Circonstances.*
- ◆ **Réussite Minimale.** Pour réussir un Jet Crucial d'Attaque, il est nécessaire d'obtenir une Réussite supérieure à la Réussite Minimale donnée par le maître de jeu. Si le jet est réussi mais que la Réussite n'est pas suffisante, les effets ne sont pas nuls, mais pas ceux désirés. Par exemple, au lieu de blesser un membre du commandement ennemi, vous toucherez un de ses hommes. La Réussite Minimale peut venir de :



- ❖ *Tir sur un membre du Commandement adverse.*
- ❖ *Tir de Génie au canon.*
- ◆ **Bonus aux Dégâts (+D).** Les bonus au dégâts s'ajoute à la Réussite du jet d'attaque pour donne les dégâts infligés. Ils peuvent venir de :
 - ❖ *Bonus aux Dégâts de l'Arme.*
 - ❖ *Actions Courtes.*
- ◆ **Malus de l'Adversaire (-A).** Ce malus diminue la compétence de l'adversaire lors d'un Jet Avec Opposition, en plus de ses éventuels modificateurs de compétences. Il peut venir de :
 - ❖ *Escrime.*

Résolution des Dommages

La Plume, guerrier Indios Bravos, a été vendu contre son gré comme engagé à deux boucaniers barbares qui le maltraitent de la façon la plus humiliante. Il décide un soir de se faire la malle du campement, mais il trébuche sur un autre engagé endormi. Un des boucaniers sort instantanément de sa tente, son fusil à la main. Voyant son engagé s'enfuir, il essaie de le distinguer dans le noir. Il porte calmement son fusil à son épaule, et juste au moment où La plume est éclairé par un rayon de lune au travers des arbres, il fait feu. La Plume s'écroule, le genou transpercé par la balle qui est ressortie en fracassant la rotule. Son boucanier, LeBorgne, le tire par les cheveux jusqu'au campement. Après lui avoir donné des violentes claques pour le réveiller, il extraie au couteau les éclats d'os et dit : « Mon salaud, tu vas boiter pour le reste de ta vie ! »

Tout combat est dangereux et peut se terminer par la mort d'un des antagonistes. Si vous vous êtes engagés dans un combat et que vous êtes touchés, vous risquez bien de n'avoir que vos yeux pour pleurer, si on ne vous les a pas crevés.

Dégâts & Blessures

DEGATS & BLESSURES DES ARMES

Dégâts = Réussite + Dégâts de l'Arme +D.
 Déterminez la Localisation avec 1d6.
 1 ND = Protection de la Loc Points de Dégâts.
 Blessure = Etat Actuel + ND.

Dégâts

DEGATS & BLESSURES

- ◆ **Arme.**
Dégâts= Réussite + Dégâts de l'Arme +D.
- ◆ **Chute.**
Dégâts= 1d6 pour deux mètres de chute.
- ◆ **Feu.**
Dégâts= 2d6 par tour.

Dégâts des Armes

Le calcul des dégâts est simple, puisqu'ils sont donnés par votre Réussite, à laquelle se rajoute le bonus aux dégâts de l'arme utilisée, ainsi que les éventuels bonus aux dégâts conférés par l'escrime.

Les bonus aux dégâts des armes sont donnés avec leur description, dans le chapitre « Equipement ».

Exemples :

Le bonus aux dégâts de la rapière est égal à Dex-2, ce qui signifie que vous devez retrancher 2 à la Dextérité de votre personnage pour obtenir le bonus aux dégâts de sa rapière.

*Le bonus aux dégâts de la hache est égal à 2*For-3. Multiplier la force de votre personnage par deux et retranchez 3 pour obtenir son bonus aux dégâts à la hache.*

Dès que vous faites l'acquisition d'une arme, vous pouvez marquer sur votre fiche de personnage votre bonus aux dommages avec cette arme dans la colonne dégâts et à la ligne correspondant à votre compétence d'arme.

Exemple : *LeBorgne, en tirant sur LaPlume avec un mousquet de boucanier qui possède un bonus de +8 aux dégâts, obtient une Réussite de 9 et comme localisation la Jambe Gauche. Il inflige donc $9 + 8 = 17$ points de dégâts dans la Jambe Gauche de LaPlume.*

Dégâts des Chutes

Un personnage qui chute subit 1d6 points de dégâts par tranche de deux mètres de chute. On additionne bien sûr les d6 avant de déterminer la blessure.

Sur un navire, il est toujours possible de s'accrocher à quelque chose. Le personnage peut tenter un unique Jet Crucial d'Acrobatie avec une Réussite minimale de 5 pour



s'accrocher à un cordage, un piton rocheux ou un arbre.

Dégâts du Feu

Chaque tour pendant lequel un personnage est touché par les flammes lui inflige 2d6 points de dégâts sur chaque localisation qui prend feu. Se jeter dans l'eau éteint tout de suite le feu, tout comme d'être enveloppé dans une couverture par un ami. Sinon, il faut un tour pour éteindre une localisation qui a pris feu.

Alors qu'il traverse un feu, 1d6-4 - minimum 0 bien sûr - localisations prennent feu. Effectuez ce jet tous les tours.

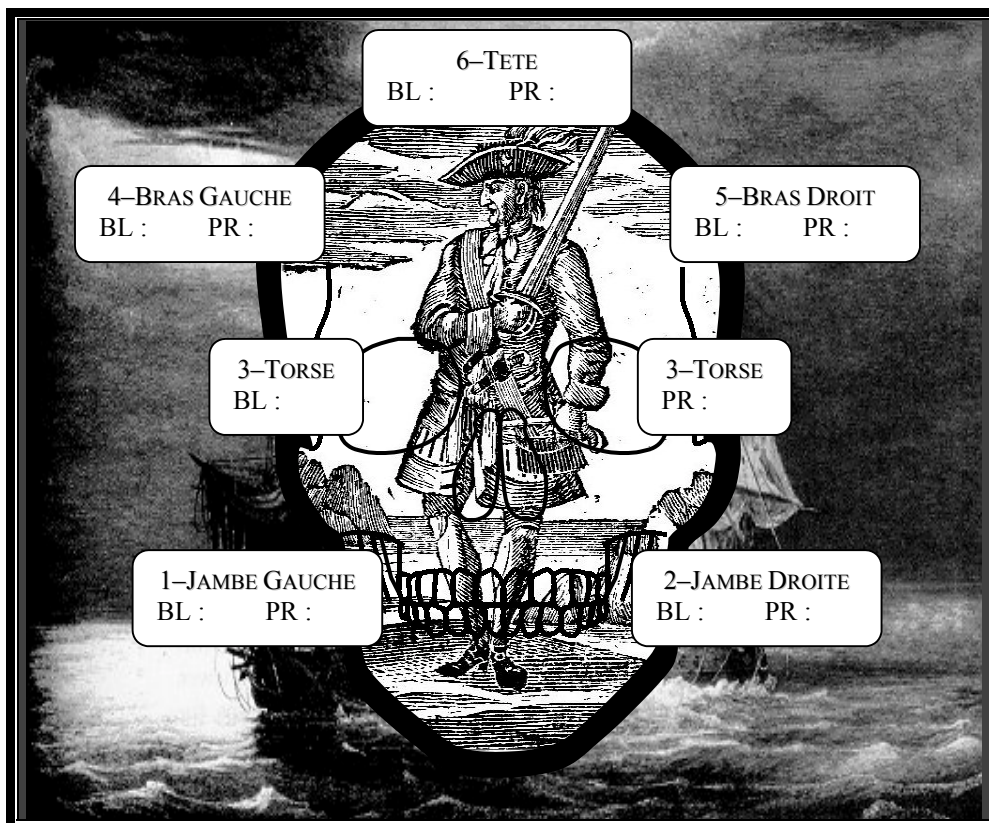
Localisation

Détermination de la Localisation

La localisation de la blessure est déterminée par un d6 :

LOCALISATION DES DEGATS	
D6	LOCALISATION
1	Jambe Gauche
2	Jambe Droite
3	Torse
4	Bras Gauche
5	Bras Droit
6	Tête

Comme vous pouvez le voir sur cette image, les localisations sont aussi indiquées sur le recto de la fiche de personnage, avec le résultat du d6 correspondant à chaque localisation.



OPTIONNEL



Toucher une Localisation Précise

Il est tout à fait possible de choisir la localisation au moment d'attaquer, mais au prix d'un Jet Crucial d'Attaque ou grâce à l'escrime

- ◆ **Escrime.** Par une manœuvre d'escrime « Feinte de Regard et Botte d'octave », un bretteur peut choisir la localisation de son attaque.
- ◆ **Viser.** Avant d'effectuer son jet d'attaque, l'attaquant peut spécifier une localisation précise qu'il essaie de toucher. Le jet d'attaque est alors un Jet Crucial d'Attaque et l'attaquant doit obtenir une Réussite Minimale de 5 pour un membre et 7 pour la tête.

Protection des Localisations

La protection de chaque localisation est déterminée par l'Endurance du personnage, les éventuelles armures portées et les effets de certains pouvoirs, comme celui de « Carapace ».

PROTECTIONS		
PROTECTION NATURELLE		
LOCALISATION	PROTECTION	
Tête	Endurance - 1	
Bras	Endurance	
Torse	Endurance	
Jambes	Endurance	
PROTECTIONS TEMPORAIRES PAR LOCALISATION		
TYPE	PROTECTION	MALUS DE DEXTERITE
Pièce de Cuir	+1	-1C
Pièce de Métal	+2	-2C
Carapace	+4	-

Protection Naturelle

La Protection naturelle d'une partie du corps est égale à l'Endurance du personnage dans les Bras, le Tronc et les Jambes. La Protection naturelle de la tête est égale à l'Endurance - 1.

Armures de Cuir et Armures Métalliques

A ces protections peuvent s'ajouter celles d'armures éventuelles, qui sont fort peu

utilisées par les flibustiers car inconfortables et lourdes - n'oublions pas que la plupart des aventures se passent sur l'eau.

Si vos flibustiers veulent tout de même se couvrir de cuir et d'acier, voici les protections supplémentaires apportées par les différentes armures et leurs graves inconvénients.

Il existe dans Pavillon Noir, deux sortes d'armures : les armures de cuir et les armures métalliques.

Gêne due aux Armures

A une époque où les armes maniables et rapides font fureur, les lourdauds couverts de la tête aux pieds sont certes bien protégés, mais inefficaces contre des adversaires agiles et rapides.

La tête. Porter un casque donne un malus de -2 à la Perception et s'applique à toutes les compétences utilisant cette caractéristique.

Les bras et les Jambes. Chaque point d'armure porté dans un bras ou une jambe donne un malus de -1 à toutes les compétences dont la dextérité est caractéristique principale. Ainsi, un flibustier portant des jambières de cuir et des brassards d'acier subit un malus de -6 à toutes ses compétences de dextérité, ce qui comprend bien entendu sa compétence de Rapière et toutes ses compétences de Manœuvres Spéciales d'Escrime. L'acrobatie subit deux fois ce malus, car ses deux caractéristiques principales sont Dextérité et Dextérité.

Le Tronc. Le tronc étant moins engagé dans la plupart des mouvements, le combattant ne subit pas de malus pour une armure de cuir, mais un malus de -2 à toutes ses compétences de dextérité pour une armure métallique.

Protection contre les Armes à Feu

Les armures n'offrent aucune protection contre les armes à feu, ce qui explique leur disparition avec l'utilisation de ces nouvelles armes.

Loi de l'Emmerdement Minimal

Le calcul de compétences selon l'armure vous ennuie ? La solution est plus que simple,



ne permettez comme armure que le plastron de cuir.

Niveaux de Dommages (ND)

NIVEAUX DE DOMMAGES (ND)	
1 ND = Protection de la Loc Points de Dégâts	

Le nombre de niveaux de dommages infligés dépend des dégâts reçus et de la protection de la loc. Des dégâts qui auraient tué net un enfant ne constituent qu'un désagrément pour un dur à cuire.

Pour infliger un Niveau de Dommage (1ND), il faut infliger autant de points dégâts que la Protection de la localisation touchée.

NIVEAUX DE DOMMAGES	
NIVEAUX DE DOMMAGES	DEGATS INFLIGES
Aucun	Moins que la Protection
1 ND	Protection
2 ND	2 * Protection
3 ND	3 * Protection
4 ND	4 * Protection
5 ND	5 * Protection

Exemple :

N'Serengi, portant le bracelet de l'armure du soleil, sollicite de Huitzilapochtli une intervention pour le Pouvoir « Rayon brûlant ». Il jette les dégâts, soit 1d20 et un dé à six faces pour la localisation. Il obtient 13 points de dégâts dans la tête d'un des hommes du gouverneur de Porto Rico. Celui-ci a une Endurance de 4. Comme les dégâts sont infligés à la tête, la protection de la localisation n'est que de Endurance - 1, c'est-à-dire 3. Les dégâts infligés sont supérieurs à 4 fois la protection de la localisation, mais inférieurs à 5 fois, si bien qu'il inflige 4 Niveaux de Dommages. La Blessure est Critique. Si le rayon avait transpercé une autre localisation, la protection aurait été de 4 et N'Serengi n'aurait infligé qu'une Blessure Grave.

Blessures

Infliger des Blessures

BLESSURES ET NIVEAUX DE DOMMAGES	
NIVEAUX DE DOMMAGES	TYPE DE BLESSURE
1 ND	L = Légère
2 ND	S = Sérieuse
3 ND	G = Grave
4 ND	C = Critique
5 ND	I = Inconscience

Les Niveaux de Dommages infligés s'ajoutent aux Niveaux de Dommages déjà subis par la localisation pour donner la nouvelle blessure.

Par exemple, deux niveaux de dommages infligés sur une localisation souffrant déjà Sérieuse donnent quatre Niveaux de Dommages, soit une Blessure Critique.

Les Niveaux de Dommages ne sont pas nécessaires au jeu et ne sont là que pour clarifier le passage des dégâts aux blessures. On peut tout simplement dire qu'une arme inflige une Blessure Grave plutôt que 3 Niveaux de Dommages.

Exemple : De Vercourt écarte la lame de son adversaire de sa main gauche et lui plante sa rapière dans le bras, lui infligeant deux niveaux de dommages, soit une blessure sérieuse. Au tour suivant, il utilise la manœuvre Feinte de Regard et Botte d'Octave, qui lui permet de toucher la localisation de son choix. Il réussit sa manœuvre d'escrime et son attaque, si bien qu'il touche son adversaire de nouveau au bras droit. Il lui inflige cette fois-ci trois niveaux de dommage, soit une blessure grave, qui vient se rajouter à la blessure sérieuse pour donner 5 Niveaux de Dommages. La Blessure étant suffisante pour faire sombrer dans l'Inconscience, l'ennemi du pirate s'effondre.

BLESSURES			
TYPE DE BLESSURE	NIVEAUX DE DOMMAGES	EFFETS DE LA BLESSURE	RECUPERATION
Aucune	Aucun	-	-
L = Légère	1 ND	-	1 Jours
S = Sérieuse	2 ND	-	2 Jours
G = Grave	3 ND	-	4 Jours
C = Critique	4 ND	Blessure critique	1 Semaines
I = Inconscience	5 ND	Blessure critique à +5	2 Semaines



Effets des Blessures

Soins

SOIN DES BLESSURES
<i>Blessures Légères, Sérieuses ou Grave :</i>
❖ Jet de Premiers Soins pour diminuer la gravité de la blessure.
<i>Blessures Critiques ou Inconscience :</i>
❖ Jet de Premiers Soins pour stabiliser la blessure.
❖ Jet de Chirurgie pour diminuer la gravité de la blessure.

- ◆ **Blessures Légères, Sérieuses et Graves.** Un jet réussi de Premiers Soins diminue la Blessure d'un Niveau de Dommages.
- ◆ **Blessures Critiques et Inconscience.** Les Premiers Soins servent juste à éviter les infections et les hémorragies. La Chirurgie est nécessaire pour diminuer l'importance de la blessure. Voyez les « Blessures Critiques » un peu plus loin pour plus de détails.
- ◆ **Soins Magiques.** Les Soins magiques par la voie de la Régénération, celle de Quetzalcoatl ou celle du Seigneur permettent de soigner des blessures. Seul le pouvoir « Disparition des Séquelles » permet de supprimer les effets d'une blessure critique.

Récupération

Il faudra du temps pour récupérer de ces blessures. Il faut compter quatre semaines pour les blessures les plus graves, mais des soins intensifs peuvent aider. La durée de récupération sans soins particulier d'un médecin compétents est donnée dans le tableau ci-dessus.

Toutes les semaines, un médecin aux petits soins pour le blessé a droit à un jet de Chirurgie ou de Premiers Soins, selon la gravité de la blessure, pour essayer de la réduire d'un Niveau de Dommages.

Etat Général et Multiples Blessures sur des Localisations Différentes

CALCULER L'ÉTAT GENERAL
Deux blessures de gravités égales sur deux localisations différentes sont équivalentes à une blessure plus grave d'un niveau de dommages.

L'état général correspond aux effets sur l'organisme de blessures successives sur des localisations différentes. Pour connaître l'état général de votre personnage, considérez deux blessures de même gravité sur deux localisations différentes comme équivalentes à un état général plus grave d'un degré. Par exemple, deux blessures légères au tronc et au bras droit et une blessure moyenne à la tête donnent un état général grave.

Un mauvais état général peut faire sombrer quelqu'un dans l'inconscience. Il donne des malus de compétences, qui s'appliquent à toutes les compétences non mentales. En effet, la douleur obscurcit l'esprit du blessé et lui arrache des cris à chaque mouvement. Vous pouvez noter l'état général sur le recto de la fiche de personne. Les Malus de Compétence y sont indiqués. Nous vous les rappelons ici.

ÉTAT GENERAL	
ÉTAT GENERAL	MALUS DE COMPÉTENCE
Blessure Légère	-1C
Blessure Sérieuse	-2C
Blessure Grave	-5C
Blessure Critique	-10C
Inconscience	Inconscience

Blessures Critiques

La Blessure Critique

Une Blessure Critique ou pire, une blessure suffisante pour vous avoir fait sombrer dans l'inconscience laissent en général des séquelles à vie. Les pirates tels que nous nous les représentons ne sont-ils pas borgnes, appuyés sur une jambe de bois ou un crochet à la place de la main. Les tables qui suivent vous fournissent des suggestions quant à ce qui pourra survenir aux différents organes de vos flibustiers et pirates. Dès qu'une blessure critique est infligée, jetez 1d20 et consultez la table correspondant à la localisation touchée. Ne donnez pas les effets tout de suite à vos joueurs, sauf si le coup les tue auquel cas ils pourront dépenser une Destinée. Révélez-leur les conséquences du choc lors des soins prodigués par le chirurgien.

Effet des Soins Prodigués par le Chirurgien

Un Jet de Chirurgie réussi diminue d'un niveau de santé une blessure critique ou ayant fait sombré dans l'inconscience.



OPTIONNEL



On ne peut effectuer qu'un seul jet de Chirurgie pour une blessure donnée. Pour les blessures critiques qui ne laissent comme séquelles que des cicatrices, un jet de Chirurgie réussi réduit la blessure d'un point.

Pour les blessures critiques qui laissent des séquelles plus graves qu'une cicatrice, un jet de chirurgie est nécessaire. En voici les effets :

- ◆ **Echec Critique.** mort du patient
- ◆ **Echec.** Le résultat du dé de critique est aggravé du nombre de points séparant la compétence du chirurgien du résultat du d20.
- ◆ **Réussite.** La blessure est diminuée d'un Niveau de Dommages. Le blessé en subira tout de même les séquelles.
- ◆ **Réussite supérieure à 10.** Le résultat du dé du critique est diminué de Réussite - 10. La blessure est diminuée d'un Niveau de Dommages

Sans chirurgien ni soin magique dans la journée, le critique est automatiquement aggravé de 5, pouvant éventuellement causer la mort.

TETE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA + 10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite		
5 - 8	Longue cicatrice partant du front et s'enfonçant dans le cuir chevelu		
9	Une oreille est taillée en pointe, c'est presque joli		
10	Nez fracassé, il restera à jamais déformé		
11	Trois dents ont éclaté sous l'impact		
12	Vous vous êtes mordu la langue, le bout est tranché		
13	Balafre parcourant la joue et la mâchoire		
14	Balafre fendant l'arcade sourcilière, l'œil n'est pas touché		
15	Perte d'une oreille. M Blonde aurait-il encore frappé ?		
16	Le crâne est fracturé et prend une forme bizarre, le chapeau s'impose		
17	Le nez est tranché et vous laisse un trou béant au milieu de la figure		
18	La lame rentre dans la gorge et entame les cordes vocales qui n'émettent plus qu'un son rauque.		
19	Œil crevé, au royaume des aveugles...		
20	La lame a perforé le cerveau, mort propre et rapide		
21-24	Le crâne éclate et éclabousse le sol de cervelle		
25+	Le coup perce/ tranche la gorge, le mort s'effondre dans une mare de sang		



BRAS	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.		
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur de la main.		
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de l'avant bras.		
10	Grave entorse au coude, ménégez-vous.		
11	Fracture de l'avant bras, sans attelle, la blessure s'aggrave.		
12	Votre coude est tourné dans le mauvais sens et ça fait mal.		
13	Fracture au niveau de l'épaule, immobilisez-vous jusqu'à guérison.		
14	Il vous manque une phalange.		
15	Vous perdez un doigt.		
16	Vous perdez deux doigts.		
17	Le poignet est brisé, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.		
18	Tous les doigts sauf le pouce sont tranchés, la main est peu utilisable.		
19	Vous venez d'y laisser votre main, un crochet s'impose.		
20	Le bras est tranché au niveau du coude, la blessure doit être cautérisée.		
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le malheureux mourra.		
25+	Le bras est tranché au niveau de l'épaule, la mort est inévitable.		

TRONC	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.		
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du cou.		
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la poitrine.		
10	Déplacement de quelques disques de la colonne vertébrale, ménégez-vous.		
11	Fracture de l'épaule, sans attelle, la blessure s'aggrave.		
12	On vient de vous entailler les poignées d'amour, plutôt inesthétique		
13	La clavicule a éclaté sous l'impact, immobilisez-vous jusqu'à guérison.		
14	Fracture ouverte du thorax, attention à la gangrène		
15	Le bassin est fracturé, vous boiterez pendant quelques années.		
16	La lame a transpercé les tripes, vous en souffrirez longtemps.		
17	Désolé, mais vous ne pourrez plus jamais vous reproduire		
18	La lame a touché le poumon, vous cracherez du sang après chaque effort.		
19	Les côtes sont rentrées dans les poumons, sans aide chirurgicale, la mort		
20	La colonne vertébrale est brisée, vous ramperez le reste de votre vie.		
21-24	Le cœur est transpercé et la mort imminente.		
25+	Avec vos tripes dans vos mains, la mort sera longue et douloureuse.		



JAMBE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.		
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du pied.		
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la jambe.		
10	Grave entorse au genou, ménagez-vous.		
11	Fracture du tibia, sans attelle, la blessure s'aggrave.		
12	Votre rotule est fracassée, c'est plutôt douloureux.		
13	Fracture du col du fémur, immobilisez-vous jusqu'à guérison.		
14	Fracture ouverte du fémur, attention à la gangrène		
15	Votre pied a été allégé de quelques orteils		
16	Vous perdez tous vos orteils		
17	La cheville est brisée, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.		
18	Vous venez d'y laisser votre pied, difficile de courir.		
19	La jambe est tranchée au niveau du genou, la blessure doit être cautérisée.		
20	Un nerf a été sectionné au niveau de l'aîne, votre jambe est paralysée		
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le blessé mourra.		
25+	La jambe est tranchée au niveau de l'aîne, la mort est inévitable.		

Combat à Distance

Les combats entre porteurs d'armes à feu sont en général rapides et violents, d'autant plus qu'à l'époque qui nous concerne, on ne tirait sur sa cible qu'à une distance très courte, de l'ordre de dix mètres. Dans ces conditions, il est difficile pour la malheureuse cible de se mettre à l'abri, braquée à bout portant par un cracheur de mort très maniable.

On distingue différentes catégories d'armes à distance : les Armes à Feu, les Arcs et Arbalètes, les Armes de Lancer, et l'Artillerie. Ces armes font des dommages directement en touchant leur cible comme les armes à feu, ou bien en projetant des débris dangereux autour du point d'impact, comme l'artillerie.

Spécificités du Jet de Tir

Portées des Armes

La portée des armes à feu et leur précision sont loin de ce qu'elles sont maintenant, même si elles constituent des armes dévastatrices sans égal à leur époque. Par exemple, un pistolet n'est plus précis au-delà de dix mètres. La portée donnée dans la table des armes correspond à la portée courte des armes. Les autres portées sont données en fonction de la portée courte (PC) par :

PORTEES DES ARMES		
TYPE DE PORTEE	DISTANCE	MOD.
Bout portant	Portée / 10	+5C / +5R
Portée Courte	Portée	+0C
Portée Longue	Portée * 2	- 5C
Portée Extrême	Portée * 5	- 10C

Où C représente la compétence de tir et R la réussite du jet de tir.

Echecs Critiques

Si vous obtenez un échec avec un résultat de jet de dé de 20, vous visez si mal que vous faites profiter de votre balle perdue, voire de votre grenade perdue, à un de vos camarades, qui recevra comme dégâts les dégâts de l'arme, calculés avec une réussite égale à 20 moins votre compétence en Tir.



OPTIONNEL



Jet Crucial de Tir

Tirer sur une personne importante nécessite un Jet Crucial de tir. Les membres du commandement d'un navire sont des personnes dont la mort changera radicalement la suite du combat. Voici donc les Réussites minimales à obtenir pour les toucher :

- ◆ 12 pour le capitaine
- ◆ 8 pour le second ou le canonnier
- ◆ 4 pour le quartier-maître, le maître d'équipage, le maître canonnier, un moucheur ou un grenadier.

Viser

Il vous est possible de viser un objet spécial ou encore une localisation particulière de votre adversaire. Toutefois, vos chances de toucher votre cible diminueront. Viser nécessite de réussir un Jet Crucial avec une Réussite Minimale de 5. Viser un objet plus petit ou plus fin qu'une tête ou une main nécessite une Réussite minimale plus grande que 5.

Les Armes de Tir

Armes Rapides et Armes Lentes

L'esquive, consistant à plonger à l'abri, n'est pas utilisable contre tous les types d'armes. En effet, certaines sont si maniables et à effet si fulgurant que leur projectile vous aurait déjà transpercé de toute part, avant que vous ne songiez à vous jeter à terre.

Les armes à feu, arcs, arbalètes et sarbacanes sont trop rapides et trop maniables pour être esquivés, ce qui fait d'elles des armes si dangereuses qu'il vous faudra compter sur la maladresse de celui qui vous vise pour vous sauver la vie. Le jet sur une compétence appartenant à ces catégories se fait donc toujours sans opposition. Cette puissance est toutefois compensée par le temps de recharge qui les rend souvent très difficile à recharger en plein combat, encore que cela soit courant dans les batailles rangées.

Armes à feu

L'apparition des armes à feu a changé la face des guerres et escarmouches, transformant un champ de bataille en une gigantesque tombe en quelques secondes. Ces armes sont si terrifiantes, que leur seul hurlement mettrait à genou un village entier de vaillants guerriers, malheureusement ignorant du fonctionnement du « bâton à tonnerre ». Si le bruit de cette arme terrifie les Indiens isolés du fléau européen, la seule vue d'un canon braqué sur vous, vous ferait faire dans votre froc. Ceux que cette arme perturbe le plus, sont ceux qui se reposent sur leurs qualités de combattant, car si habile que vous puissiez être, jamais vous ne réussirez à éviter les balles. Maintenez vos flibustiers dans la peur d'un canon braqué sur eux, qui pourrait les expédier *ad patres*, sans qu'ils puissent rien y faire.

Charger son Arme

Le temps nécessaire pour recharger une arme à feu est indiqué dans la table décrivant les armes. Il est en général prohibitif, si bien que les armes à feu ne sont rechargées en combat que lors des batailles rangées.

Tirer

Comme nous l'avons indiqué à plusieurs reprises, le tir avec une arme à feu est un Jet de Compétence Sans Opposition.

Munitions Rapides, Munitions Mouillées

Un jour peut être, un ingénieur inventif trouvera qu'il est plus commode d'attacher la poudre à la balle et créera un ancêtre de la douille. Cette innovation permettra de charger un pistolet en un Tour et un Mousquet en deux Tours. Ceci porte tout de même des inconvénients car le fil solidarissant la ganse contenant la poudre et la balle crée un léger trou par où l'air dégagé par la détonation s'évacuera : les dommages de l'arme sont diminués de 2. D'autre part, comme la poche entourant la poudre doit se briser au fond du canon lors de la recharge afin d'être allumée par la traînée de poudre enflammée par le silex, ces **munitions rapides** sont par conception fragiles.

Lorsque vous immergerez dans l'eau votre pistolet ou votre cornet à poudre, vous découvrirez un deuxième type de munitions :



les **munitions mouillées**. Fort de votre grande découverte, vous pourrez jeter sans tarder cette poudre devenu inutilisable.

Arcs, Arbalètes et Sarbacane

Les arcs ne sont plus utilisés à cette époque que par ceux qui ne sont pas touchés par la merveille de la poudre. Les arbalètes sont encore plus rares car utilisées par des européens, qui lui préfèrent en général les armes à feu. Ce type d'arme est encore utilisé par des flibustiers peu orthodoxes qui pensent que la discrétion peut être une arme cruciale, ou qui n'oublie pas que le pire ennemi du bateau, c'est le feu.

Charger son Arme

Les arcs et arbalètes sont beaucoup moins dépendants de la charge que les armes à feu, aussi aucune compétence de charge n'est nécessaire. Un arc rangé dans le dos du tireur, prendra un Tour avant d'être prêt, mais pour peu que le tireur à l'arc ait un carquois, et qu'il tienne son arc dans les mains, il peut tirer à chaque Tour.

Tirer

L'arc, l'arbalète et la sarbacane sont des armes à projectiles rapides qui ne peuvent être esquivés. **Les jets de tir se font donc toujours sans opposition.**

Bout Portant

Ces armes ne sont pas faites pour tirer à bout portant car aisément déviées du fait de leur forme ou de leur longueur. Il n'est donc pas possible de les utiliser à cette distance.

Optionnel



Munitions Spéciales

De nombreux types de flèches, carreaux et aiguilles peuvent être envoyés avec une arme de ce type.

- ◆ **Barbelés.** Les projectiles barbelés sont des armes sales car les dégâts les plus importants ne proviennent pas de l'impact, mais du moment où l'on retire le projectile dont la forme torturée déchire les chairs du malheureux blessé. Les premiers soins provoquent une blessure supplémentaire au lieu d'en soigner une et, de plus, tant que le projectile n'est pas retiré, la blessure ne pourra pas soigner. Toutefois, à cause de cette forme torturée, la trajectoire du projectile n'est pas parfaitement rectiligne et la qualité du tir s'en ressent. Vous souffrez donc d'un modificateur de -2C à votre compétence de Tir.
- ◆ **Empoisonnés.** Méfiez vous lorsqu'un dard de sarbacane vous perfore la peau, au beau milieu de la jungle amazonienne, car si la douleur du moment est faible, le danger ne vient pas de là. Les Indios Bravos et les Caraïbes recouvrent les aiguilles de leurs sarbacane de curare.

Si une blessure au moins Légère est infligée à la victime, celle-ci doit effectuer un jet sous 3*Endurance. Si elle réussit, la localisation touchée est paralysée s'il s'agit d'un membre, sinon le curare n'a aucun effet. Si elle rate son jet d'Endurance, la victime se paralyse complètement en une minute, en commençant par les membres à raison d'un par tour. Puis vient le tour de la tête et la victime sombre dans l'inconscience. Enfin, le poison arrive dans la poitrine et la victime meurt asphyxiée, à moins qu'un médecin ne lui fasse du bouche à bouche (Jet de Premiers Soins). Le processus est évidemment accéléré si le poison a été inoculé par la tête ou le torse.

- ◆ **Enflammés.** En voguant sur les mers des Caraïbes, n'oubliez pas que votre pire ennemi est le feu, qui peut ravager un bateau impuissant alors que de l'eau



l'entoure sur des miles à la ronde. Une flèche, pour s'enflammer, doit avoir été trempée dans de l'étope. Lorsqu'elle se plante à proximité d'un tissu inflammable, elle a une chance sur trois, par Tour, de l'enflammer : à vous de réagir rapidement. Il faut une petite minute pour transformer un bateau en enfer hurlant et laisser bien peu de chance aux rescapés s'ils n'ont pas eu le temps de mettre la chaloupe à l'eau. Bien des pirates vous diront qu'il faut être fou pour mettre le feu à un bateau lorsqu'on a une chance de le prendre, mais quelquefois, la survie passe avant la fortune.

- ◆ **Tranchants.** Les flèches à bouts tranchants ne sont pas fréquentes, sont difficiles à utiliser et voient leur portée diminuée par le poids excessif et la forme peu aérodynamique de leurs pointes. Diminuer la portée de 5m lorsque vous tirez avec ces flèches, mais vous ne subissez qu'un malus de -5 lorsque vous essayez de couper une corde, ce qui vous est impossible avec des projectiles fins.

Armes de Lancer

La plupart des armes blanches utilisées au corps à corps peuvent être lancées, toutefois cet usage n'est pas fréquent. Pour chacune de ces armes, une compétence spécifique Lancer doit être définie.

D'autres armes, comme le javelot, sont conçues exclusivement pour être lancées. Ces armes ne portent en général pas très loin, mais sont faciles et rapides à construire. Les armes de grande taille comme le javelot ou la hachette de lancer ont un impact plus violent qu'un arc ou une arbalète qui, eux, sont conçus pour transpercer sans faire reculer leur cible. Par exemple, un cavalier touché par un javelot tombera probablement de cheval.

Parmi les armes qui peuvent se lancer, on compte la dague, qui est un peu spéciale car la Compétence de Dague n'existe pas et est remplacée par la Compétence Main Gauche. Pour lancer une dague, utilisez aussi cette compétence Main Gauche.

Préparer son Lancer

Pour les armes de jet, il faut un tour pour les prendre dans la main et elles peuvent être lancées au Tour suivant. Par contre, un flibustier tenant une dague dans la main gauche ou entre les dents pourra donc la lancer tout de suite.

Grenade

Les **grenades** sont des armes vicieuses qui doivent être utilisées avec précaution. Elles sont allumées juste avant d'être lancées. Il faut donc faire un jet de Recharge de Pièce le tour précédant le lancer, puis un jet de Grenade pour la lancer avec précision. Avec un échec lors du jet de Recharge de Pièce, la grenade n'explodera pas quand vous le souhaitez, diminuez votre compétence Grenade de 5 pour la lancer. Dans le cas d'un échec critique, dans votre hâte, vous avez allumé la mèche trop courte et la grenade vous explose à la figure et vous blesse ainsi que les personnes se trouvant dans un rayon de trois mètres, vous prenez des dommages dans trois localisations avec une réussite égale à (20 - Votre Compétence).

Effet des Tirs de Groupe sur les Joueurs

Durant un combat naval, les tirs d'artillerie et de mousqueterie sont fréquents et mortels, même s'ils sont plus dirigés vers la coque que vers l'équipage. Les boulets éclatent le bordage, qui projette des morceaux de bois qui emportent des jambes et des bras dans un fracas assourdissant.

Esquiver les Tirs d'Artillerie et de Mousqueterie

ESQUIVER UN TIR DE GROUPE
Jet d'Esquive : Réussite *r*.
Effectuez le *Jet de Pouvoir* avec un bonus de +*r*.

Dans cet enfer, nombreux sont ceux qui y laissent la vie et encore plus nombreux ceux qui en sortiront diminués à vie. Il est toutefois possible de se jeter plus ou moins à l'abri avant l'impact, si l'on peut prévoir le moment du tir.

Vous pouvez, si vous vous jetez à l'abri, effectuer un Jet d'Esquive. Vous pourrez ajouter votre réussite en Esquive à tout Jet de



Pouvoir pour déterminer si vous êtes touché par un tir de groupe.

Tir de Groupe

Si on ne vous vise pas explicitement et que vous comptez sur votre bonne fortune pour vous tirer d'affaire, effectuez un jet de pouvoir en accord avec la table ci-dessous. Vos chances d'être touché dépendent du pourcentage des membres de votre groupe blessés par le tir de groupe.

JET DE POUVOIR	
BLESSES DANS LE GROUPE	JET DE CARACTERISTIQUE
Moins de 10 %	7*Pouvoir
10 - 25 %	5*Pouvoir
26 - 50 %	4*Pouvoir
51 - 75 %	3*Pouvoir
76 - 90 %	2*Pouvoir
Plus de 90 %	Pouvoir

Si vous ratez votre jet, vous subissez les dégâts indiqués dans la table des armes, soit :

- ◆ **Tir de Mousqueterie.** 1d20 sur une localisation.
- ◆ **Boulet.** 1d20+5 sur une localisation. Toute blessure critique infligée de 10 ou plus signifie que la localisation touchée a été arrachée.
- ◆ **Mitraille.** 1d20 sur une localisation et 1d20 sur une autre.
- ◆ **Boulet Ramé.** Dégât dus à la chute.

Tir Individuel d'Artillerie

Si on vous vise explicitement d'une pièce d'artillerie, pour savoir si vous êtes touché, effectuez un Jet d'Esquive opposé à la compétence de Pointage de Pièce de l'artilleur. Si vous obtenez une meilleure réussite que lui, vous échappez aux débris de l'impact, sinon, faites votre prière. Vous subissez les dégât indiqué ci-dessus.

Zone d'Effet

Les éclats de bois ou de pierre volent jusqu'à une distance, à partir du point d'impact, de (Calibre / 6) mètres. Toute personne dans cette zone est sujette aux dommages du projectile.

Dans le cas d'un tir à mitraille, les billes d'acier ballaient un cône d'un mètre de rayon de leurs mortels sifflements. La caronade, ce canon de soixante huit livres ne servant qu'à tirer avec ce type de munitions, laisse des trous de trois mètres de rayon dans les rangs des soldats ennemis et même dans le bordé des plus gros trois ponts.

Charger son arme

Les **pièces d'artillerie** se chargent comme les armes à feu, à ceci près qu'un canon pèse entre 100kg pour les plus petits et cinq tonnes pour les plus gros, ce qui requiert un grand nombre de servants de pièce pour le recharger et aider au pointage. Plus de détails sont donnés dans la section « Actions de Groupe ».

Corps à Corps

La plupart des combats dans Pavillon Noir se font à armes blanches, lorsque les armes à feu ont décimé les rangs des combattants. En effet, recharger une arme à feu est tellement long que la plupart du temps, les flibustiers y renoncent, préférant sortir haches et sabres au clair, pour trancher dans le vif.

Spécificités du Jet de Corps à Corps

Sur la Défensive

Si vous vous battez avec une arme au moins aussi longue que celle de votre

adversaire, vous pouvez décider de rester sur la défensive et vous contenter de dévier les coups qui vous sont portés. Vous bénéficiez alors +5C/+5R pour votre jet d'attaque, mais vous ne pouvez faire de manœuvre offensive à ce Tour.

Un contre Plusieurs

Comme vous avez une ou à la rigueur deux attaques très limité, si vous vous battez contre plus d'adversaire que vous n'avez de mains, vous risquez fort de baigner assez vite dans votre sang. Les adversaires à qui vous ne pourrez pas consacrer une ou plusieurs de vos



attaques effectueront leurs jets d'attaque sans opposition de votre part.

Si vous ne maîtrisez pas l'escrime, votre meilleure tactique est sans doute de vous placer dans un lieu où, précisément, un minimum d'adversaire peut se battre avec vous en même temps. Utilisez donc à bon escient les éléments du décor comme les tables et les passerelles par exemple.

Les Compétences de Corps à Corps

Esquive

Esquiver un Coup

Vous pouvez à tout moment remplacer votre compétence de combat par celle d'esquive pour éviter un coup.

Lorsque vous êtes entourés d'une horde d'adversaire, vous pouvez abandonner toutes vos attaques et vous consacrer à éviter leurs coups. Vous avez le droit à autant d'esquives que vous voulez, mais subissez -5C à votre compétence d'Esquive pour le tour.

Esquiver un Tir

Seules les armes rapides dont le projectile vous est tout particulièrement destiné ne peuvent être esquivées. Sinon, vous pouvez vous jeter à l'abri, en utilisant toutes vos actions de ce Tour mais en vous mettant à l'abri si vous réussissez votre jet en opposition.

OPTIONNEL



Fuir un Combat

Lorsqu'un pirate déchaîné vous larde de coups, il n'est pas aisé de fuir le combat, ce qui peut être fort utile. Pour ce faire, vous devez vous consacrer uniquement à la fuite et obtenir une réussite d'au moins cinq sur votre jet d'Esquive en opposition avec la compétence d'arme du pirate. Si vous échouez, vous prenez un coup et ne pouvez pas encore quitter le combat. Si vous obtenez une réussite inférieure à cinq, vous évitez tous les coups du pirate en mal de sang mais ne parvenez pas à lui fausser compagnie. Tenter de fuir un combat utilise toutes vos actions pour un Tour entier.

OPTIONNEL



Réussite Critique sur un Jet d'Esquive

Si vous obtenez une Réussite Critique sur votre Jet d'Esquive, vous avez été assez prompt pour surprendre votre adversaire : vous pouvez lui porter une attaque.



OPTIONNEL



Bagarre en Combat

A Bras le Corps

Pour prendre un ennemi à bras le corps, vous devez effectuer un jet de Bagarre en Opposition avec la Compétence d'Arme de votre adversaire, s'il peut vous consacrer une attaque bien sûr. Si vous réussissez, vous l'avez saisi à bras le corps.

- ◆ **Etrangler ou Maintenir.** Chaque tour après le premier, les deux hommes à bras le corps doivent effectuer un jet de Bagarre en Opposition. Celui qui obtient la meilleure Réussite inflige normalement ses dégâts à main nue ou peut choisir de le tenir immobile. Quelqu'un attaquant un adversaire immobile bénéficie de +5C/+5R à ses attaques contre lui.
- ◆ **Dague ou Pistolet.** Le combat se résout pour nos deux hommes de la même façon qu'au-dessus, si ce n'est que les dégâts infligés sont ceux de la dague ou du pistolet.
- ◆ **Armes Longues.** Les armes longues, qu'elles soient blanches ou à feu, ne servent à rien dans une telle mêlée.
- ◆ **Plusieurs Hommes Contre Un.** Si plusieurs hommes essaient de maîtriser ou de tuer un adversaire de cette façon, ils ajoutent leurs Réussites. Les dégâts infligés utilisant comme bonus aux dégâts des lutteurs le plus élevé.

OPTIONNEL



Gêner son Adversaire

La compétence Bagarre permet de projeter des objets encombrants, divers et variés, comme une table ou une chaise dans la trogne de votre adversaire, pour ensuite vous précipiter sur lui dans le même Tour. Pour ce faire, vous ne devez pas être engagé dans un combat, c'est à dire pas en train de vous battre. Voyez les Actions Courtes qui précèdent les attaques pour plus de détails

Rapier & Sabre

Le sabre et la rapière sont les deux seuls armes avec lesquelles il est possible de s'adonner à l'escrime.

Le sabre, plus lourd, donne un malus de -2 à la compétence d'escrime de celui qui le manie pour ce qui est de placer une manœuvre d'escrime, un coup de maître ou une botte secrète.

OPTIONNEL



Arme Blanche contre Arme à Feu

Si vous vous trouvez à portée de main, de rapière, de sabre ou de hache d'un ennemi armé d'une arme à feu, vous pouvez essayer de dévier le tir, ce qui compte comme une attaque. Le jet d'arme à feu se fait alors en opposition avec le jet d'arme blanche ou de bagarre du défenseur. Le détenteur du pistolet bénéficiera tout de même du bonus de bout portant. La réussite du défenseur permettra d'écarter le pistolet au moment de la détonation, mais pas d'occasionner des dégâts sur le porteur de l'arme à feu.





Escrime

Règles de Base

Un Art Martial

L'art de l'escrime est l'apanage des nobles, qui l'utilisent pour vider leurs querelles. C'est bien un art et non le simple fruit d'une expérience. Nous avons oublié l'importance que les nobles du XVIIIème portent à l'esthétique de l'art de la guerre, et l'escrime représente la quintessence de cette esthétique.

Système

ESCRIME	
Points d'Escrime = Compétence d'Escrime.	
◆	+1C : 1 Point d'Escrime (Maximum +5C).
◆	+1R : 1 Point d'Escrime (Maximum +5R).
◆	+2D : 1 Point d'Escrime (Maximum +10D).
◆	-2A : 1 Point d'Escrime (Maximum -10A).

Le bretteur dispose, pour un combat, d'autant de points d'escrime que sa compétence d'Escrime. Il peut les dépenser durant le combat pour modifier une de ses compétences de combat ou de son adversaire. Il ne peut pas dépenser plus de 5 points d'Escrime par tour de combat.

On ne peut manier l'escrime qu'à la rapière, et à la rigueur au sabre, encore qu'un bretteur utilisant le sabre subisse un malus de -2C à sa compétence d'escrime.

En cas de duel entre deux bretteurs, le bretteur avec le plus bas score en Adaptabilité choisit d'abord, puis son adversaire.

Battements et Froissements

En tapotant plusieurs fois la pointe de l'arme de son adversaire avec la sienne - battement - ou en faisant glisser lame contre lame - froissement, le bretteur écarte suffisamment l'arme de son adversaire pour ouvrir sa garde. Un battement ou un froissement donne au bretteur un bonus de

+1C à son attaque par point d'escrime dépensé.

Limitation

Uniquement contre un adversaire armé d'une rapière ou d'un sabre.

Parade et Riposte

Le bretteur profite d'une attaque de son adversaire pour parer de tierce ou de septime. Avant que son ennemi ne retire sa lame, le bretteur se fend pour le transpercer. Une parade et riposte donne au bretteur un bonus de +1R à son attaque par point d'escrime dépensé.

Limitation

Uniquement si l'adversaire attaque avec une rapière ou un sabre.

Botte Profonde

Le bretteur se fend profondément pour transpercer la chair de son adversaire, qui risque fort de périr s'il n'arrive pas à parer cette botte. La botte profonde donne au bretteur un bonus de +2D aux dégâts éventuels de son attaque pour chaque point d'escrime dépensé.

Limitation

Aucune limitation.

Feinte de Corps

D'une feinte de corps souple et prompt, le bretteur passe à côté de la lame de son adversaire qui aurait dû le transpercer. La feinte de corps donne à l'adversaire du bretteur un malus de -2C à son attaque.

Limitation

Aucune limitation.



OPTIONNEL



Règles Avancées d'Escrime

Les règles avancées d'escrime qui suivent remplacent les règles de base ci-dessus. Elles offrent une réalisation plus visuelle de l'escrime.

Armes d'Escrime

L'escrime utilise l'arme noble par excellence : la rapière, quoiqu'il soit aussi possible bien que moins facile d'utiliser un sabre. De même, l'escrime servait historiquement aux nobles à régler leurs différends. Certaines manœuvres d'escrime ne peuvent donc pas être utilisées contre une hache, arme indigne d'un gentilhomme, mais difficile à parer ou à écarter par un battement ou un froissement. D'autres ne peuvent être utilisées contre un adversaire se battant avec une arme fabriquée à Tolède par les plus grands armuriers. En effet, une telle arme présente trop de qualités : flexibilité, solidité et maniabilité pour que la manœuvre, faisant par exemple vibrer la lame, puisse aboutir. Depuis 1630 toutefois, l'escrime est enseignée en France à tous les soldats, car Louis le XIVème ne pouvait que remarquer le peu de chances de survie d'un simple soldat contre un escrimeur.

Tout Jet d'Escrime effectué au sabre se fait avec un malus de -2C pour ce qui est de réaliser en combat des manœuvres d'escrimes, Coups de Maître ou bottes secrètes.

Manœuvres, Coups de Maître et Bottes Secrètes

Une manœuvre d'escrime donne à un bretteur un avantage pour une attaque. Les manœuvres, décrites en fin de ce chapitre, possèdent un niveau entre 1 et 10.

Un coup de maître améliore les avantages conférés par une Manœuvre d'Escrime. Le Coup de Maître et la Manœuvre associée sont considérés comme deux manœuvres distinctes. Les niveaux des coups de maître vont théoriquement jusqu'à 20, car ils sont égaux au double des manœuvres associées. Toutefois, de

nombreuses manœuvres d'escrime et en particulier les manœuvres de niveau élevé ne possèdent pas de Coup de Maître associé.

Enfin, une botte secrète est un agencement de manœuvres et de Coups de Maître différents. Elles peuvent être soit inventées par le bretteur, soit apprises en combat. Le niveau de la Botte est égal à la somme des niveaux des manœuvres et des Coups de Maître qu'elle comporte. Ce niveau est donc virtuellement infini.

Apprendre l'Escrime

L'escrime ne peut être enseignée à un débutant que par un maître d'escrime, c'est-à-dire une personne qui possède une compétence d'escrime au moins égale à 15. Mis à part ce détail, l'escrime s'apprend comme les autres compétences en utilisant la compétence d'Enseignement.

Enseigner un Coup de Maître

Pour enseigner une botte, il est nécessaire que l'élève connaisse la manœuvre associée. Le professeur d'escrime doit réussir un Jet Crucial d'Enseignement **et** Escrime avec une Réussite Minimale égale au Niveau du Coup de Maître. L'élève sera ainsi en mesure de le maîtriser lors d'une progression de sa compétence d'Escrime, s'il possède un Art suffisant élevé.

Enseigner une Botte

Pour enseigner une botte, il est nécessaire que l'élève connaisse tous les manœuvres et coups de maître qui la composent.

Il est rare que les escrimeurs vendent un tel trésor, mais s'ils le désirent, il leur suffit de réussir un Jet Crucial d'Enseignement **et** Escrime avec une Réussite Minimale égale au Niveau de la Botte. L'élève peut inscrire cette botte sur sa feuille comme s'il l'avait mémorisée en combat.



Faire Progresser son Art

L'Art du Bretteur

L'art du bretteur est le maximum entre les niveaux les plus élevés des manœuvres et des coups de maître qu'il possède, ainsi que le niveau le plus élevé des bottes qu'il a inventé. L'art d'un bretteur est en général inférieur à son Degré d'Apprentissage, mais finit par le dépasser, quand ce dernier arrive à 10.

Les bottes découvertes en combat ne comptent pas pour le calcul de l'Art.

Faire Monter sa Compétence d'Escrime

Lorsqu'il gagne un point en Escrime, le bretteur peut apprendre des manœuvres d'escrime, maîtriser des coups de maître ou inventer des bottes. Ce faisant, il a le choix entre améliorer son art et élargir le champ de ses connaissances en escrime. Il ne peut bien évidemment pas faire les deux en même temps.

Apprentissage

- ◆ **Apprendre une Manœuvres d'Escrime.** Il suffit juste pour apprendre une nouvelle manœuvre d'escrime de posséder un art suffisamment élevé par rapport au niveau de la manœuvre.
- ◆ **Maîtriser un Coup de Maître.** Pour commencer, on ne peut apprendre un Coup de Maître que si on possède déjà la manœuvre associée. Ensuite, il faut l'avoir vu réalisé en combat et le mémoriser. Enfin, l'art du bretteur doit être suffisamment élevé par rapport au Niveau du Coup de Maître pour le maîtriser.
- ◆ **Inventer une Botte Secrète.** Pour inventer une botte, il faut avoir appris toutes les manœuvres et tous les coups de maître qui la composent. Le bretteur peut inventer une botte dont le niveau est suffisamment faible par rapport à son Art.

OPTIONNEL

Pour apprendre une nouvelle manœuvre d'escrime, il faut avoir vu quelqu'un l'utiliser en combat ou trouver un professeur qui daigne l'enseigner. Vos joueurs jouant des bretteurs devront noter toutes les manœuvres d'escrime qu'ils voient en combat. Rester toujours vigilants en combat pour déceler des manœuvres d'escrime inconnues n'est pas facile, si bien que les bretteurs choisissent délibérément de s'attaquer à d'autres bretteurs pour progresser dans l'art de l'escrime. Si le bretteur n'a pas de manœuvre d'escrime ni de coup de maître à apprendre, il peut soit choisir de ne pas augmenter sa compétence, soit d'inventer une botte.

Améliorer son Art

Si le bretteur préfère améliorer son Art, il apprend **une** nouvelle manœuvre d'escrime, maîtrise **un** nouveau coup de maître ou encore invente **une** botte secrète, dont le niveau est tout juste supérieur à son Art. Son Art augmente donc d'un point.

Evidemment, pour maîtriser un Coup de Maître ou inventer une botte, il faut remplir les conditions de l'Apprentissage ci-dessus.

Exemple : Le degré d'apprentissage d'escrime de De Vercourt passe de 7 à 8, alors que son art vaut 5 – Sa manœuvre la plus puissante est de niveau 5. De Vercourt, qui veut améliorer son art, choisit donc la manœuvre « Parade de Quarte et Froissement », qui est de Niveau 6. Il pourra maintenant l'utiliser une fois par combat, comme ses autres manœuvres d'escrime. Son art passe à 6.

Agrandir le Champ de ses Connaissances

S'il préfère élargir le champ de ses connaissances, le bretteur choisit une combinaison quelconque de **deux** manœuvres d'escrime, coups de maîtres ou bottes secrètes de niveaux inférieurs ou égaux à son Art. L'Art par contre ne progresse pas.

Evidemment, pour maîtriser un Coup de Maître ou inventer une botte, il faut remplir les conditions de l'apprentissage.

Exemple : De Vercourt, alors que son Degré d'Apprentissage d'Escrime passe de 8 à 9, choisit d'élargir le champ de ses connaissances. Comme son art est maintenant de 6, il apprend donc deux



manœuvres d'escrime de niveau inférieur ou égal à 6. Il choisit donc « Rompre », de niveau 6 et « Pas de Côté », de niveau 5, qu'il ajoute sur sa fiche de personnage avec ses autres manœuvres d'Escrime.

Une Compétence Illimitée

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

Utiliser l'Escrime en Combat

Manœuvre Utilisable

Le bretteur ne peut utiliser deux fois une manœuvre d'escrime, Coup de Maître ou Botte Secrète au cours d'un même combat. Il ne peut pas non plus utiliser des manœuvres d'Escrime interdites par le type d'arme utilisé par son adversaire : hache, sabre de Tolède et rapière de Tolède. Si une Botte Secrète comprend une manœuvre impossible à utiliser contre l'arme de l'adversaire, elle ne peut être utilisée. Enfin, il est impossible d'utiliser l'escrime contre un animal sauvage ou quelqu'un qui se bat à mains nues.

Tour de Combat

Pendant la phase de corps à corps, juste avant une attaque, deux adversaires peuvent annoncer une manœuvre d'Escrime. Si ne serait-ce que l'un d'entre eux annonce une manœuvre, les deux effectuent un jet d'escrime, même si l'un d'entre eux ne maîtrise pas l'escrime. Celui qui obtient la meilleure Réussite bénéficie pour l'attaque des effets de la manœuvre qu'il a annoncée. Les deux adversaires peuvent maintenant effectuer chacun leur jet d'attaque, à moins que la manœuvre d'escrime réussie ne le précise autrement.

Un seul des deux adversaires peut donc, pour une attaque donnée, bénéficier d'une manœuvre d'escrime. Si une manœuvre précise qu'un des deux adversaires ne fait pas de jet d'attaque, cela signifie tout bonnement qu'il perd son attaque.

Botte Secrète d'Escrime

En Combat

En combat, une botte secrète est traitée exactement comme les autres manœuvres d'Escrime.

Mémoriser un Coup de Maître

Si un autre bretteur réalise devant lui un Coup de Maître, l'escrimeur, s'il connaît la manœuvre d'escrime associée à ce coup de maître, peut tenter de le mémoriser. Pour ce faire, il doit réussir un Jet Crucial d'Escrime avec comme Réussite minimale le niveau du Coup de Maître.

S'il l'a mémorisé, il ne pourra pas l'utiliser tout de suite, mais sera maintenant capable de l'apprendre en progressant en Escrime.

Mémoriser en combat un coup de maître de niveau supérieur à son art donne une croix en Escrime.

Mémoriser une Botte

Lorsqu'un bretteur voit un autre escrimeur tenter une Botte Secrète, il peut essayer de la mémoriser. Pour ce faire, il doit réussir un Jet Crucial d'Escrime et obtenir une Réussite au moins égale au Niveau de la botte. De plus, il doit avoir appris auparavant toutes les manœuvres d'escrime et les Coups de Maître dont la Botte Secrète est constituée. S'il réussit à la mémoriser, il peut l'inscrire sur sa fiche de personnage et l'utiliser comme bon lui semble. Par contre, ajouter cette botte à celles qu'il connaît déjà n'augmente pas son art.

Mémoriser en combat une botte secrète de niveau supérieur à son art donne une croix en Escrime.



Manœuvres d'Escrime

MANŒUVRE ESCRIME EN FONCTION DU DEGRE D'APPRENTISSAGE		
NIV	NOM	EFFET
1	<i>Botte de quinte</i>	+5D (+10D).
1	<i>Battement violent de sixte</i>	-5A (-10A).
2	<i>Battement. sur la pointe de l'arme</i>	+5C (+10C).
2	<i>Parade de Tierce et Riposte</i>	+5R (+10R).
2	<i>Passage en Force</i>	JSO d'attaque par ordre d'initiative. (<i>Le bretteur attaque le premier, puis son adversaire riposte.</i>)
3	<i>Prise du Poignet</i>	La main libre du bretteur immobilise une arme de son adversaire. Jet de Bagarre en opposition pour se dégager. (<i>L'adversaire ne peut pas se dégager si le bretteur ne le veut pas</i>)
3	<i>Bras en bouclier</i>	Le bretteur peut dévier les dommages reçus vers le bras gauche.
3	<i>Epate.</i>	+50 Gloire si le coup tue l'adversaire.
3	<i>Feinte de regard et botte d'octave</i>	Le bretteur choisit la localisation touchée par son attaque. (<i>Touche un point vital : BS en plus si l'attaque porte.</i>)
3	<i>Feinte de Corps</i>	Dégâts*2. (<i>Dégâts *4</i>). Multipliez avant d'additionner les bonus aux dégâts.
4	<i>Parade de septime</i>	Contre totalement une attaque au prix d'une attaque. (<i>Contre totalement une attaque</i>)
4	<i>Battement sur l'épaule</i>	R = C. (<i>De même, mais sans opposition de la part de l'adversaire du bretteur.</i>)
4	<i>Parade de Prime</i>	10 de Dégâts Automatiques dans une localisation à déterminer. (<i>BC automatique.</i>)
4	<i>Pousser du Pied</i>	Fait Tomber : +5C/+5R pour le toucher. (<i>L'adversaire ne peut se relever tant qu'il est attaqué.</i>)
5	<i>Feinte : Fausse touche</i>	Critique : jetez deux fois les dés et additionnez les réussites. (<i>Jetez trois fois les dés.</i>)
5	<i>Contre Charge</i>	Si l'adversaire du bretteur le charge en utilisant Equitation ou Acrobatie en conjonction avec une attaque, le bretteur bénéficie à la place de son adversaire des bonus accordés par une telle charge.
5	<i>Coup de Banderole</i>	Hémorragie : +1BL / Tour si l'attaque porte. (<i>De même, mais que l'attaque soit réussie ou non.</i>)
5	<i>Rompt et riposte.</i>	Le bretteur gagne une attaque supplémentaire pour ce tour. (<i>2 attaques supplémentaires</i>)
5	<i>Esquive : Pas de Côté</i>	Sans Opposition. (<i>L'adversaire perd toutes ses attaques pour le tour.</i>)
6	<i>Rompre</i>	Contre toutes les attaques subies au prix d'une attaque. (<i>Contre totalement toutes les attaques subies</i>)
6	<i>Parade de tierce et froissement</i>	Adversaire frappe un autre adversaire.
6	<i>Parade de quarte et riposte.</i>	L'attaque touche deux localisations à la fois. (<i>2x la même localisation : dégâtsx4 après application des bonus.</i>)
6	<i>Battement sur la main.</i>	Désarme. 1 tour pour la récupérer en ne faisant que ça. (<i>Adversaire totalement désarmé</i>)
7	<i>Brise-Lames</i>	Brise l'arme de l'adversaire.
7	<i>Tour de force fer fer.</i>	Adversaire s'inflige ses propres dégâts. Le bretteur ne fait pas de jet pour cette attaque.
7	<i>Touche profonde de sixte</i>	La localisation touchée est transpercée (BC). Effectuer un jet de séquelles.
7	<i>Touche de sixte à la tête</i>	Adversaire aveugle : -10C pour le combat.
8	<i>Battement froissement</i>	Coup frappe 2 adversaires. (<i>Frappe jusqu'à 4 adversaires</i>)
8	<i>Botte de seconde.</i>	Loc touchée inutilisable. Sauf tête et torse. (<i>De même, mais mort si l'attaque touche la tête ou le torse</i>)
8	<i>Enroulement</i>	Récupère l'arme de l'adversaire si le bretteur n'en a qu'une en main.
9	<i>Estocade</i>	Adversaire s'inflige ses propres dommages et ceux infligés par le bretteur.
9	<i>Taille violente</i>	La localisation touchée est tranchée.
9	<i>Passage sous l'arme</i>	Si l'attaque réussit, l'adversaire du bretteur la lame sous la gorge et peut se rendre ou mourir.
10	<i>Touche entre les yeux</i>	Mort.

Pour chaque manœuvre, vous pourrez trouver tout ou partie des rubriques suivantes :

- ◆ **Résumé.** Résume les effets de la manœuvre d'escrime. Ce qui se trouve en italique et entre parenthèses concerne les effets du Coup de Maître correspondant, si coup de maître il y a.
- ◆ **Effets.** Décrit en détail les effets de la manœuvres d'escrime.
- ◆ **Coup de Maître.** Décrit en détail les effets du coup de maître associé à la manœuvre d'escrime

- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Donne les armes utilisées par l'adversaire du bretteur contre lesquelles la manœuvre d'escrime n'a aucun effet. Par exemple, pour le Battement contre la Pointe de l'Arme, un petit coup de rapière donné sur la lame d'une hache a peu de chance de la faire bouger. Battement contre la Pointe de l'Arme n'a aucune chance de réussir contre un adversaire se battant à la hache.

Niveau 1

Botte de Quinte

- ◆ **Résumé.** +5D (+10D).

- ◆ **Effets.** Le bretteur se fend, de quinte, et enfonce profondément sa lame dans la



chair de l'adversaire. Il bénéficie de +5 aux dégâts de son attaque si celle-ci réussit.

- ◆ **Coup de Maître.** Il bénéficie pour son attaque, si celle-ci réussit, de +5 aux dégâts.

Battement Violent de Sixte

- ◆ **Résumé.** -5A (-10A).
- ◆ **Effets.** En donnant un coup de lame violent sur la base de l'arme de son adversaire, le bretteur la fait vibrer. Cette sensation désagréable gêne son adversaire pour porter son coup. L'adversaire souffre pour son attaque d'un malus de -5C à sa compétence d'arme.
- ◆ **Coup de Maître.** L'adversaire souffre pour son attaque d'un malus de -10C à sa compétence d'arme.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache, Rapière de Tolède et Sabre de Tolède.

Niveau 2

Battement sur la Pointe de l'Arme

- ◆ **Résumé.** +5C (+10C).
- ◆ **Effets.** Tapant légèrement mais par trois fois la pointe de la lame de son adversaire pour l'écarter, le bretteur ouvre sa garde. Il peut ainsi se fendre avant que son adversaire ne soit en mesure de parer. Le bretteur bénéficie pour son attaque de +5 à sa compétence d'attaque.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur bénéficie pour son attaque de +10 à sa compétence d'arme.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache.

Parade de Tierce et Riposte.

- ◆ **Résumé.** +5R (+10R).
- ◆ **Effets.** Le bretteur dévie la lame de son adversaire, qui lui porte une botte, et riposte avant que celui-ci ait le temps de recomposer sa garde. Le bretteur bénéficie de +5 à la Réussite de son jet d'attaque.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur bénéficie de +5 à la Réussite de son jet d'attaque.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache.

Passage en Force

- ◆ **Résumé.** Le bretteur et son adversaire effectuent des JSO d'attaque par ordre

d'initiative. (*Le bretteur attaque le premier, puis son adversaire riposte*).

- ◆ **Effets.** Le bretteur se fend violemment d'Octave, et tente de passer la garde de son adversaire quelle que soit sa réaction. Il s'expose donc à une riposte, mais prend son adversaire de court par cette botte peu commune. Les deux adversaires effectuent chacun, par ordre d'initiative un jet d'attaque sans opposition. On résout les dégâts infligés par celui qui possède l'initiative avant de passer à son adversaire.
- ◆ **Coup de Maître.** A la place de l'habituel jet de corps à corps avec opposition, le bretteur effectue le premier un jet sans opposition d'attaque et résout ses dégâts. Son adversaire effectue ensuite son jet d'attaque, lui aussi sans opposition.

Niveau 3

Prise du Poignet

- ◆ **Résumé.** La main libre du bretteur immobilise une arme de son adversaire. Jet de bagarre en opposition pour se dégager. (*L'adversaire ne peut pas se dégager si le bretteur ne le veut pas*).
- ◆ **Effets.** Le bretteur pare de Septime ou esquive le coup si son adversaire se bat à la hache, et s'approche rapidement de son adversaire pour lui saisir le poignet de sa main libre. Il le tient fermement, si bien que son adversaire ne pourra attaquer avec l'arme tenue par cette main à ce tour. Tous les tours suivant, il pourra effectuer un jet en opposition avec le bretteur de 3*Force, qu'il doit réussir pour pouvoir se libérer et attaquer avec cette arme au tour suivant. Pendant ce temps, le bretteur ne se gênera pas pour lui porter botte sur botte.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur tient si fermement le poignet de son adversaire que celui-ci ne peut se dégager tant que le bretteur ne le désire pas.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Bras en Bouclier

- ◆ **Résumé.** Le bretteur peut dévier les dommages reçus vers le bras gauche.
- ◆ **Effets.** Se protéger d'un coup avec son bras est un réflexe tout à fait humain, bien que peu efficace lorsqu'on ne se défend



pas autrement. Le bretteur arrive à se battre normalement et à interposer son bras gauche si une attaque passe sa garde. Il peut, s'il le désire, dévier tout dégât qu'on lui inflige partiellement ou totalement vers son bras gauche.

- ◆ **Coup de Maître.**
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Epée

- ◆ **Résumé.** +50 Gloire si le coup tue l'adversaire. (+50 gloire si l'attaque porte)
- ◆ **Effets.** Comme Cyrano se battant à l'escrime tout en déclamant un poème, le bretteur cherche à impressionner les gens autour de lui. Il semble danser en se battant, maîtrisant parfaitement chacun de ses gestes. Cela ne l'avantage peut-être pas en combat, mais cela ne le dessert pas non plus. Si jamais un coup porté avec une telle classe tue net son adversaire, il rentrera dans l'histoire en gagnant +50 en Gloire.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur est si gracieux en combattant qu'il rentrera dans l'histoire même s'il se contente de toucher son adversaire : +50 en gloire.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Feinte de Regard et Botte d'Octave

- ◆ **Résumé.** Le bretteur choisit la localisation touchée par son attaque. (*Touche en plus un point vital : BS en plus si l'attaque porte*).
- ◆ **Effets.** Le choix de la partie du corps que l'on veut toucher est difficile et dépend en fait des circonstances. D'un autre côté, les bons escrimeurs devinent où leurs adversaires porteront leur botte en lisant dans leur regard. Le bretteur met à profit cette habitude en posant son regard vers un membre de son adversaire, puis en se fendant d'octave vers la partie du corps qu'il souhaite toucher.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur est si précis qu'il arrive à toucher un point vital de son adversaire, comme le cœur, la gorge, l'œil ou une articulation. Si son attaque porte, elle inflige deux niveaux de blessure supplémentaires : +BS.

Feinte de Corps

- ◆ **Résumé.** Dégâts*2. (*Dégâts *4*). Multipliez avant d'additionner les bonus aux dégâts.

- ◆ **Effets.** Le bretteur baisse intentionnellement sa garde, pour que son adversaire lui porte une botte. Il esquive alors prestement le coup et en profite pour se fendre à fond, portant une attaque terrible, même si le mouvement nécessaire à l'esquive la rend quelque peu imprécise. Les dégâts infligés par le bretteur, si son attaque touche naturellement, sont multipliés par deux. Rajoutez les bonus aux dommages de l'arme ou accordés par une autre manœuvre d'escrime **après** avoir multiplié les dégâts par deux.
- ◆ **Coup de Maître.** Malgré son esquive, le bretteur arrive à garder une précision redoutable, qui vient aggraver la blessure éventuellement causée par son attaque. Si l'attaque porte, les dégâts, avant ajout du bonus aux dégâts de l'arme et du bonus éventuellement conférés par une autre manœuvre d'escrime, sont multipliés par quatre.

Niveau 4

Parade de Septime

- ◆ **Résumé.** Contre totalement une attaque au prix d'une attaque. (*Contre totalement une attaque*).
- ◆ **Effets.** Le bretteur arrête l'attaque d'un de ses adversaires par une simple mais efficace parade de Septime. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire.
- ◆ **Coup de Maître.** Après sa parade de Septime, le bretteur dégage suffisamment rapidement son arme pour porter un coup à l'un quelconque de ses adversaires. Ceci lui permet de contrer une attaque sans en perdre une lui-même comme décrit ci-dessus.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache.

Battement sur l'épaule

- ◆ **Résumé.** La réussite du bretteur pour son attaque est égale à sa compétence à l'arme utilisée. (*De même, mais sans opposition de la part de l'adversaire du bretteur*).
- ◆ **Effets.** En donnant une tape sur l'épaule de son adversaire, le bretteur le déstabilise, tant physiquement, car son adversaire tente instinctivement d'éviter ce coup du plat de la lame, que psychologiquement, car il est surpris d'une attaque si peu commune. Le bretteur en profite pour



porter son attaque. Pour son jet d'attaque, le bretteur obtient une Réussite égale à sa compétence à l'arme utilisée, sans qu'il ait besoin de jeter les dés.

- ◆ **Coup de Maître.** Non seulement la Réussite du jet d'attaque du bretteur est égale à sa compétence à l'arme utilisée, mais ce coup est sans opposition de la part de l'adversaire du bretteur.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Touche lors d'une Parade de Prime

- ◆ **Résumé.** 10 de dégâts automatiques dans une localisation à déterminer. (*BC automatique*).
- ◆ **Effets.** Alors qu'il pare une botte de prime, la pointe de son arme, orientée vers le bas, blesse son adversaire, avant même que le bretteur ne riposte. Avant même que l'attaque ne soit résolue, le bretteur inflige 10 points de dégâts à son adversaire dans une localisation à déterminer.
- ◆ **Coup de Maître.** Lors de la parade de prime, la lame du bretteur s'enfonce profondément dans la chair de son adversaire. Le bretteur inflige une Blessure Critique (BC) à son adversaire dans une localisation à déterminer.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache.

Pousser du Pied

- ◆ **Résumé.** Fait Tomber : +5C/+5R pour le toucher. (*De plus, l'adversaire ne peut se relever tant qu'il est attaqué*).
- ◆ **Effets.** Alors que les visages des deux combattants, fer contre fer, garde contre garde, se font face, le bretteur pousse son adversaire du pied, celui-ci tombe en arrière. Il peut tomber par-dessus bord ou sur un objet pointu et se voir infliger des dégâts. Même si ce n'est pas le cas, il est à terre pour ce tour et le suivant, puis se relève. Toute personne, y compris le bretteur, qui essaie de le toucher bénéficie de +5C/+5R, c'est-à-dire +5 à sa compétence d'attaque et +5 à la Réussite de son jet d'attaque. Etre à terre n'empêche cependant pas l'adversaire du bretteur d'attaquer.
- ◆ **Coup de Maître.** L'adversaire du bretteur est en mauvaise posture, car il ne peut se relever tant qu'il est attaqué.

Niveau 5

Feinte : Fausse Touche

- ◆ **Résumé.** Critique : jetez deux fois les dés et additionnez les réussites. (*Jetez trois fois les dés et additionnez les réussites*).
- ◆ **Effets.** Le bretteur entame une botte, qui suscite de la part de son adversaire la parade appropriée, puis change brutalement de botte pour toucher son adversaire là où il s'est découvert. Faites comme si le jet d'attaque du bretteur était un critique, et ce quel que soit le résultat du dé. En d'autres termes, jetez deux fois les dés et ajoutez les Réussites, pour obtenir la Réussite de l'attaque.
- ◆ **Coup de Maître.** Jetez trois fois les dés et ajoutez en les Réussites pour obtenir la Réussite de l'attaque.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Contre Charge

- ◆ **Résumé.** Si l'adversaire du bretteur le charge en utilisant Equitation ou Acrobatie en conjonction avec une attaque, le bretteur bénéficie à la place de son adversaire des bonus accordés par une telle charge.
- ◆ **Effets.** Lorsqu'un marin saute sur un adversaire du haut d'une vergue, se balance au bout d'une drisse ou charge à cheval, il est redoutable, mais une telle force peut se retourner contre lui. Le bretteur esquive le coup de son adversaire et place son arme pour qu'il vienne s'empaler dessus. Si donc l'adversaire du bretteur utilise Acrobatie ou Equitation en conjonction avec sa compétence d'attaque, il effectue son jet d'Acrobatie ou d'Equitation comme il se doit, mais c'est le bretteur qui bénéficie de ses effets contre lui.

Coup de Banderole

- ◆ **Résumé.** Hémorragie : +1BL / Tour si l'attaque porte. (*De même, mais que l'attaque soit réussie ou non*).
- ◆ **Effets.** Un coup de banderole est une taille profonde du bout de la lame, qui fait souffrir atrocement le blessé et a de grande chance d'ouvrir une artère. Si l'attaque du bretteur touche son adversaire, elle déclenche une hémorragie. Cette



hémorragie inflige au blessé un niveau de blessure par tour après celui du coup de banderole. Seul un jet de Premier Soins ou un pouvoir magique peut l'arrêter. Si le jet de premier soins est un échec, le blessé finit par mourir en se vidant de son sang.

- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur donne un coup de banderole indépendamment de son attaque, si bien qu'il cause une hémorragie dans une localisation au hasard même si son attaque ne porte pas.

Rompt et Riposte

- ◆ **Résumé.** Le bretteur gagne une attaque supplémentaire pour ce tour. (2 attaques supplémentaires).
- ◆ **Effets.** Rompre signifie reculer. Le bretteur recule de quelques pas, laissant son adversaire gaspiller son énergie, avant de riposter. Cela lui permet aussi de prendre du recul et de tenter de plus nombreuses bottes. Le bretteur gagne une attaque supplémentaire à ce tour.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur gagne, pour ce tour, deux attaques supplémentaires.

Esquive : Pas de Côté

- ◆ **Résumé.** Sans Opposition. (L'adversaire perd toutes ses attaques pour le tour).
- ◆ **Effets.** Alors que son adversaire lui porte une botte, le bretteur esquive le coup d'un simple pas de côté et attaque son adversaire alors incapable de se défendre. Le jet d'attaque du bretteur est sans opposition. Son adversaire ne fait donc pas de jet d'attaque.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur esquive successivement toutes les attaques de son adversaire. Celui-ci perd donc toutes les attaques du tour destinées au bretteur, quel qu'en soit leur nombre.

Niveau 6

Rompre

- ◆ **Résumé.** Contre toutes les attaques subies au prix d'une attaque. (Contre totalement toutes les attaques subies).
- ◆ **Effets.** Le bretteur recule devant chacun de ses adversaires. Il doit sacrifier une de ses attaques, mais en échange, aucune attaque qui lui est portée ne peut le toucher.

- ◆ **Coup de Maître.** Vif comme l'éclair, le bretteur ne cesse de rompre puis d'attaquer, si bien qu'aucune attaque ne peut le toucher, et il peut tout de même porter toutes ses attaques normalement.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Parade de Tierce et Froissement

- ◆ **Résumé.** Adversaire frappe un autre adversaire.
- ◆ **Effets.** Après avoir paré de Tierce une attaque, il fait glisser sa lame contre celle de son ennemi et dévie celle-ci sur un autre de ses adversaires. Son adversaire est forcé d'utiliser une de ses attaques contre un autre adversaire du bretteur.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache, Rapière de Tolède et Sabre de Tolède.

Parade de Quarte et Riposte

- ◆ **Résumé.** L'attaque touche deux localisations à la fois. (Deux fois la même localisation).
- ◆ **Effets.** Venant de parer ou d'esquiver une attaque, le bretteur riposte et larde de coups son adversaire. Il détermine deux localisations pour son attaque et inflige aux deux les dégâts de son attaque. Ces deux localisations peuvent bien sûr être identiques, dans ce cas, les dégâts infligés, après addition de tous les bonus aux dégâts, sont multipliés par deux.
- ◆ **Coup de Maître.** L'attaque touche deux fois la même localisation, si bien que les dégâts, une fois tous les bonus aux dégâts appliqués, sont multipliés par quatre.

Battement sur la Main

- ◆ **Résumé.** Désarme. 1 tour pour récupérer l'arme en ne faisant que ça. (Adversaire totalement désarmé).
- ◆ **Effets.** Le bretteur donne une tape sur la main de son adversaire, qui lâche son arme sous l'effet de la douleur. Son adversaire perd donc toutes ses attaques avec cette arme tant qu'il ne l'a pas récupérée ou remplacée. Il lui faut un tour complet pour récupérer son arme, en ne faisant que ça. S'il ne le fait pas, n'importe qui peut le faire, mais en ne faisant que ça pendant un tour.
- ◆ **Coup de Maître.** Le bretteur, d'un moulinet, lacère de la pointe de son arme



les deux mains de son adversaire, qui lâche sa ou ses armes. Comme pour le cas précédent, il lui faut un tour complet, sans pouvoir faire autre chose, pour récupérer une de ses armes perdues.

Niveau 7

Brise lame

- ◆ **Résumé.** Brise l'arme de l'adversaire.
- ◆ **Effets.** En emprisonnant la pointe de l'arme de son adversaire dans la garde de la sienne, le bretteur brise l'arme de son adversaire.
- ◆ **Coup de Maître.** Hache, Rapière de Tolède et Sabre de Tolède.

Tour de Force Fer contre Fer

- ◆ **Résumé.** L'adversaire du bretteur s'inflige ses propres dommages. Le bretteur ne fait pas de jet pour cette attaque.
- ◆ **Effets.** En parant son adversaire, le bretteur se retrouve avec lui fer contre fer, visage contre visage. Attrapant l'arme de son ennemi, il la retourne contre lui et l'enfonce dans sa chair d'un coup violent, puis il s'écarte et se remet en garde. Le bretteur ne fait pas de jet d'attaque. Son adversaire effectue un jet d'attaque sans opposition, et s'inflige ses propres dégâts.
- ◆ **Coup de Maître.**
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Touche Profonde de Sixte

- ◆ **Résumé.** La localisation touchée est transpercée (BC). Effectuer un jet de séquelles.
- ◆ **Effets.** Le bretteur se fend profondément de sixte, et s'il touche, il transperce son adversaire de part en part. Quelle que soit la Réussite obtenue par le bretteur, il inflige une blessure critique à son adversaire. Le blessé doit bien entendu effectuer un jet de séquelles suite à cette blessure.

Touche de Sixte à la Tête

- ◆ **Résumé.** Aveugle : -10A pour le combat.
- ◆ **Effets.** D'une touche rapide de sixte à la tête, le bretteur entaille le front ou les yeux de son adversaire. Du sang lui coule alors

en permanence entre les yeux, à moins que ceux-ci ne soient crevés. 1d6 - 4 yeux sont crevés, et l'adversaire du bretteur, quel que soit ce résultat, subit un malus de -10 à toutes ses compétences tant qu'il ne s'est pas fait un bandage pour arrêter le flot de sang qui l'aveugle.

Niveau 8

Battement Froissement

- ◆ **Résumé.** Coup frappe 2 adversaires. (*Frappe jusqu'à 4 adversaires*).
- ◆ **Effets.** Le bretteur donne trois tapes sur la lame de son adversaire, puis fait glisser sa lame contre la sienne pour l'écarter. D'un mouvement de taille, il attaque son adversaire et finit son geste d'une botte vers un autre ennemi. Le bretteur effectue une seule attaque contre laquelle les deux adversaires doivent se défendre séparément. *Par exemple, s'il obtient une Réussite de 12 pour un bonus aux dégâts de +2, et ses deux ennemis des Réussites de 4 et 8, il inflige $12 - 4 + 2 = 10$ points de dégâts au premier et $12 - 8 + 2 = 6$ au deuxième.*
- ◆ **Coup de Maître.** De même, mais l'attaque du bretteur se fait contre quatre adversaires au lieu de deux.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache.

Botte de Seconde

- ◆ **Résumé.** La localisation touchée est rendue inutilisable. Sans effet sur la tête et le torse. (*De même, mais mort si l'attaque touche la tête ou le torse*).
- ◆ **Effets.** Le bretteur se fend de Seconde pour transpercer le membre de son adversaire au niveau de l'articulation, rendant le membre totalement inutilisable tant qu'un chirurgien ne l'a pas remis en place. Si l'attaque touche, la localisation touchée est totalement inutilisable. Si l'attaque touche le torse ou la tête, cette manœuvre d'escrime n'a pas d'effet.
- ◆ **Coup de Maître.** De même qu'au-dessus, à ceci près que si l'attaque touche la tête, la lame traverse la gorge et tue l'adversaire du bretteur. Si l'attaque touche le torse, la lame transperce la poitrine et s'enfonce dans la colonne vertébrale. Dans ces deux cas, le blessé meurt en quelques minutes.



Enroulement

- ◆ **Résumé.** Récupère l'arme de l'adversaire si le bretteur n'en a qu'une en main.
- ◆ **Effets.** Le bretteur enroule son arme autour de celle de son adversaire, lui arrache des mains et la récupère dans sa main libre. S'il a une autre arme en main, il peut envoyer l'arme loin de son propriétaire.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Hache, Rapière de Tolède ou Sabre de Tolède.

Niveau 9

Estocade

- ◆ **Résumé.** Adversaire s'inflige ses propres dommages et ceux infligés par le bretteur.
- ◆ **Effets.** Par une succession de bottes sophistiquées, le bretteur retourne l'arme de son adversaire contre son propriétaire, avant de lui asséner lui-même une botte. Le bretteur et son adversaire font deux jets d'attaque séparés et sans opposition. Les dégâts des deux attaques sont infligés à l'adversaire du bretteur.
- ◆ **Coup de Maître.**
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.**

Taille Violente

- ◆ **Résumé.** Localisation touchée est tranchée.
- ◆ **Effets.** Le bretteur a la main leste, même s'il n'a pas une arme tranchante. Au lieu

de se contenter d'une simple botte d'estoc, il tranche en deux sa victime. Si l'attaque touche l'adversaire du bretteur, la localisation touchée est tranchée.

Passage sous l'Arme

- ◆ **Résumé.** Si l'attaque réussit, l'adversaire du bretteur se retrouve avec la lame sous la gorge et peut se rendre ou mourir.
- ◆ **Effets.** Alors que son ennemi lui assène un coup, le bretteur se baisse pour passer sous son arme et pose doucement la pointe de sa lame contre la gorge de son adversaire. Celui-ci peut se rendre ou faire sa prière car le bretteur tient sa vie au bout de sa lame.

Niveau 10

Touche entre les Yeux

- ◆ **Résumé.** Adversaire mort.
- ◆ **Effets.** Sans laisser la moindre chance à son adversaire, après une série de bottes de sixte et d'octave, le bretteur perfore le crâne de son adversaire entre les deux yeux. Pour cette attaque, ni le bretteur ni son adversaire n'ont besoin de jeter les dés, car l'ennemi est de toute façon mort.
- ◆ **Ne Fonctionne pas Contre.** Sabre de Tolède ou Rapière de Tolède.



Glossaire

Pièce de Navire

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

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

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

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

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

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

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

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

Cacatois. Voile carrée située au-dessus du perroquet.

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

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

Carène. Voir œuvres vives.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Poupe. Arrière d'un navire.

Proue. Avant d'un navire.

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

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

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



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

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

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

Tillac. Pont à ciel ouvert.

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

Vaisseau de Ligne. Navire de guerre du Roy.

Voile Aurique. Cf. « Le Navire ».

Voile au Tiers. Cf. « Le Navire ».

Voile Carrée. Cf. « Le Navire ».

Voile Latine. Cf. « Le Navire ».

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

Cordage

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hauban. Manœuvre dormante servant à maintenir un mât dans sa position en le tirant vers le côté et vers l'arrière. Les brins d'un même hauban sont reliés par

des cordages horizontaux. les enfléchures, et forment donc une sorte d'échelle.

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

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

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

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

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

Instrument & Mesure

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

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

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

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

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

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

Encablure. Mesure de distance égale à 200m.

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

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

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

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

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

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



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

Manœuvre

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

Laisser arriver.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ferler. Une fois la voile carguée, les gabiers la ferle sur la vergue en enroulant autour d'elle et de la vergue des cordages courts appelés rabans.

Hâler. Tirer.

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

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

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

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

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

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

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

Mouiller. Jeter l'ancre.

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

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

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

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

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

Souquer. Tirer.

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

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

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

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

Mode de Vie

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

Bordée. La bordée bâbord de canon est l'ensemble des canons tirant du côté gauche du navire. L'équipage est lui



aussi découpé en deux bordées : l'une effectue les manœuvres pendant que l'autre se repose.

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

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

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

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

Ordinaire. Repas quotidien.

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

Postes

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

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

Capitaine. Seul maître à bord après dieu sur la plupart des navires et égal de chaque homme d'équipage sur les navires pirates.

Chirurgien. Médecin du bord.

Coq. Cuisinier du bord.

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

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

Maître Canonier. Commandant des chefs de pièces et sous les ordres du canonier.

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

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

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

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

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

Pilote. Hydrographe aidant le capitaine à faire la navigation.

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

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

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

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

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

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



Tables Diverses

Caractéristiques

PRIX D'ACHAT DES CARACTERISTIQUES					
CARACTERISTIQUE	1	2	3	4	5
PRIX	0	2	3	4	6

JETS SUR CARACTERISTIQUES						
Tâche	Routinière	Aisée	Normale	Difficile	Ardue	Impossible
Type de Jet	6*Caract.	5*Caract.	4*Caract.	3*Caract.	2*Caract.	1*Caract.

Compétences

TYPE - SITUATION	MODIFICATEUR	APPLICABLE A
Etat Physique		
Blessure Légère	- 1C	Combat Physique Social Ou Nautique selon les cas
Blessure Moyenne	-2C	
Blessure Grave	-5C	
Blessure Critique	-10C	
Inconscience	Impossible	
Lieu		
Mauvaise Position	-5C	Combat - Physique - Nautique
Endroit Déplacé	-5C	Social
Interactions Sociales		
Supérieur Hiérarchique	+5C / +0R	Social
De classe inférieure	-5C	
Préjugés Ethnique	- 5C ou -10C	
Interlocuteur Epris	+0C / +10R	
Bien disposé	+5C / +0R	
Mal disposé	-5C	
Hostile	-10C	
Temps		
En prenant son temps	+0C / +5R	Compétence Nécessitant de Peaufiner
A la va vite	- 5C	Toutes
Conditions		
Manque de Matériel	- 5C	Matériel Utile
Manque de Matériel	- 10C	Matériel Quasi Indispensable
Manque de Matériel	Impossible	Matériel Indispensable
Matériel Supplémentaire	+5R	Mental
Saoul	-1C à -10C	Toutes

BONUS CONFERES PAR UNE CARTE AUX JETS DE NAVIGATION ET GEOGRAPHIE								
REUSSITE DE CREATION	Echec Crit	Echec	0-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-40
BONUS NAVIGATION ET GEOGRAPHIE	- 10	- 5	+0	+1	+2	+3	+4	+5

PAVILLON NOIR

CONCEPTION DE NAVIRE OU D'INNOVATIONS					
REUSSITE	1- 5	6 - 15	16 - 20	21 - 30	31 - 40
QUALITE	Médiocre	Bon	Excellent	Chef d'œuvre	Génial
BONUS ACCORDE	0	+1 à +2	+3	+4, +5	+6, +7
AVANCE SUR SON TEMPS	-10 ans	0 ans	0 ans	10 ans	Plus de dix ans

BONUS POUR LES JETS DE NAVIGATION SELON L'INSTRUMENT UTILISE	
INSTRUMENT DE RELEVEMENT	MODIFICATEUR
A l'estime	-5C
Avec loch et boussole	-2C
Bâton de Jacob à midi ou avec l'étoile polaire	+0C
Astrolabe à midi ou avec l'étoile polaire	+2C
Nocturlabe de nuit avec la voûte céleste	+5C/+5R
Près de côtes connues en présence d'amers à la boussole	+5C/+5R
Sans carte de la région	-5C
Carte fausse de la région	-5C à -1C
Carte correcte de la région	+0C
Carte de génie de la région	+1C à +5C

MODIFICATEURS DES JETS DE TIMONERIE	
SITUATION	MODIFICATEUR
Grand Frais	-2C
Tempête	-5C
Ouragan	-10C

Combat

BLESSURES			
TYPE DE BLESSURE	DEGATS MINIMAUX	EFFETS DE LA BLESSURE	RECUPERATION
Aucune	Moins que la Protection	Aucun	1 Jour
L = Légère	Protection	-1C	3 Jours
S = Sérieuse	2 * Protection	-2C	1 Semaine
G = Grave	3 * Protection	-5C	2 Semaines
C = Critique	4 * Protection	-10C et Dégâts critiques	1 Mois
I = Inconscience	5 * Protection	I et Dégâts critiques	3 Mois

PAVILLON NOIR

ARMES					
BLANCHES	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		TAILLE DE L'ARME
Cimeterre	Dex + Ada	-	For +1		Longue
Dague	Dex + Ada	5m	For -3		Courte
Fouet	Dex + End	-	End -4		Longue
Hache	Dex + For	3m	2* For -3		Longue
Javelot	Dex + Per	10m	For -1		Très Longue
Lance	Dex + Ada	5m	For +0		Très Longue
Main Gauche	Dex + Ada	5m	Dex -3		Courte
Mains Nues	Dex + For	-	For -5		Très Courte
Nerf de Bœuf	Dex + Ada	2m	For -3		Longue
Rapière	Dex + Ada	-	Dex -2		Longue
Sabre	Dex + Ada	-	For +0		Longue
Tomahawk	Dex + For	4m	For +1		Longue
A PROJECTILES	CARACTERISTIQUE	PORTE	DEGATS		RECHARGE (TOURS)
Arbalète	Per + Dex	20m	+2		5
Arc	Per + Dex	15m	+1		0
Mousquet	Per + Dex	40m	+6		6
Fusil Boucanier	Per+Dex	50m	(+2C)+8		6
Petit Pistolet	Per + Ada	7m	+2		4
Pistolet	Per + Ada	10m	+4		5
Sarbacane	Per + Dex	20m	-2		0
ARTILLERIE	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		
			NAVIRE	PERTES	DEGATS SUR LES HOMMES
Bordée		En m			
Boulets	Per + Dex	300	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Localisation.
Boulets Ramés	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	Chute.
Mitraille	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
Canon Muraille	Per + Dex	100	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Localisation.
Caronade	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
Chasse	Per + Dex	400	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
Grenade	Per + Dex	10*Fo	-	4	+8
Pierrier	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Localisations.

PORTEES DES ARMES		
TYPE DE PORTEE	DISTANCE	MODIFICATEUR
Bout portant	Portée / 10	+5C / +5R
Portée Courte	Portée	+0C
Portée Longue	Portée * 2	- 5C
Portée Extrême	Portée * 5	- 10C

MODIFICATEURS DE COMPETENCE DE COMBAT : CORPS A CORPS ET TIR				
COMPETENCES EN CONJONCTION	CORPS A CORPS	MOD	TIR	MOD
Acrobatie	Fortifié	+6	Surélevé	+4
Discretion	Prise d'Assaut	-4	Protection Légère	-2
Equitation	Surélevé	+2	Protection Complète	-5

PAVILLON NOIR

MODIFICATEURS INDIVIDUELS DE POINTAGE DE PIECE – I					
PORTEE		TAILLE DE LA CIBLE		ORIENTATION DE LA CIBLE, LOCALISATION	
PORTEE	MOD.	TAILLE	MOD.	ORIENTATION	MOD.
Bout Portant	+4	Chaloupe	-10	Bossoir	+0
Portée Courte	+0	Sloop	-4	Proue	-2
Portée Longue	-4	Goélette	-2	Poupe	Deg*2
Portée Extrême	-10	Frégate	+0	Sous Ligne Flott.	-10
Hors de Portée	-	Trois Ponts	+4		

MODIFICATEURS INDIVIDUELS DE POINTAGE DE PIECE – II					
GITE DE LA CIBLE				CIRCONSTANCES	
ATTAQUANT	BOULET	RAME	MITRAILLE	CIRCONSTANCES	MOD
Au Vent	+4	-4	-4	Canon de Chasse	+2
Cible au Gd Largue	+0	+4	+0	Batterie Terrestre	+4
Ss le Vent	-4	+0	+4	Fumée Légère	-4
				Fumée Epaisse	-10
				Gros Temps	GT
				Faim, Fatigue	Var.

JETS DE POUVOIR						
BLESSES DANS LE GROUPE	MOINS DE 10 %	10 - 25 %	26 - 50 %	51 - 75 %	76 - 90 %	PLUS DE 90 %
JET DE POUVOIR	7*Pouvoir	5*Pouvoir	4*Pouvoir	3*Pouvoir	2*Pouvoir	Pouvoir

BONUS AU JET D'ATTAQUE APPORTE PAR UNE ARME EN APOINT	
COMPETENCE MAIN GAUCHE	BONUS A L'ATTAQUE
3 à 5	+1R
6 à 8	+2R
9 à 11	+3R
12 à 14	+4R
15 à 17	+5R
18 à 20	+6R
21 et Plus	+7R

LOCALISATION DES DEGATS	
D6	LOCALISATION
1	Jambe Gauche
2	Jambe Droite
3	Torse
4	Bras Gauche
5	Bras Droit
6	Tête

UTILISATION D'UNE ARME AVEC LA MAIN GAUCHE	
ARME UTILISEE AVEC LA MAIN GAUCHE	COMPETENCE MAIN GAUCHE MINIMALE
Cimeterre	15
Dague	Compétences identiques
Fouet	16
Hache/Tomahawk	19
Nerf de Bœuf	12
Pistolet	0
Rapière	15
Sabre	16

PROTECTIONS		
PROTECTION NATURELLE		
LOCALISATION	PROTECTION	
Tête	Endurance - 1	
Bras	Endurance	
Torse	Endurance	
Jambes	Endurance	
PROTECTIONS TEMPORAIRES PAR LOCALISATION		
TYPE	PROTECTION	MALUS DE DEXTERITE
Pièce de Cuir	+1	-1C
Pièce de Métal	+2	-2C
Carapace	+4	-

PAVILLON NOIR

NIVEAUX DE DOMMAGES	
NIVEAUX DE DOMMAGES	DEGATS INFLIGES
Aucun	Moins que la Protection
1 ND	Protection
2 ND	2 * Protection
3 ND	3 * Protection
4 ND	4 * Protection
5 ND	5 * Protection

ETAT GENERAL	
ETAT GENERAL	MALUS DE COMPETENCE
Blessure Légère	-1C
Blessure Sérieuse	-2C
Blessure Grave	-5C
Blessure Critique	-10C
Inconscience	Inconscience

BLESSURES			
TYPE DE BLESSURE	NIVEAUX DE DOMMAGES	EFFETS DE LA BLESSURE	RECUPERATION
Aucune	Aucun	-	-
L = Légère	1 ND	-	1 Jours
S = Sérieuse	2 ND	-	2 Jours
G = Grave	3 ND	-	4 Jours
C = Critique	4 ND	Blessure critique	1 Semaines
I = Inconscience	5 ND	Blessure critique à +5	2 Semaines

TETE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA + 10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite		
5 - 8	Longue cicatrice partant du front et s'enfonçant dans le cuir chevelu		
9	Une oreille est taillée en pointe, c'est presque joli		
10	Nez fracassé, il restera à jamais déformé		
11	Trois dents ont éclaté sous l'impact		
12	Le choc vous a fait vous mordre la langue, le bout est tranché		
13	Balafre parcourant la joue et la mâchoire		
14	Balafre fendant l'arcade sourcilière, l'œil n'est pas touché		
15	Perte d'une oreille. M. Blonde aurait-il encore frappé ?		
16	Le crâne est fracturé et prend une forme bizarre, le chapeau s'impose		
17	Le nez est tranché et vous laisse un trou béant au milieu de la figure		
18	La lame rentre dans la gorge et entame les cordes vocales qui n'émettent plus qu'un son rauque.		
19	Œil crevé, au royaume des aveugles...		
20	La lame a perforé le cerveau, mort propre et rapide		
21-24	Le crâne éclate et éclabousse le sol de cervelle		
25+	Le coup perfore/ tranche la gorge, le mort s'étale dans une mare de sang		

PAVILLON NOIR

	BRAS	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.			
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur de la main.			
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de l'avant bras.			
10	Grave entorse au coude, ménégez vous.			
11	Fracture de l'avant bras, sans attelle la blessure s'aggrave.			
12	Votre coude est tourné dans le mauvais sens et ça fait mal.			
13	Fracture au niveau de l'épaule, immobilisez vous jusqu'à guérison.			
14	Il vous manque une phalange.			
15	Vous perdez un doigt.			
16	Vous perdez deux doigts.			
17	Le poignet est brisé, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.			
18	Tous les doigts sauf le pouce sont tranchés, la main est peu utilisable.			
19	Vous venez d'y laisser votre main, un crochet s'impose.			
20	Le bras est tranché au niveau du coude, la blessure doit être cautérisée.			
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le malheureux mourra.			
25+	Le bras est tranché au niveau de l'épaule, la mort est inévitable.			

	TRONC	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.			
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du cou.			
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la poitrine.			
10	Déplacement de quelques disques de la colonne vertébrale, ménégez-vous.			
11	Fracture de l'épaule, sans attelle la blessure s'aggrave.			
12	On vient de vous entailler les poignées d'amour, plutôt inesthétique			
13	La clavicule a éclaté sous l'impact, immobilisez-vous jusqu'à guérison.			
14	Fracture ouverte du thorax, attention à la gangrène			
15	Le bassin est fracturé, vous boiterez pendant quelques années.			
16	La lame a transpercé les tripes, vous en souffrirez longtemps.			
17	Désolé, mais vous ne pourrez plus jamais vous reproduire			
18	La lame a touché le poumon, vous cracherez du sang après chaque effort.			
19	Les côtes sont rentrées dans les poumons, sans aide chirurgicale, la mort			
20	La colonne vertébrale est brisée, vous ramperez le reste de votre vie.			
21-24	Le cœur est transpercé et la mort imminente.			
25+	Avec vos tripes dans vos mains, la mort sera longue et douloureuse.			

PAVILLON NOIR.

JAMBE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.		
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du pied.		
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la jambe.		
10	Grave entorse au genou, ménagez-vous.		
11	Fracture du tibia, sans attelle, la blessure s'aggrave.		
12	Votre rotule est fracassée, c'est plutôt douloureux.		
13	Fracture du col du fémur, immobilisez-vous jusqu'à guérison.		
14	Fracture ouverte du fémur, attention à la gangrène		
15	Votre pied a été allégé de quelques orteils		
16	Vous perdez tous vos orteils		
17	La cheville est brisée, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.		
18	Vous venez d'y laisser votre pied, difficile de courir.		
19	La jambe est tranchée au niveau du genou, la blessure doit être cautérisée.		
20	Un nerf a été sectionné au niveau de l'aîne, votre jambe est paralysée		
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le blessé mourra.		
25+	La jambe est tranchée au niveau de l'aîne, la mort est inévitable.		

Table des Matières

Prise d'un Convoi Espagnol.....	1
Pavillon Noir	6
Équipage	7
Postes sur le navire.....	7
Capitaine.....	7
Second, dit aussi « Premier Lieutenant ».....	11
Canonnier	12
Pilote.....	14
Maître d'Equipage	16
Maître Canonnier.....	17
Quartier Maître.....	18
Gabiers & Simples Matelots.....	20
Chef de Pièce.....	21
Servants de Pièce.....	22
Maître Charpentier.....	22
Maître Calfat.....	23
Maître Voilier.....	24
Cambusier.....	25
Coq	26
Vigie.....	27
Le Marin	29
Physique	29
Philosophie	30
Evolution de l'Equipage	35
Recrutement.....	35
Entraînement	38
Organisation à Bord.....	39
Activités Annexes sur un Navire	43
Un Brin de Règles.....	46
Règles Optionnelles	46
Le Personnage	46
Période Historique.....	46
Quelques Questions Préliminaires.....	47
Histoire.....	57
Avantages & Faiblesses.....	57
Chronologie.....	64
Remplir la Fiche de Personnage.....	66
Compétences	85
Quand Utiliser une Compétence ?	85
Invention de Nouvelles Compétences	85
Degré d'apprentissage, Compétence et Réussite	85
Jet de Compétence Crucial	86
Avec et Sans Opposition	87
Règles Optionnelles.....	87
Modificateurs de Difficulté	89
Influence d'une Compétence sur une Autre	90
Les Jets Critiques.....	90
Les Jets sur Caractéristiques.....	91
Au-delà de 20	91
Règle Optionnelle.....	91

Liste des Compétences Générales par Catégories.....	92
Compétences Mentales.....	92
Compétences Nautiques.....	96
Compétences Physiques.....	107
Compétences Sociales.....	111
Compétences de Métier.....	119
Equipement.....	135
Armes.....	135
Combats.....	146
Découpage du Combat : Le Tour.....	146
La Magie en Combat.....	147
Initiative.....	147
Mouvement.....	148
Attaque.....	149
Combat à Distance.....	161
Corps à Corps.....	165
Escrime.....	168
Règles de Base.....	168
Règles Avancées.....	169
Manœuvres d’Escrime.....	172
Glossaire.....	179
Tables Diverses.....	183
Table des Matières.....	190