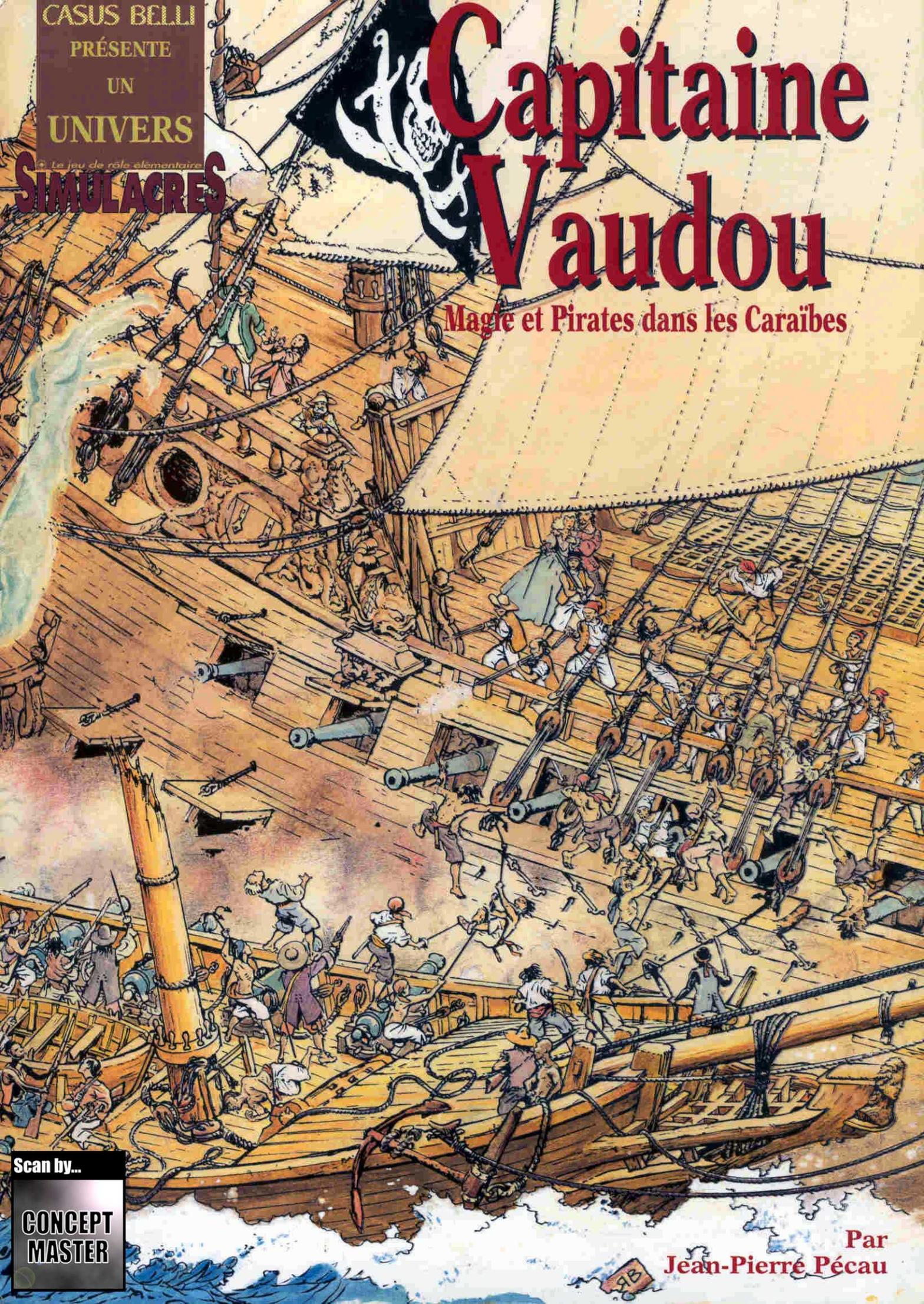


CASUS BELLI
PRÉSENTE
UN
UNIVERS

Le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES

Capitaine Vaudou

Magie et Pirates dans les Caraïbes



Scan by...

CONCEPT
MASTER

Par
Jean-Pierre Pécau

93



Le vrai Ouest Américain n'a pas grand chose à voir avec la vision des westerns. De même, la piraterie était fort différente de l'image que le cinéma et les romans nous ont laissé. Et pourtant, dans ce cas, la réalité a souvent dépassé la fiction. Seulement, les pirates étaient surtout des gens pouilleux, leurs bateaux minuscules et sales. C'est pourquoi la plupart des histoires de pirates sont tirées d'événements du XVII^e siècle, mais avec des costumes et des navires du XVIII^e.

Si nous avons été rigoureux sur « l'Histoire », nous nous sommes permis de la même façon quelques licences en ce qui concerne les navires. Mais plus encore, nous vous avons décrit un monde où la magie, le vaudou existent, où les Démons sont les alliés des pirates.

Ces « théories », cette réécriture de l'Histoire, existent depuis fort longtemps. Mais il faut rendre hommage à Tim Powers qui, dans trois romans (*Les voies d'Anubis*, *Sur des mers plus ignorées...* et *Le poids de son regard*, tous chez J'ai Lu science-fiction) a su faire revivre cette tradition, et lui redonner un nouveau souffle épique.

Nous espérons que vous découvrirez avec bonheur cet Univers où bâbord et tribord, cap plein ouest sont des termes poétiques de marine et non pas un décalque technique de l'espace.

Sus aux Espagnols, que l'or et le tafia coulent à flots ! Et si vous ne vous amusez pas, que le grand cric me croque !

CAPITAINE VAUDOU

Magie et Pirates dans les Caraïbes



GÉNÉRIQUE

Illustrations
Rolland Barthélémy

Textes & Plans
Jean-Pierre Pécau

Relecture scénario et encyclopédie : Agnès Pernelle

Maquette : Pierre Rosenthal

Règles vaudoues et points techniques : Pierre Rosenthal



Tests règles et scénario : Alexandra, Rolland Barthélémy, Franck Dion, André Foussat, Didier Guiserix, Yves Lorgeré, Jean-Marie Noël, Sophie Noël, Jean-Pierre Pécau, Agnès Pernelle, Olivier Rosenthal, Pierre Rosenthal, Sophie Viger, Mathias Twardowsky.

Collection dirigée par Pierre Rosenthal.
Editée et distribuée par Jeux Descartes

Si vous ne trouvez pas le hors-série Casus Belli Simulacres dans votre boutique habituelle, vous pouvez le commander en adressant une lettre à Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris accompagnée d'un chèque d'un montant de 32F à l'ordre de Casus Belli Bred (tarif étranger : 37F).

SOMMAIRE

Chapitre I : Règles générales de Simulacres 4

Règles de base et règles de campagne.

Chapitre II : Règles spécifiques à Capitaine Vaudou 8

La création de personnage, les armes, l'argent, l'équipement, la navigation, les combats, le moral.

Chapitre III : Le vaudou 16

Comment appeler et reconnaître les loas, créer des wangsas, des gads et des vevés. Capturer le petit bon ange d'un personnage, créer des zombis et des bakas, commander à des loups-garous.

Chapitre IV : L'encyclopédie 24

Ce qu'il faut savoir sur la deuxième moitié du XVII^e siècle: la vie quotidienne, la vie maritime, les hommes célèbres, les antilles, l'histoire de quelques pirates.

Chapitre V : Baron Mort Lente 51

Un grand scénario dans lequel les aventuriers pirates affronteront l'un des personnages les plus puissants et les plus énigmatiques des Caraïbes.

Cahier central à détacher 27 à 38

Résumé des règles sur le vaudou

Tableaux sur les combats

Feuille vierge de personnage

Grande carte des Indes occidentales

Petites cartes informatives sur les Caraïbes

Six personnages prêtirés

Sept fiches de navires (dont une vierge)





Capitaine Vaudou

Règles générales de Simulacres

Capitaine Vaudou est un jeu de rôle dont les règles sont tirées du système de jeu Simulacres.

Définition du jeu de rôle

Il s'agit d'un jeu de société, se passant autour d'une table, avec un meneur de jeu et d'autres joueurs qui incarnent des personnages. Ce type de jeu est assez semblable à une sorte de théâtre semi-improvisé, où le meneur de jeu dévoile un scénario, que les joueurs découvrent et sur lequel ils interviennent.

Bien que toutes les règles nécessaires au jeu de rôle Capitaine Vaudou soient présentées ici, les débutants complets auront intérêt à se procurer Simulacres, le hors-série n° 1 du magazine Casus Belli, qui donne de nombreux conseils (en vente en boutiques spécialisées).

La partie

Préparation

— Avant de commencer à jouer, le meneur de jeu est sensé connaître les règles qui suivent, et en avoir expliqué les grands principes à ses joueurs (les détails ne sont pas importants). Il doit avoir lu attentivement le scénario proposé (au moins deux fois) ou avoir inventé le sien, afin de bien s'imprégner de l'ambiance, des personnages, et de la succession des événements.

— Les joueurs doivent créer chacun un personnage, comme cela est indiqué un peu plus loin. Ou bien, s'ils désirent commencer plus vite, prendre l'un des personnages déjà créés, et qui sont au centre du livret, prêts à découper.

— Les participants s'assoient autour de la table. Mettre à disposition le matériel de jeu : crayons, gomme, au moins deux dés classiques, des feuilles de papier, des figurines ou des pions (ces derniers servent à aider le meneur de jeu quand il cherche à faire visualiser aux joueurs des situations où de nombreux personnages sont présents). Le meneur de jeu mettra entre lui et les joueurs la couverture détachable de ce livret, qui comporte de son côté le résumé des règles, ainsi que les tableaux du jeu.

Déroulement

Le jeu de rôle est une succession de dialogues. Le meneur de jeu décrit une situation, et les joueurs annoncent ce que veulent faire les personnages. Suivant le scénario et les règles, le meneur de jeu décrit la suite de l'histoire.

— Meneur de jeu : vous arrivez à l'auberge du Lion qui dort. Une jeune fille brune vous demande ce que vous désirez.

— Joueur 1 : nous demandons quatre chambres pour la nuit.

— Meneur de jeu : elle vous annonce qu'il n'y en a plus que deux de libre. Que faites-vous ?

Quand utilise-t-on les règles ?

Lorsque les joueurs vont indiquer que leur personnages tentent une action improbable, ou lorsqu'ils sont l'objet d'une attaque, ce ne sont ni le pur hasard, ni le meneur de jeu qui décident du résultat : c'est l'application des règles et des indications données par le scénario.

Le Personnage, comment le créer...

Ses caractéristiques sont divisées en plusieurs catégories que nous passons en revue l'une après l'autre. Lisez ce chapitre avec une feuille de personnage vierge devant vous.

Les Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus. Nos personnages sont composés symboliquement du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

◆ Le Corps sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). On ne fait pas de différence entre les diverses capacités physiques comme la force, la rapidité, l'endurance.



Les Instincts assimilent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes des individus.



Le Cœur a pour domaine les sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un avec une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais résiste aussi mieux aux influences extérieures, alors qu'un autre personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire.



L'Esprit gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.).

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort). Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne fait rien avec, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ceux-ci sont au nombre de quatre :



La Perception (qui sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose).



L'Action (que l'on utilise lorsque l'on doit avoir une action effective).



Le Désir (qui entre en jeu dès que l'on veut savoir si le personnage cède à un désir ou si au contraire ce désir l'aide à surmonter les obstacles et lui donne des ailes).



La Résistance (qui est utilisée lorsque l'on doit lutter contre une agression ou rester sur ses positions).

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort). Attribuez un total de 10 points à l'ensemble de vos Moyens.

Règnes

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis à vis du milieu extérieur. Ces affinités dans le jeu sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral ⬠, Végétal ♣, Animal ♠, Humain †, Mécanique ⚙ (le Mécanique représente plus que ce que le mot veut bien dire : il s'agit en fait de tous les objets manufacturés).

Attention : à chaque fois que l'on fait appel à ses ressources internes, on utilise le Règne Humain.

Création du personnage

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort). Voir paragraphes suivants pour l'attribution des points.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des capacités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, on peut libérer ces capacités pour changer le destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. De fait, il y a trois types distincts d'Énergies de base : la Précision, la Puissance et la Rapidité. Leur utilisation est expliquée plus loin dans les règles.

Création du personnage

Comme les Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (faible), 1 (moyen) ou 2 (fort).

Autres Énergies

Il existe des quantités d'autres Énergies. En ce qui concerne Capitaine Vaudou, il s'agit juste de l'Énergie vaudoue. Pour savoir comment l'utiliser, il vous faudra vous reporter au chapitre sur le vaudou.





Création du personnage

Les Énergies magiques peuvent valoir de 0 à 3, mais à la création de personnage, on ne peut leur donner plus de 1. En tout, pour l'ensemble des Règnes et Énergies, on dispose d'un total de 8 points.

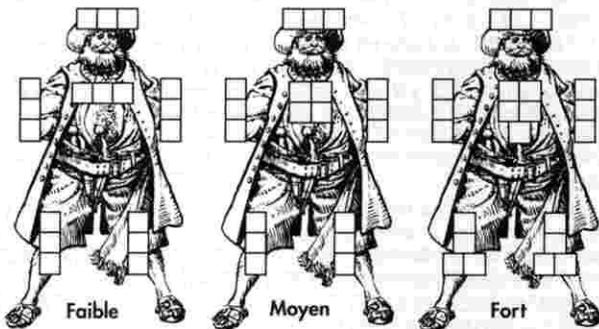
Vie

Les Points de Vie (PV) indiquent les dégâts physiques que peut subir le personnage, avant de mourir ou d'être blessé. Additionnez vos scores en Corps et Résistance :

- De 1 à 5, vous avez une morphologie Faible.
- De 6 à 8, vous avez une morphologie Moyenne.
- De 9 à 14, vous avez une morphologie Forte.

Portez sur votre feuille de personnage le bonhomme et sa répartition en points de vie. On récupère 1PV par partie du corps et par journée de repos complet.

Si vous trouvez le système d'avoir des points de vie différents par partie du corps un peu compliqué, vous pouvez décider d'avoir un nombre global de PV suivant votre morphologie : 4PV pour une morphologie Faible, 5PV pour une morphologie Moyenne, 6PV pour une morphologie Forte. C'est le meneur de jeu qui décide d'employer un système ou l'autre. Le premier est plus précis, le second plus rapide.



Souffle et Équilibre Psychique

Les deux blocs de quatre cases, intitulés Souffle et Équilibre Psychique, sont deux indicateurs traduisant l'état du personnage en points. Au départ, le personnage a quatre points dans chaque catégorie, mais les circonstances de l'aventure peuvent lui en faire perdre.

Les Points de Souffle (PS) indiquent la somme d'efforts que peut accomplir le personnage. Le maximum est aussi de 4 points. À 0 Points de Souffle, le personnage est inconscient.

Les points d'Équilibre Psychique (EP) indiquent la santé mentale du personnage. À 4 points d'Équilibre Psychique, le personnage est très stable émotionnellement. À 0 points d'Équilibre Psychique, il est en état de choc, ou fou, selon les cas.

On récupère normalement 1 PS par heure de repos, 1 EP par semaine de repos.

Points d'Aventure

Ce sont des points que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures, et qui vous permettent d'augmenter vos caractéristiques et vos Talents. À la création du personnage, vous disposez de 15 points d'Aventure (PA).

Talents et Métiers

Sur la fiche de personnage, il reste une place pour inscrire Métier et Talents. Il s'agit d'aptitudes plus particulières et précises. Si votre personnage utilise un de ses Talents en cours de jeu, le meneur en tiendra compte en diminuant la difficulté du tirage (voir règles).

Il existe quatre types de Talents, qui amènent des malus différents au Test d'aptitude quand on essaye de les utiliser (voir règles) tout le monde possède presque tous les Talents de façon normale et certains les ont à un niveau exceptionnel qui donne des bonus. C'est pourquoi on parle de niveaux de Talents (niveau -2, niveau +1, etc.).

Les Talents se notent tout simplement avec le nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subit quand on ne possède pas le Talent. Ce sont (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) Possédé par tous.

Il est possible d'augmenter la valeur d'un Talent avec des Points d'Aventure. Et même de les rendre positifs, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 correspond à un niveau de Talent suffisant pour qu'il devienne un Métier. Un bonus de +2 est celui d'un expert. Un bonus de +3 est celui d'un individu exceptionnel (Mozart a +3 en musique, Scotty a +3 en réparation d'astronefs).

Mais avant de choisir quels Talents vous allez augmenter avec vos points d'Aventure, vous allez choisir un Métier. Ce Métier vous permet,

dans une liste, de choisir un Talent comme privilégié, que vous aurez au niveau +1. Puis vous choisirez trois autres Talents que vous aurez au niveau 0. Vous pouvez, si vous le désirez, créer d'autres Métiers, en faisant des listes logiques de quatre ou cinq Talents, et en leur donnant un nom approprié.

Attention, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un Talent au niveau +1 ou supérieur, à part le seul Talent qui dépend du Métier.

Liste des Métiers

Dans le cas de Capitaine Vaudou, la liste des Métiers est très simple, puisqu'elle n'en contient qu'un : Pirate. La liste des Talents de Pirate est : Arme blanche ou Epée, Bagarre, Charpenterie, Langue étrangère, Navigation, Pistolet.

Barème de dépense de Points d'Aventure

Pour passer un Talent d'un niveau à un autre :

de X à 0.....	5
de X à -4.....	2
de X à -2.....	3
de -4 à 0.....	4
de -4 à -2.....	1
de -2 à 0.....	3

Privilèges des Talents exceptionnels

Si un personnage a un Talent à un niveau +1 ou supérieur, cela peut, en plus du bonus que cela procure, donner un « pouvoir » à ce Talent. Prenons l'exemple des armes :

Un personnage qui a +1 dans le maniement d'une arme et fait un « double-1 » lors d'un lancer de dé dans un test de combat double les dégâts. Si ce personnage a +2 au Talent, il doublera les dégâts sur un « double-1 » et un « double-2 ». Ces « pouvoirs » exceptionnels sont décrits plus loin, avec la description plus détaillée des Talents.

Apprentissage

Toute semaine passée exclusivement à apprendre quelque chose (physique ou intellectuel) donne 1 Point d'Aventure susceptible d'augmenter un Talent en relation avec l'apprentissage.

Gain de Points d'Aventure

Chaque aventure réalisée apporte des Points d'Aventure, à la discrétion du meneur de jeu. En général on donne 3 PA par « aventure » menée à bien (une grande mission est parfois composée de plusieurs petites aventures). Une aventure vécue, même avec un résultat négatif, rapporte quand même 1 PA. Enfin, chaque action d'éclat ou action héroïque rapporte aussi 1PA.

Les règles de simulation

Principe premier

Toute tentative inratable réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (vous pouvez vous aider du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la Difficulté de la tentative selon la table de difficulté suivante, et d'après le Talent employé. La Difficulté est la somme de la valeur de la table et de celle du niveau du Talent.

Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du lancer est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + Difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du lancer est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un Test. Il n'y a pas forcément un Talent spécifique à utiliser dans un Test.

Exemple :

Eldorel essaye de retrouver dans un sous-bois les traces d'un animal. La composante

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4





employée est le Corps \diamond (il utilise ses yeux, sa valeur en Corps est 4), le Moyen est la Perception \triangleleft (il a 3), le Règne est Animal \heartsuit (il a 2), les circonstances sont favorables car il a plu le matin, le meneur de jeu donne donc un bonus de +1 (Aisé). Mais Eldorel n'a pas développé le Talent de Pistage, qui est de base au niveau -2. La somme totale du Test est donc de $4+3+2+1-2=8$. Eldorel ne retrouve la trace que si le joueur fait 7 ou moins en lançant les deux dés.

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc.	Deviner une réaction, 6e Sens.	Connaître les sentiments, psychologie.	Comprendre, analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Savoir jouer sur les « sentiments », Agir au feeling.	Se faire aimer, convaincre par les sentiments.	Raisonnement, calculer, résoudre.
 DÉSIR	Faim, sommeil.	Pouvoir, sexualité.	Romantisme, amour.	Rationalisation, Stabilité.
 RÉSISTANCE	Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie...	Ne pas obéir à ses envies.	Résister à la séduction, avoir la foi.	Rester logique, sain d'esprit.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du Test, il faut additionner les Difficultés.

Exemple :

Eldorel, au sommet d'une montagne, essaye de repérer la fumée qui doit monter du temple vaoudou. Il a une longue-vue qui lui facilite la tâche (Difficulté +1) mais la nuit tombe (Difficulté -2), la Difficulté finale est donc de $1-2=-1$.

Interprétation du résultat

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet des dés, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence par le nom de marge de réussite (MR) et on l'exprime positivement. Quand le Test échoue, on parle de marge d'échec (ME).

Exemple :

Eldorel essaye d'apprivoiser un singe. La somme Cœur \heartsuit + Action \clubsuit + Animal \heartsuit + Dressage vaut 10, il a obtenu un 6, soit un succès avec une différence de -4. C'est donc un résultat Très bon, le singe se laisse approcher et même toucher. En termes de jeu, on dira que sa marge de réussite (MR) est de 4.

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les figurants (aussé appelés Personnages Non-Joueurs ou PNJ). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui lance pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Exemple :

Eldorel colle son oreille à une porte pour vérifier si personne ne se trouve de l'autre côté. Le meneur de jeu demande au joueur combien fait pour Eldorel la somme Corps \diamond + Perception \triangleleft + Humain \uparrow et le joueur répond 8. Le meneur de jeu estime que la porte est épaisse, ce qui rend la tentative Malaisée, il ajoute donc une Difficulté de -1. Le meneur de jeu lance les dés derrière son paravent et fait 10. La différence est donc de $10-(8-1)=3$, c'est un résultat Mauvais. Le meneur de jeu ne dit donc pas à Eldorel que deux gardes ronflent derrière la porte, il lui dit qu'il n'entend rien. Et le voleur ne sait pas s'il a échoué ou s'il n'y a vraiment rien.

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure.

Lorsque le joueur veut utiliser exceptionnellement son Énergie, il indique au meneur de jeu, avant de lancer les dés, son intention. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mise en action (Puissance, Rapidité ou Précision). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son Test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, si on a deux points en Rapidité, on peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il retire des PS ou des EP (à son gré) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés.

Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Les Énergies magiques ne sont pas utilisées de la même façon, voir règles de magie.

Exemple :

Pierre Cavalier est poursuivi par des lanceros espagnols. Il arrive à une porte fermée à clé. Il faut absolument qu'il l'enfonce pour pouvoir s'échapper. Comme il n'aura le temps que d'une tentative, il décide d'utiliser sa Puissance en complément. Le tirage à ne pas dépasser sera 4 (Corps) + 3 (Action) + 1 (Mécanique : une porte est un objet manufacturé) - 2 (Difficulté : la porte est épaisse) + 2 (il a 2 points en Puissance et décide de mettre la totalité) = 8. Il coche 1 PS et 1 EP sur sa fiche (il aurait aussi pu déduire 2 EP, s'il avait préféré). On lance les dés : 6, c'est réussi. Sans sa Puissance, il n'aurait pas enfoncé la porte.

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et enfin regarde de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

— Un personnage qui a raté son lancer de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.

— Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur lancer, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui gagne le duel.

— Si les deux adversaires réussissent tous les deux avec la même marge, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Conflit interne

La règle du duel peut servir en cas de conflit interne (pris entre deux sentiments). Il peut jouer sur deux Moyens d'une même Composante, deux Composantes avec un même Moyen ou même deux Moyens et deux Composantes. Les règles sont les mêmes à deux exceptions près :

— En cas d'échec des deux parties, le personnage est libre de ses actes.

— En cas d'égalité, le personnage est partagé et doit refaire un duel après un moment d'indécision.

Exemple :

Enfermé dans un cachot depuis cinq jours, le geôlier passe au personnage un plat de viande à l'odeur douce amère. Le personnage meurt de faim mais pense que le plat est peut-être empoisonné, il essaye de résister à son envie. Il fait alors un duel Corps \diamond + Désir \heartsuit contre Instincts \approx + Résistance \blacksquare (pas de Règne). Dans son cas, Corps + Désir fait 6 il tire un 4 (marge de réussite de 2), Instincts \approx + Résistance \blacksquare fait 8, il tire un 5 (marge de réussite de 3). Il arrive donc à résister à son envie de nourriture.

Combat

Combat au contact

Le combat est un cas particulier de duel lorsqu'il se passe au contact. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps + Action + Mécanique (ou Végétal ou Minéral ou Humain suivant l'arme utilisée). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel cause des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée (et parfois d'un Talent du personnage).

On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire tout autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général elle dure quelques secondes à peine.

Exemple :

Bonnie la Rouge affronte le sergent Pedro Garnila. Elle utilise son épée (Talent à +1). Elle doit faire moins de 10 (Corps \diamond + Action \clubsuit + Mécanique \approx + Épée) et tire 4, donc une marge de réussite de 6. Garnila lui, doit faire 9, et tire 7 donc une marge de réussite de 2. C'est Bonnie qui remporte cette passe d'arme.





Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un Test avec Corps + Perception + Mécanique (ou Végétal ou Minéral), et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile).

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de blesser qu'une seule personne. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son Test.

Contre deux adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, on n'a pas de difficulté supplémentaire mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test simple (sans duel) pour toucher le personnage.

Armes et dégâts

Les catégories d'armes par Règne sont les suivantes :

Poings, pieds : Humain. Pierre : Minéral. Bâton : Végétal (bois mort, on peut presque le placer en Mécanique). Arbalète, pistolet : Mécanique.

En fait, à part les poings et la pierre, toutes les armes peuvent être considérées comme des objets manufacturés, et appartiennent donc au Règne Mécanique. Dans ce sens, un bout de bois serait encore Végétal, et une massue Mécanique.

Les dégâts

Suivant la réussite d'un personnage lors d'un combat, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause à son adversaire sont variables. Voici comment procéder :

Quand un personnage touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau lancer de deux dés à 6 faces.

Le tableau des dégâts (TD) donne les dommages subis en croisant la catégorie de l'arme et le résultat final.

La catégorie est composée d'une lettre en minuscule (a à j) entre crochets donnant la puissance de l'arme puis du type de dégâts (PV pour Points de Vie, PS pour Points de Souffle, EP pour points d'Équilibre Psychique).

2d6 + Marge	Catégorie	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4-6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7-9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10-11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12-14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15-18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19-22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23-26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

Par 4 en plus

+1

+1

+2

+2

+2

+2

+2

+3

+3

+4

+4

+6

Une arme peut avoir plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts.

Exemple :

Donatello Montefiori touche Alonzo avec une épée à deux mains ([g] PV et [a] PS). Il a réussi avec une marge de 3, et lance 7 avec 2d6. Le total est de 10, il fait donc à Alonzo 3 PV et 1 PS.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans pour autant qu'il y ait une marge de réussite (ou d'échec). Auquel cas les dégâts se notent de la façon suivante : [a+x] PV (ou PS), x étant le nombre à rajouter au lancer de deux dés à six faces.

Ainsi [c+3] PS veut dire que l'on lance 2d6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne c le nombre de points de souffle perdus. Si on note simplement [c] PV, cela veut dire que l'on lance 2d6 et que l'on ne rajoute rien. En tant que meneur de jeu, faites varier x entre 0 et 9, pas plus...

Localisation

Si le combat a lieu entre deux humains, leurs points de vie sont localisés. Pour savoir quelle partie de l'individu est touchée, lancez simplement un dé à six faces :

1 : Tête

2 : Torse

3 : Bras Gauche

4 : Bras Droit

5 : Jambe Gauche

6 : Jambe Droite

Soyez quand même réaliste. Si une personne est protégée par un mur, seules les parties découvertes peuvent être atteintes. Le fait de viser un endroit précis impose un malus de -2 au test de combat.

Protection

Le fait de porter une armure ajoute une Difficulté de -1 à l'adversaire pour porter un coup. En contrepartie, le meneur de jeu imposera des difficultés supplémentaires au personnage quand il sera gêné par son armure (par exemple pour grimper à la corde).

Les Intervenants

Personnages Non-Joueurs

Le meneur de jeu ne se contente pas de raconter une histoire, il anime aussi les autres intervenants de l'aventure. Ces intervenants sont appelés Personnages Non-Joueurs (que l'on abrège en PNJ). Par comparaison, les personnages animés par les joueurs seront appelés Personnages-Joueurs (PJ).

Quand les PNJ ne sont pas primordiaux pour l'histoire, on ne crée pas une fiche complète de personnage, on les classe en trois catégories : les PNJ Faibles, les PNJ Moyens et les PNJ Forts.

Pour chaque PNJ type, on a une même valeur de Test pour toutes les situations.

Un PNJ Faible doit faire moins de 6 à ses Tests. Un PNJ Moyen doit faire moins de 8. Un PNJ Fort doit faire moins de 9.

En ce qui concerne les Talents, même un PNJ Faible a souvent un Talent qui lui donne de meilleures chances lorsqu'il l'utilise. Tenez-en compte. Par exemple, un trappeur PNJ Faible sera considéré comme Fort en Pistage.

Les animaux

Ils n'ont pas les Composantes Cœur et Esprit, seulement Corps et Instincts. Les Moyens sont les mêmes. Les Règnes sont : Naturel et Surnaturel. Ainsi, on explique le talent qu'ont certains animaux à détecter les « esprits ». Les Énergies sont les mêmes.

Enfin, s'ils n'ont pas de points d'Équilibre Psychique, les valeurs de leurs Points de Vie et de Souffle peuvent être différentes. On comprendra qu'un oiseau puisse n'avoir que 2PV et 1PS, tandis qu'un éléphant aura 8 Points de chaque.

Quoi qu'il en soit, l'utilisation des règles et donc des Tests est exactement la même.

Les « monstres »

Comme leur nom l'indique, leur propre est d'être monstrueux et donc hors de la norme. Ils ont des Composantes, Moyens, Règnes et Énergies, mais certains peuvent disparaître (pas exemple Corps pour les fantômes) ou avoir des valeurs exceptionnelles (Règne Végétal de 4 pour une nymphe des bois). Chaque monstre étant unique, il est à chaque fois décrit dans le scénario, ou bien créé par le meneur de jeu. Le tout est de faire preuve de bon sens.



Règles spécifiques à Capitaine Vaudou

Création du personnage

Plutôt que de créer son personnage à partir de rien, il est plus intéressant de lui définir un passé, à partir duquel on va pouvoir broder, mais aussi lui donner une personnalité. Procédez en suivant les étapes ci-après.

Âge

La première chose à déterminer est l'âge de votre personnage. Vous pouvez le choisir librement ou bien le tirer au hasard dans la table ci-après. Cet âge détermine ensuite le nombre de fois où vous tirez sur tables d'événements généraux, ainsi que votre nombre de Points d'Aventure.

Table d'âge

1	40 ans (né en 1620)	7 tables	23 PA ¹
2	35 ans (né en 1625)	6 tables	19 PA
3	30 ans (né en 1630)	6 tables	19 PA
4	25 ans (né en 1635)	6 tables	15 PA
5/6	20 ans (né en 1640)	5 tables	15 PA

1) De plus, le personnage peut avoir deux Talents au niveau +1 à la création, au lieu d'un seul.

Nationalité

Elle est tirée au hasard

- 1 Française
- 2 Anglaise
- 3 Espagnole / Portugaise (au choix)
- 4 Hollandaise
- 5 Saint Empire Romain Germanique¹
- 6 Italienne

1) On parle indifféremment de sujet du Saint Empire pour tout ce qui concerne l'Europe de l'Est jusqu'à la Pologne.

Famille

Tirez sur les trois tables suivantes

Situation de la famille

- 1/2 Sa famille est massacrée par les soldats
- 3/4 Sa famille meurt dans une épidémie
- 5 Sa famille vit quelque part en Europe
- 6 Orphelin élevé par des sœurs, déposé bébé aux portes de leur établissement

Extraction du personnage

- 1/2 Noble
- 3/4 Roturier
- 5/6 Bourgeois

Croyance de la famille

- 1 Très pieuse, catholique
- 2 Catholique
- 3 Protestant
- 4 Janséniste¹
- 5 Hérétique (diggers ou calvinistes)²
- 6 Libre penseur / Juif (impossible si noble)

1) Les jansénistes sont des catholiques, mais la grande idée est de croire à la prédestination. Peu importe les actions sur Terre, certains sont prédestinés à être sauvés et d'autres brûlent déjà en enfer. À partir de là toutes les interprétations sont possibles.

2) Les premiers (les diggers) sont d'une foi beaucoup plus radicale encore que les calvinistes. Tous les puritains, et même tous les protestants, sont considérés peu ou prou par les catholiques comme étant des hérétiques. Mais le degré d'ardeur de la foi de ces derniers influencera beaucoup le rôle du personnage. Dans le cas des diggers par exemple, le personnage pourra interdire qu'on jure devant lui, exigera de faire ses dévotions quatre fois par jour, etc.



Jeunesse

Dans cette période troublée, presque tout homme parti pour les Caraïbes a vécu au moins une guerre, a servi dans une armée ou a subi les conséquences d'une guerre.

Régions des conflits

Elles sont divisées en trois sous-tables, Angleterre, Europe du Sud ou Europe du Nord, suivant la nationalité du personnage.

Anglaise	1 à 3	Angleterre
	4 à 6	Europe du Nord
Française	1 à 3	Europe du Nord
	4 à 6	Europe du Sud
Espagnole		Europe du Sud
Portugaise		Europe du Sud
Hollandaise		Europe du Nord
Est		Europe du Nord
Italienne		Europe du Sud

Angleterre

- 1 Engagé dans les rangs des Têtes Rondes¹
- 2 Engagé dans les rangs des Cavaliers²
- 3 Perd sa famille lors d'une épidémie de peste
- 4 Combat en Irlande contre les troupes de Cromwell
- 5 Highlander, participe aux guerres des clans en Ecosse
- 6 Bandit de grand chemin³

1) Les Têtes Rondes sont les partisans de la république de Cromwell.

2) Les Cavaliers sont les partisans du roi.

3) Le bandit de grande chemin de cette époque s'apparente beaucoup à Robin des Bois. Il vole les riches pour donner aux pauvres. C'est aussi, dans la tradition anglaise, un noble spolié par la révolution de Cromwell et qui se cache, mûrissant sa vengeance.

Jusqu'au milieu de XVII^e siècle, l'Angleterre brûle. La révolution de Cromwell puis la contre-révolution, les expéditions contre l'Irlande et l'Ecosse, plus tard le combat contre l'Espagne, la querelle religieuse enflamment les esprits. Protestant contre catholique (ont dit papiste), Tête ronde contre Cavalier, la guerre civile est sans pitié.

Europe du Sud

- 1 Lutte contre les Barbaresques¹ et les Turcs dans une flotte au choix (française, espagnole, vénitienne ou génoise)
- 2 Lutte contre les Turcs dans une flotte au choix (napolitaine, vénitienne, espagnole)
- 3 S'engage dans l'ordre de Malte² et participe à la défense de Candie et des possessions de l'ordre.
- 4 Esclave à Alger
- 5 Capitaine pour la République de Venise
- 6 Pirate avec les Barbaresques¹

1) Les Barbaresques sont les principautés Maures, contrôlées par les turcs qui pratiquent la guerre de course contre les chrétiens. Leurs ports d'attaches sont Alger et Tunis. Il n'est pas besoin d'être musulman pour être capitaine barbaresque, c'est une version méditerranéenne du pirate caraïbe.

2) L'ordre de Malte est le dernier des grands ordres combattants de Terre Sainte issu des Croisades. À cette époque, toutes ses forces sont engagées dans la défense de Candie, c'est-à-dire la Crète, contre les assauts Turcs. L'ordre de Malte a également pour mission à l'époque de racheter les esclaves chrétiens sur les marchés du proche et du moyen orient.

Le théâtre Sud se résume en deux points : affrontement contre les infidèles, il s'agit de freiner l'expansion turque et affrontement maritime. La puissance de la Sublime Porte (Istanbul) est à son apogée, la chrétienté est sur la défensive.

Europe du Nord

- 1 Pologne : se bat contre les cosaques¹ et les Turcs
- 2 Allemagne : reître² dans une principauté allemande
- 3 Baltique : officier dans l'armée suédoise³
- 4 Cosaque : participe aux raids cosaques contre les Russes
- 5 Mercenaire durant la guerre de 30 ans
- 6 Allemagne : officier dans l'armée des Impériaux⁴

1) Les cosaques (littéralement : homme libre) sont à l'origine des paysans armés chargés de défendre les marches de la Russie contre les attaques Turques. Remarquables combattants et cavaliers, vivant en clan très soudés, ils obtinrent vite une certaine indépendance leur permettant

d'attaquer aussi bien les Turcs que les Polonais ou les Russes. Mais fondamentalement, un cosaque nourrit une haine fondamentale envers les infidèles. La Pologne est encore une grande puissance au début du siècle. Elle a la particularité qui lui restera (pour son malheur) d'être le seul pays où la contre réforme a éliminé les protestants. Seul pays catholique donc, coincé entre les principautés allemandes protestantes et les Russes et les cosaques orthodoxes. La position est intenable et ne sera d'ailleurs pas tenue.

2) Les reîtres sont des mercenaires allemands, les premiers à avoir mis en pratique une tactique du combat à cheval.

3) À cette époque, être officier dans l'armée suédoise c'est faire partie de la meilleure ou d'une des meilleures armées du monde, avec tout ce que cela comporte comme apprentissage de la discipline et du manie- ment des armes.

4) Les impériaux forment les différentes armées catholiques chargées par le Saint Empire Romain Germanique de reprendre les armes à la main les principautés allemandes devenu autonomes et protestantes. De valeurs inégales au combat, les armées impériales se sont toutes par contre, comportées avec une incroyable férocité envers les populations civiles.

Dans tous les cas la participation à la guerre de 30 ans sera une école de l'horreur. C'est pour le siècle et de loin le conflit le plus sanglant pour... les populations civiles. On ne compte plus les villes pillées, rasées et les régions totalement vidées de leur habitants. L'Allemagne mettra plusieurs siècles à s'en remettre et notre personnage en restera marqué pour la vie.

Tables générales

Une fois ceci déterminé, on tire sur les tables suivantes autant de fois qu'il est indiqué dans la première table (âge). Chaque tirage comporte deux lancers, un pour déterminer la table, l'autre pour l'événement à l'intérieur de cette table. Si on tombe deux fois sur le même événement, on tire à nouveau.

En ce qui concerne les femmes, elle tirent d'abord dans les tables 7A et 7B. Puis elles tirent dans les autres tables comme les hommes, mais avec deux tirages en moins, puisqu'elles en ont déjà fait deux auparavant. Si le résultat est trop « masculin », on choisit un équivalent dans les tables 7A ou 7B.

1 — Magie

- 1 Idylle avec une mambo ou un houngan, cadeau de deux wngas¹
- 2 A rendu un service à un houngan (il a une dette).
- 3 Initié au vaudou. Possède un loa racine²
- 4 Fait partie d'une secte rouge
- 5 Se lie d'amitié avec un bokor pirate, cadeau de deux wngas¹
- 6 Initié au vaudou. Possède un loa racine²

1) Le personnage choisit deux wngas avec l'accord du meneur de jeu, avant le début de la partie.

2) En dépensant 4 Points d'Aventure, le joueur met sur la feuille de personnage 1pt en Énergie vaudou, passe le Talent Pratiques vaudoues à 0 et choisit un loa racine (pour tout ceci, voir les règles sur le vaudou).

2 — Navigation / Voyage

- 1 Navigue sur des mers inconnues (tirez la localisation sur la table correspondante)
- 2 Coule un galion espagnol
- 3 Trafiquant d'esclaves
- 4 Marin sur un vaisseau de ligne du roi
- 5 Naufragé à la suite d'une tempête (tirez la localisation)
- 6 Coulé par un pirate / corsaire

3 — Piraterie / Voyage

- 1 Coulé par un Espagnol
- 2 Emprisonné par les Espagnols
- 3 Fait partie de l'équipage d'un pirate célèbre
- 4 Devient boucanier sur l'île d'Hispaniola
- 5 Lettre de marque (choisissez la nation ennemie)
- 6 Trahi par son équipage qui le marronne sur un rivage inconnu

4 — Culture

- 1 Duelliste / spadassin
- 2 Philosophe / astronome
- 3 Joueur / voleur
- 4 Médecin / chirurgien
- 5 Acteur / poète
- 6 Initié / magicien

5 — Divers

- 1 Histoire d'amour (tirez dans la table des conséquences)
- 2 Impliqué dans un duel
- 3 Ruiné (lui ou sa famille)
- 4 Lettre de cachet (si noble) sinon condamnation au hasard
- 5 Impliqué dans un vol
- 6 Histoire d'amour (tirez dans la table des conséquences)

6 — Divers

- 1 Commande une cour des miracles
- 2 Impliqué dans une vengeance
- 3 Impliqué dans une querelle religieuse
- 4 Impliqué dans une rixe ou un duel
- 5 Impliqué dans un scandale (contre la noblesse, la bourgeoisie ou l'Église pour cause d'hérésie, de subversion ou de libertinage)
- 6 Impliqué dans une affaire de sorcellerie

7A — Situation féminine

- 1 Demi-mondaine
- 2 Voleuse
- 3 Prend le voile
- 4 Epouse un riche bourgeois
- 5 Comédienne
- 6 Epouse un noble

7B — Événements féminins

- 1 Enlevée par un noble
- 2 Enlevée par des bandits
- 3 Accusée d'être une sorcière
- 4 Tue son amant (ou époux)
- 5 Ouvre une maison de rendez vous
- 6 Devient une courtisane

Table des conséquences amoureuses

- 1 L'amant ou la maîtresse est tuée
- 2 Il (ou elle) le quitte
- 3 Le personnage rompt la liaison
- 4 Il (ou elle) le trahit
- 5 Il (ou elle) meurt dans un épidémie
- 6 Il (ou elle) est kidnappé sans laisser de traces

Localisation des mers naviguées

- 1 Atlantique
- 2 Méditerranée
- 3 Côte africaine
- 4 Caraïbes (voir sous-table)
- 5 Côte sud-américaine (Tierra firme) à partir de Maracaïbo
- 6 Pacifique

Caraïbes

Lancez deux dés et faites la somme.

- 2 Hispaniola
- 3 Cuba
- 4 Petites Antilles
- 5 Bahamas
- 6 Golfe du Mexique
- 7 Golfe du Honduras
- 8 Tortue
- 9 Jamaïque
- 10 Floride
- 11 Colombie
- 12 Yucatan

Les condamnations

- 1 à 3 Fouet
- 4 Pilon
- 5 Fleur de lys (marquée au fer rouge)¹
- 6 Galères ou déportation vers le Nouveau-Monde¹

1) Lancez un dé à nouveau. Tout résultat pair implique que le personnage a subi la question. Si le résultat est un 6, il en garde les traces en l'espèce d'une légère claudication.

Les cicatrices

Dans la grande tradition des Frères de la Côte, voici une liste de cicatrices plus vraies que nature. Si le personnage a participé à un conflit armé, quel qu'il soit, il lance un dé. Si le résultat est 6, il en a gardé une cicatrice et on relance le dé pour savoir de quel genre.

- 1/2 Balafre. Pas de handicap
- 3/4 Borgne (bandeau sur l'œil). Un malus à tous les tests concernant la vision
- 5 Unijambiste (jambe de bois). Un malus à tous les tests concernant l'action physique
- 6 Manchot (crochet ou autre vissé au bras). Impossibilité d'utiliser deux outils à la fois, ou deux armes à la fois. Si le personnage choisit de se faire poser une lame, ou un instrument tranchant, on considéra cette prothèse comme une arme (poignard)





Explications des Talents

Architectures

Grâce à ce Talent, vous pouvez détecter des constructions susceptibles de dissimuler des passages secrets, et même de les découvrir, puis de les ouvrir.

Art de la guerre

Dans une mêlée à terre (voir règles de mêlée), tout score positif à ce Talent sert de bonus aux Tests de combat.

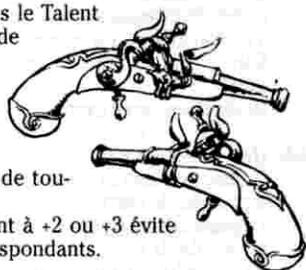
Esotérisme

Dans un monde où la magie existe, ce Talent sert à identifier tout type de magie, ainsi que sa puissance. Il n'en permet pas la pratique effective mais indiquera néanmoins les légendes qui s'y rattachent (comme les méthodes les plus courantes de protection). L'esotérisme se consacre surtout à la magie du Vieux continent. Il ne donne que peu de renseignements sur le vaudou.

Armes

Dès que l'on a un score positif dans le Talent d'une arme, cela donne la possibilité de doubler les dégâts qu'elle fait. Si le Talent vaut +1, on double sur un double-1. Avec le Talent à +2, sur un double-1 ou double-2. Avec un Talent à +3, sur un double-1, double-2 ou double-3 (sous réserve de toucher bien sûr).

Avec les armes à feu, avoir le Talent à +2 ou +3 évite que le coup fuse sur les doubles correspondants.



Pratiques vaudoues

Ce Talent permet de pratiquer la magie vaudoue (voir règles sur le vaudou) mais aussi de connaître les coutumes, les légendes qui s'y rattachent, même si on ne le pratique pas.

Histoire des pirates

C'est à la fois l'histoire de la région et des découvertes, mais aussi savoir quel pirate a embarqué sur quel navire, sa réputation, les aventures qu'il a vécu, etc.

Table des armes

Armes de taille à une main		PV	PS	Armes d'arrêt à une main		PS	
Couteau	[c]		Chaine	[b]	[e]		
Dague	[d]		Etoile du matin	[d]	[g]		
Épée courte	[e]		Fouet		[e]		
Sabre	[e]	[b]	Massue	[a]	[f]		
Épée	[f]	[a]	Matraque		[f]		
Fleuret	[e]		Poing (amateur)		[b]		
Hache à une main	[f]	[b]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[b]	[d]		
Armes à deux mains		PV	PS	Armes d'hast		PV	PS
Épée à 2 mains	[g]	[a]	Hallebarde	[h]	[b]		
Grand bâton	[b]	[e]	Lance	[g]	[c]		
Hache à deux mains	[h]	[b]	Pique	[g]	[a]		
Armes à distance		PV	PS	Autres armes		PV	PS
Arbalète (légère ou lourde)			Grenade				
Carreaux légers	[e]		Point d'impact	[f]*	[f]		
Carreaux lourds	[e]	[b]	Zone du souffle	[a]*	[e]		
Arc (court, long ou composite)			* Tirer des dégâts différents pour chaque partie du corps (un obstacle peut protéger en partie).				
Flèches légères (normales)	[d]		Animaux		PV	PS	
Flèches lourdes	[d]	[a]	Corne				
Armes à feu			Animal moyen	[c]	[a]		
Mousquet	[e]	[c]	Gros animal	[d]	[d]		
Pistolet (ancien)	[d]	[c]	Crocs				
Dague	[c]		Animal moyen	[c]			
Fronde			Gros animal	[e]			
Caillou	[b]	[c]	Griffes				
Bille acier	[b]	[e]	Animal moyen	[c]			
			Gros animal	[g]			

Une grenade est un pot en terre rempli de poudre et de morceaux de métal, fermé par un couvercle, avec une mèche. Elle pèse près de deux kilos.

À chaque fois que l'on tire avec une arme à feu, si on fait un double (à part un double-1) la poudre fuse et le coup ne part pas. Le pistolet de luxe permet juste d'éviter cet inconvénient sur le double-2.

Lorsque l'on utilise une épée normale, si on fait un double-6 à son Test de combat, l'épée se brise.

Table des portées des armes à feu

	portée max	modificateur				
		-3	-2	-1	0	+1
Pistolet	100m	100	75	50	25	- de 10
Mousquet	200m	200	150	100	50	25 & -
Fusil	150m	150	100	100	50	25 & -
Canon	500m	500	400	300	200	100 & -
	On pourra admettre que les pièces de citadelle ont une portée légèrement supérieure aux pièces embarquées, soit 800m.					

Argent

Au XVII^e siècle, aux Caraïbes, le papier monnaie n'a pas cours. On trafique avec des pièces d'or, d'argent ou de cuivre. Chaque pays possède sa propre monnaie, qui a sa propre valeur, suivant la taille et le poids des pièces.

Très rapidement un « standard » va se développer avec la pièce de huit. C'est une monnaie espagnole, le « peso de ocho », en argent, qui a simplement l'avantage d'être la plus courante aux Indes occidentales. Tous les prix seront indiqués dans cette monnaie. Néanmoins, voici les pièces les plus courantes pour chacune des principales nations :

France

La pièce en or est le louis d'or. Pour faire un louis d'or, il faut 3 écus (argent) ou 9 livres (argent) ou 12 pistoles (argent) ou 180 sous (cuivre).

Espagne

La pièce en or est le doublon, parfois appelée pistole (à ne pas confondre avec la monnaie française). Pour faire un doublon, il faut 4 pièces de huit (argent), 32 reales (argent) ou 1088 maradevis (cuivre).

Angleterre

La pièce en or est la guinée. Pour faire une guinée, il faut 4 couronnes (argent), 20 shillings (argent) ou 240 pennies (cuivre).

Hollande

La pièce en or est le ducat. Pour faire un ducat, il faut 2,5 dollars (argent), 5 florins (argent) ou 100 stuivers (cuivre).

Valeurs comparées

Pour faire 100 doublons, il faut 133 louis d'or, 76 guinées ou 200 ducats. À vous de faire les conversions de pièces de huit en livres si vous le souhaitez.

Argent de départ des personnages

Lancez deux dés, multipliez par dix, vous obtenez la fortune de votre personnage en pièces de huit au départ de ses aventures. En sus de cela, il possède des vêtements, une arme blanche ou une épée et un pistolet.

Valeur de l'équipement standard (en pièces de huit)

Vêtements	3
Robe	25
Chaussures	2
Dague	2
Épée	8
Sabre	6
Fleuret	10
Bonne épée	85
Très bonne épée (ornée)	600
Pistolet	6
Pistolet (deux barrillets)	300
Pistolet de luxe	100
Mousquet	20
Fusil	90
Arc	4
Arbalète	6
Hache	4
Hache à deux mains	6
Lance	3
Pique	4
Fouet	1
Grenade	5
Ration / jour (pauvre)	0,5
Ration / jour (raisonnable)	2
Ration / jour (luxe)	6



Boulet creux	3
Boulet ramé	10
Boulet incendiaire	5
Boulet à mitraille	2
Monture de bât	10
Monture	25
Cheval	200
Attelage	150 - 750
Maison (campagne)	250
Maison (ville)	500
Manoir (campagne)	1000
Manoir (ville)	2500
Propriété (moyenne)	10 000 - 25 000
Propriété (grande)	30 000 - 50 000
Bouteille de vin	25
Oignon (montre)	40
Chronomètre	3000
Esclave	300 - 1200

Valeur d'un navire armé sans cargaison

Vaisseau de ligne	450 000
Frégate	220 000
Sloop, Brick	40 000
Chooner	15 000
Cargo, Galion	75 000

Valeur des cargaisons

À tirer au hasard en cas de prise du navire.

1/2 Ballast, pas de cargaison	0
3/4 Divers	15 000
5 Produits rares	75 000
6 Munitions	100 000
6* Convoi d'or ou d'argent	200 000

* Uniquement possible s'il s'agit d'un galion espagnol identifié. On ne trouve pas de telle prise naviguant toute seule.

Navigation

Les navires

Plutôt que de vous donner des règles de construction de navires, nous avons préféré vous proposer plusieurs fiches types (à détacher au centre du livret). Si vous désirez construire d'autres modèles, inspirez-vous en. Les navires sont définis par quatre caractéristiques :

Sloop

Canons												
PCC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bâbord	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Tribord	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PCC	1	2	3	4								
Boulets creux Boulet incendiaire Boulet à mitraille Boulet ramé												

Equipage												
Manœuvre Combat												
Equipage Maximum 100												
FM	1	2	3	4	5	6						
PCE	1	2	3									

Voiles				Coque			
FV				Tirant d'eau 2			
1	2	3		1	2	3	4

• Les canons : le nombre des canons est indiqué pour les batteries bâbord et tribord. Il y a autant de batteries qu'il y a de ponts. En dessous, vous trouverez des cases notées PCC (Potentiel de Combat des Canons). Dans une canonade, ce PCC sert à évaluer si on touche et quels sont les dégâts. Lorsque l'on prend des dégâts aux canons, on coche le nombre

de canons touchés depuis la valeur la plus haute, ce qui diminue ensuite aussi le PCC.

• L'équipage : son nombre est indiqué par des cases en groupes de 5 (c'est-à-dire par escouade de cinq hommes). La capacité maximale du navire est aussi indiquée, pour éviter les excès. Sous ces cases vous trouverez des indications notées FM (Facteur de Manœuvre) et PCE (Potentiel de Combat de l'Équipage). Ces valeurs servent lors des manœuvres du bateau ou pour l'abordage. Une même escouade ne peut être affectée qu'à une tâche à la fois, manœuvre ou combat. Pour se repérer, on cochera sur la fiche avec une croix le nombre d'hommes affectés à chaque tâche.

• La voilure : le nombre de cases indique la surface de toile. La valeur FV (Facteur de Voiles) qui en découle sert aux Tests de manœuvre du navire.

• La coque : elle indique l'indice de résistance de la coque (à zéro le bateau coule) et son tirant d'eau (en présence de fonds supérieurs au tirant d'eau, le bateau va s'échouer).

Comme vous pourrez le constater en regardant les fiches des navires, nous avons préféré un système relativement simple et synthétique plutôt que de les détailler encore plus. Ainsi, la vitesse et la maniabilité du navire sont confondues. Cela suffit dans la plupart des cas.

Les voyages en mer

Pour déterminer les itinéraires, les temps de voyage, le meneur de jeu se reportera aux cartes au centre du livret. Il n'est pas conseillé de donner ces cartes aux joueurs tant qu'ils ne sont pas devenus des pirates hors pair, connaissant les Caraïbes sur le bout des doigts. Pour simuler la connaissance imparfaite de la région et surtout la mauvaise qualité des cartes, il existe un moyen assez simple. Choisissez celui des joueurs dont le personnage a la meilleure valeur en Cartographie ou en Navigation. Confiez-lui la carte centrale pendant cinq à six minutes (pas plus) avec une feuille et un crayon, et laissez-lui faire une copie. Ce sera ce document que les personnages posséderont pour se diriger sur mer.

Se diriger

À chaque jour de navigation, le capitaine tente un Test de navigation pour savoir s'il garde son cap (Esprit * + Action ■ + Mécanique ● + Navigation). Quand le Test est raté, le capitaine sait qu'il ne suit plus exactement la route. A partir de là le meneur de jeu, secrètement, trace une route sur la carte. Cette route dépend de la marge d'échec du Test de navigation. En cas de réussite du capitaine le jour suivant, le cap et la route peuvent être plus ou moins retrouvés. En général, si l'on n'échoue qu'à un seul Test de suite, on arrivera plus ou moins à l'endroit attendu. Par contre, si les échecs se succèdent, le navire peut ainsi dériver plusieurs semaines, voire plusieurs mois avant d'arriver en vue d'une côte inconnue.

Le capitaine peut laisser un officier faire le point et la navigation à sa place (auquel cas c'est celui-ci qui effectue les Tests). Pour naviguer de nuit, il faut posséder le Talent Astronomie, qui joue comme modificateur de Difficulté sur le Test de navigation.

Quoi qu'il en soit, dès que votre vaisseau prend la mer, vous tirerez successivement sur les tables suivantes A, B et C. La météo (A) est interrogée tous les jours, les rencontres en mer (B) tous les deux jours, et les événements à bord (C) toutes les semaines.

A - La météo (tous les jours)

- 1 ou - Calme plat (perdez 1 journée de voyage)
- 2 Bonne brise
- 3 Bonne brise
- 4 Bonne brise
- 5 Bon vent (gagnez 1 journée de voyage)
- 6 ou + Tempête (voir la table des Tempêtes)

On lance un dé à six faces, en rajoutant 2 si on se trouve en saison des pluies. Saison sèche de décembre à mai. Saison des pluies de juin à novembre (qui est aussi l'époque des cyclones).

Effet cumulatif : tout résultat de 1 ou 6 a un effet cumulatif pour le prochain tour. Si on fait 1 à un tour, on appliquera un malus de 1 au tour prochain. À l'inverse si on fait 6, on appliquera un bonus de 1.

Table des tempêtes

- 1 Hurrikane, le navire coule, lancez 1d6+3 par dizaine d'hommes d'équipage pour connaître les survivants. Relancez un dé pour savoir ce qui arrive ensuite à chaque personnage :
 - 1/2 Il est recueilli par un navire espagnol
 - 3/4 Il est recueilli par un navire pirate
 - 5/6 Il échoue sur une plage déserte
- 2 Hurrikane, vous perdez 1d6+3 hommes d'équipage et vous cassez vos mats. Votre bateau est considéré comme étant une épave!
- 3 Votre navire s'échoue sur les hauts fonds d'une côte inconnue, vous perdez 1d3 hommes d'équipage et 1d3 points de coque, il faudra 1d6 jours pour vous remettre à flot!
- 4 Vous perdez 3 jours de voyage
- 5 Vous trouvez un mouillage sur une côte inconnue!
- 6 ou + Vous passez la tempête sans dommage



Le capitaine peut essayer de manœuvrer le bateau pour réduire les conséquences de la tempête. Il doit réussir un jet de Esprit * + Action + Mécanique + Navigation -4. Si le Test est positif on ajoutera alors [c] au jet sur la table des tempêtes.

1) vous êtes automatiquement perdu et vous le savez.

B - Les rencontres en mer (tous les deux jours)

- 1 ou - Une voile à l'horizon (tirez sur la table suivante)
- 2 à 5 Rien
- 6 Echouage sur des hauts fonds inconnus, perdez 1d3 points de coque et 2 journées de voyage

Modificateurs :

- Si on longe une côte : -1
- Si on est sur la route commerciale des convois : -1
- Si on est sur la route commerciale des convois et durant la bonne époque : -2

- Si on est dans le rayon d'action des gardes-côtes : -1'

1) Dans ce cas on tient également compte d'un modificateur de -1 au tirage visant à déterminer la nature du bateau rencontré (plus de chances de rencontrer un garde côte)

Selon l'ordre du capitaine, vous pouvez vous rapprocher pour identifier la voile ou passer au large. Sinon le meneur de jeu tire secrètement sur la table. Si le résultat donne des Espagnols, le bateau des personnages (s'il s'agit d'un pirate) est automatiquement pris en chasse.

Table des navires

- 1 C'est un galion
- 2 C'est un garde-côte espagnol
- 3 C'est une épave
- 4 C'est un pirate
- 5 C'est un vaisseau de ligne européen (vaisseau de guerre)
 - 1 à 3 espagnol
 - 4 anglais
 - 5 français
 - 6 hollandais
- 6 C'est un marchand autre qu'espagnol

ÉTAT DES CONFLITS SUR MER DE 1600 à 1700

Pays opposé à	Espagne		Hollande		France	Danemark	Turquie	
	Hollande	Angleterre	France	Angleterre	France	Angleterre	Subde	Venise
1600		1604						
1610								
1620								
1630								
1640	1648		1635			1643-1645		1645
1650		1654-1659	1659	1652-1654		1657		
1660				1664-1667		1660		1669
1670				1672-1679	1672-1679	1675-1679		
1680								1689
1690						1688-1699		1698
1700						1702-1713	1709-1721	1714-1720

C - Événements à bord (toutes les semaines)

- 1 Contestation de l'équipage¹
- 2 Fièvres 1d6 hommes d'équipage hors de combat²
- 3 Scorbut 1d6 hommes d'équipage hors de combat²
- 4/6 Rien

1) Votre équipage conteste les ordres donnés, il irait même jusqu'à se mutiner si vous ne trouvez par rapidement une solution. Reportez-vous à la table des exigences.

2) Voir conséquences plus loin.

Exigences de l'équipage

- 1 Il menace de maronner le capitaine
- 2 Il menace de passer le capitaine par dessus bord
- 3/4 Il exige qu'on attaque la première voile venue pour faire du butin
- 5/6 Il exige qu'on aborde la côte la plus proche pour prendre du repos

La mutinerie a toujours un ou plusieurs meneurs à sa tête, le capitaine peut tenter de parlementer, de faire un coup de force ou d'obtempérer. Il peut faire un Test de commandement Moral de l'équipage + Action capitaine + Humain capitaine pour reprendre l'équipage en main.

Le scorbut et les fièvres

Une fois l'épidémie déclarée, elle se poursuit automatiquement jusqu'à ce qu'on aborde un mouillage permettant un ravitaillement en fruits frais. C'est-à-dire qu'à chaque semaine supplémentaire, de 1 à 6 hommes de plus sont malades.

Si le navire embarque du citron les deux premières semaines ne peuvent pas provoquer de cas de scorbut. Si on connaît le mélange rhum citron (cas presque impossible puisque officiellement découvert en 1750) le scorbut est efficacement combattu.

Pour stopper une épidémie de fièvre il faut relâcher dans un mouillage durant au moins une semaine.

Épave

Un navire est considéré comme étant une épave lorsqu'il n'a plus de voile. Il se met alors à dériver dans le sens du vent au rythme de quatre jours par hexagone jusqu'à rencontrer une terre ou être réparé. Une épave ne peut bien sûr pas combattre un autre navire, sauf à l'abordage.

La poursuite

Lorsque deux navires sont à portée de vue, il est possible pour l'un des deux de prendre l'autre en chasse. La distance n'est pas définie en miles, kilomètres ou autre unité réelle de mesure mais par une valeur qui varie de 0 à 14. À 0, les navires sont au contact (l'abordage est possible). De 0 à 7, la canonnade est possible. De 7 à 14, c'est la poursuite classique.

Avant de commencer la poursuite on détermine un certain nombre de facteurs :

- le type de navire et sa nationalité. En général, c'est le meneur de jeu qui le décide, à moins que cela ait été tiré de la table de rencontres ci-dessus ;

- l'heure de la rencontre (automatiquement de jour). On tire deux dés, on fait la somme et on rajoute, en heures, ce nombre à 7h du matin ;

- la position des navires (à combien se trouvent-ils de la côte, d'un port ?). C'est important pour pouvoir s'échapper dans des hauts fonds ou entre des îles ;

- la météo du moment, qui est la météo du jour. Exceptionnellement, une fois qu'elle est déterminée, on la teste à nouveau toutes les deux heures ;

- la distance entre les deux navires. Si on est en haute mer, elle est forcément de 14. Si on navigue près des côtes, on lance trois dés et on fait le total pour connaître la distance. Toute valeur supérieure à 14 vaut 14.

La poursuite obéit aux règles suivantes :

- Elle cesse automatiquement dès que la nuit tombe (20h).

- Elle cesse automatiquement dès que les navires sont séparés de 0 point ou éloignés de plus de 14 points. Dans le premier cas on entre dans la phase de combat d'abordage (voir plus loin) dans le second, les deux navires se perdent de vue et la poursuite cesse.

- Tous les quarts d'heure, chaque capitaine fait un Test de manœuvre pour savoir quel navire prend l'avantage.

Règle simple de poursuite

Les capitaines font un duel de Tests de manœuvre : FV + FM + Perception du capitaine. Celui des deux qui remporte le duel peut faire s'éloigner ou se rapprocher son navire d'autant de points que sa Marge de réussite. Il n'est pas obligé d'utiliser tous ses points. En cas de double échec ou d'égalité, les navires restent à la même distance.

A partir du moment où les navires sont proches, c'est-à-dire à 7 points ou moins de distance l'un de l'autre, on entre dans la phase de combat.

A chaque tour les capitaines des navires engagés vont tenter des manœuvres. Elles ont pour but de se placer au mieux pour canonner ou lancer son équipage à l'abordage, ou encore pour fuir. C'est celui des capitaines qui réussit le duel qui indique sa manœuvre pour le tour de jeu. Il existe un certain nombre de manœuvres types comme :

- Glisser au vent consiste à se placer derrière l'adversaire afin d'éviter le feu de ses canons et l'aborder au dernier moment.

- Glisser par le travers consiste à se mettre perpendiculaire au gaillard arrière de l'adversaire pour le canonner (cette partie du navire étant la plus vitale).

- Couper le vent consiste à se mettre en écran entre l'adversaire et le vent afin de lui couper sa propulsion et de fuir plus facilement.

Une fois qu'une manœuvre est engagée, si le capitaine adverse réussit au tour suivant son duel, il ne peut pas choisir à son tour de manœuvre, mais il peut se désengager de la position où il se trouve, afin d'être à « égalité » avec son ennemi.

Exemple :

Le *Revenge* poursuit le *Rédemption*. Le capitaine du *Revenge* réussit son Test avec une Marge de 2, celui du *Rédemption* avec une Marge de 5. Les bateaux sont à une distance de 4, le capitaine du *Rédemption* choisit de se rapprocher que de 3, et indique qu'il glisse par le travers, pour ajuster une salve de canons plutôt que de tenter l'abordage.

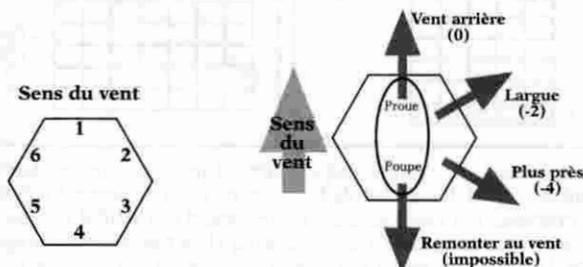




Table de canonnade en fonction de la distance														
+4	+4	+2	+1	0	-1	-2	-4	Canonnade impossible						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

↑ À 0, l'abordage devient possible

À 7 et moins, la canonnade devient possible avec les modificateurs ci-dessus

↑ À plus de 14, la poursuite cesse

Règle optionnelle de poursuite

Pour utiliser cette règle, vous aurez besoin de papier quadrillé. Il est préférable d'utiliser une grille hexagonale (en vente dans toutes les bonnes boutiques de simulation) mais vous pouvez vous débrouiller avec des petits carreaux si vous n'avez rien d'autre.

Tout d'abord, on détermine l'orientation du vent au hasard. Cette orientation est tirée toutes les deux heures si on est près d'une côte, toutes les quatre heures en pleine mer, avec le changement de la météo.

On place ensuite les deux navires (symbolisés par des bouts de papier que vous découperez, en indiquant la proue et la poupe) sur la carte, à une distance correspondant à celle déterminée plus haut. La distance de perte de vue passe par contre à 20 cases.

À chaque tour (qui correspond à un quart d'heure pour les équipages), le capitaine fait un Test de manœuvre : $FV + FM + Perception$ du capitaine + Sens du vent.

Les modificateurs dus au sens du vent sont les suivants : Vent arrière 0, large -2, plus près -4, impossible de remonter face au vent (voir schéma).

Chaque capitaine peut ensuite faire avancer son navire d'un nombre de cases égal à sa Marge de réussite plus deux cases. Il avance donc toujours, même au pire, de deux cases (sauf s'il a perdu ses voiles). Cette avance se fait forcément en ligne droite, dans le sens choisi lors du Test, mais peut être moins importante que le nombre autorisé. C'est le capitaine qui a le moins bien réussi son Test qui bouge son navire le premier. Si vous utilisez une grille à cases carrées, se déplacer en diagonale coûte 1,5pt de mouvement par carreau.

Les manœuvres indiquées dans la partie précédente n'ont plus lieu d'être puisqu'elles sont réalisées lors des déplacements sur le plateau de jeu. Par contre, couper le vent à son adversaire a un impact sur les Tests. Si on est entre 2 et 5 cases de lui, ses Tests ont une difficulté supplémentaire de 2. Entre 6 et 8 cases, la difficulté est de 1 seulement.

Fuite dans les hauts fonds

Un navire dans les hauts fonds poste à son avant un matelot qui lance une sonde donnant la profondeur en brasses. Le capitaine compare cette indication à son tirant d'eau et prend la décision d'avancer ou non.

C'est le capitaine qui lance le dé pour savoir la profondeur des eaux. Mais le meneur de jeu lance lui aussi, en secret, un dé pour connaître la vraie profondeur, qui peut être différente de celle indiquée par le sondeur.

Dégâts de canonnade

2D6 + marge	3	4 5 6	7 8 9	10 11	12-14	15-18	19-22	23-26
Boulet creux / boulet rouge								
Canons	1	2	2	3	4	4	6	8
Equipage	1	2	3	3	4	5	7	9
Voilure †	1	1	3	4	5	6	8	10
Coque †	1	3	4	5	6	8	10	12
Boulet à mitraille								
Canons	1	1	1	1	2	3	4	5
Equipage	1	3	4	5	6	8	10	12
Voilure	1	2	2	3	4	4	6	8
Coque	1	1	1	1	2	2	4	4
Boulet ramé								
Canons	1	2	2	3	4	4	5	7
Equipage	1	1	1	1	2	3	4	5
Voilure	1	3	4	5	6	8	10	12
Coque	1	2	3	4	5	6	7	8

Les jumelages :
 • coque / équipage / canon
 • voilure / équipage
 † également feu à bord

Les jumelages :
 Lorsqu'on vise la coque on touche également l'équipage et les canons du bord.
 Lorsqu'on vise la voilure on touche également l'équipage.

Modificateur de profondeur

1/2 La profondeur est bien celle annoncée par le sondeur

3/4 La profondeur est supérieure de 1

5/6 La profondeur est inférieure de 1

Si le navire n'avance pas, il perd un tour. Si le tirant d'eau est supérieur strictement à la profondeur, le navire s'échoue.

Exemple :

Le *Rédemption* a un tirant d'eau de 3. Le sondeur tire un 3. C'est juste suffisant pour passer et le capitaine décide d'avancer. Mais le meneur de jeu a tiré un 5 sur son dé, la profondeur est seulement de 2, et le navire s'échoue.

Échouage d'un navire

Le navire subit de 1 à 6 points de coque de dégâts. Il faut ensuite 1d6+3 heures pour remettre le bateau à flot.

Canonnade

Les canonnades peuvent se faire à partir d'une distance de 7 ou moins. En fonction de cette distance, le Test de canonnade a une difficulté variable. Il est effectué par le chef canonnier, qui ne peut pas être le capitaine, celui-ci s'occupant de la manœuvre.

Ce Test est : $PCC + Perception$ canonnier + $Mécanique$ canonnier + Distance. On peut aussi ajouter une difficulté supplémentaire suivant la météo, en cas de gros temps ou de brume.

Le canonnier choisit ses munitions, et le nombre de canons qu'il fait tirer à chaque fois. Les salves entre deux navires ne sont pas simultanées. En cas de canonnade réciproque, c'est celui des deux navires qui a remporté le dernier Test de manœuvre qui tire le premier.

Voici les types de munitions disponibles :

- Le boulet creux, ou boulet normal.

- Le boulet ramé est un boulet qui s'ouvre en deux, contenant une chaîne qui s'enroule autour des mats pour les briser.

- Le boulet à mitraille est un agglomérat métallique qui se désagrège et qui est particulièrement meurtrier pour l'équipage.

- Le boulet rouge est un boulet incendiaire chargé de mettre feu au navire.

Si le canonnier veut viser une partie du navire (coque, voile, équipage ou canons), il subit un malus de 2. Si c'est une partie encore plus précise (un mat en particulier, le gouvernail, etc.) il a un malus de 4. Sinon, la localisation est tirée au hasard (lancez deux dés).

2-4 Canons

5-6 Voiles

7-8 Coque

9-12 Equipage

Les dégâts sont comptabilisés suivant le tableau ci-contre. En cas de double lors du lancer des dommages, on consulte la table des coups spéciaux.

Exemple :

Zahar le Borgne est le canonnier du *Rédemption*. À une distance de 3, il fait son Test en choisissant, avec des boulets ramés, de viser la voilure de galion espagnol. La difficulté finale est donc de +1 (Distance) -2 (viser) = -1. Il réussit avec une marge de 2, lance 2d6 et obtient un total de 11 (2 + 9 du lancer). Il fait donc 5 de dégâts à la voilure du galion. Comme quand on vise la voilure on touche aussi l'équipage (jumelage), on regarde dans la même colonne et on voit qu'un homme a été mis hors de combat chez l'ennemi.

	Coque	Voilure	Equipage	Canons
1	Dommages +1 col.	Dommages +1 col.	Dommages +1 col.	Dommages +1 col.
2	Dommages +2 col.	Dommages +2 col.	Dommages +2 col.	Dommages +2 col.
3	Feu à bord (dommage de 3 à la coque tire que dure l'incendie).	Un mat se brise, vitesse réduite du quart pendant 1 à 3 tours.	Dommages +3 col.	Le gréement tombe sur les batteries qui ne peuvent tirer pendant 1 à 3 tours.
4	Avarie au gouvernail, changement de cap impossible pendant 1 à 3 tours (suite possible pour l'adversaire).	Avarie au gréement, vitesse réduite du quart pendant 1d6 tours.	Personnage important blessé.	Dommages +3 col.
5	Gouvernail touché, mouvement aléatoire pour le temps de la réparation (1d6+3 tours).	Misaine touchée, vitesse réduite de moitié pendant 1d6 tours.	Deux personnages importants blessés.	Batteries touchées, feu à bord. Si non éteint avant 3 tours, il gagne la Sainte barbe (voir plus loin).
6	Avarie à la coque, le navire va couler dans 1d6 tours.	Tout l'accastillage s'abat, aucun mouvement possible, le navire devient une épave.	Trois personnages importants blessés.	La Sainte barbe est touchée, le bateau explose.

Abordage et mêlée

Lorsque deux navires se trouvent à 0 point de distance l'un de l'autre il peut y avoir abordage. Lorsqu'à terre un équipage pirate rencontre des escouades d'ennemis il y a mêlée. Dans les deux cas, dès que le nombre d'adversaires est trop important pour pouvoir gérer les combats individuellement, on applique les règles suivantes.

Forces en présence

Pour chaque côté, on compte le nombre d'escouades engagées (une escouade vaut 5 hommes). S'il y a plusieurs fronts, et que les troupes sont divisées, chaque affrontement est pris en compte séparément.

Sur mer, ce nombre d'escouades donne un PCE (Potentiel de Combat de l'Equipage) qui est indiqué sur la fiche de navire. Le PCE dépend du nombre mais surtout de l'organisation, et de l'ardeur des combattants, de la forme du navire.

Sur terre, comptez 1pt de PCE par dizaine d'hommes au combat. Le maximum du PCE est de 4. Diminuez ce nombre de 1 (avec quand même toujours un minimum de 1) si les combattants ne sont pas aguerris, et augmentez-le de 1 si ce sont des soldats d'élite ou des fanatiques (maximum porté à 5). Le PCE diminue quand les hommes sont mis hors de combat.

Exemple :

Une troupe de 25 farouches pirates attaque une petite garnison isolée de 35 Espagnols. Les soldats sont considérés comme normaux et les pirates comme fanatiques. On a donc un PCE de 3 (2+1) pour les pirates, et de 3 (normal) pour les Espagnols. Leur PCE passera à 2 quand ils auront perdu six hommes.

Tour de combat

Chaque tour de combat dure environ 1 minute (à comparer avec la manœuvre des bateaux qui prend environ 15 mn, et une passe d'arme de combat individuel qui vaut environ 6 secondes).

Pour chaque tour de combat, les deux capitaines (ou commandants) font chacun un Test de mêlée : PCE + Cœur capitaine + Action capitaine.

Il ne s'agit pas d'un duel et chacun peut réussir son Test, causant ainsi des dommages à l'adversaire. Les dégâts sont considérés comme simultanés pour chaque tour de combat (même s'ils ne le sont pas vraiment).

Domages

Les dommages se calculent différemment suivant que les troupes sont équipées d'armes à feu et d'armes blanches, ou uniquement d'armes blanches. En fait dans la plupart des cas, on considérera les forces en présence armées de façon équivalente. Les pirates ont des armes à feu et des épées, mais les Espagnols des lances, des armures et parfois des mousquets. Faire le détail des armes ralentirait trop le combat sans lui rajouter beaucoup de réalisme.

Table des événements au combat

3	Vous vous emparez d'une paire de pistolets chargés.
4	Si vous touchez le tonneau de poudre du pont inférieur, vous mettez hors de combat 10 adversaires.
5	Vous grimpez sur une hauteur, cette position stratégique vous donne un bonus de +2 au tour suivant.
6	Dans une trouée, vous pouvez apercevoir le capitaine ennemi et tenter de lui tirer dessus.
7	Si vous parvenez à sectionner le cordage, un fragment de la mature mettra hors de combat 5 adversaires (pour cela réussir un Test de combat).
8	Votre compagnon de droite se trouve en difficulté, un tir réussi éliminerait le danger sinon il essuie un coup de feu.
9	Vous vous débarrassez d'un coup de deux adversaires
10	Vous êtes engagé dans un duel.
11	Pas d'adversaire pour le tour
12	Vous êtes engagé dans un duel
13	Une grenade roule vers vous, il faut réussir un Test d'esquive pour échapper à l'explosion.
14	Une voile de voile vous emprisonne, il faut réussir un Test physique à -3 pour la déchirer, en perdant 1PS par tentative.
15	Deux adversaires vous encerclent.
16	Vous glissez et subissez un malus de -2 au tour prochain.
17	Quelqu'un vous tire dessus (faites un test de Tir).
18	On vous assomme, vous restez HS pendant 1d6 passes d'armes.

Si donc l'équipement est composite, on compte le nombre d'escouades engagées dans le combat. Chacune d'elle compte dans la table des dégâts comme une colonne. C'est-à-dire qu'une seule escouade fait [a] de dégâts, deux font [b], dix font [j]. Dès que l'on dépasse 10 escouades, on revient à la première colonne en faisant la somme. Les dégâts représentent le nombre d'hommes mis hors de combat, et non pas le nombre d'escouades.

Si l'équipement n'est que composé d'armes blanches, il faut deux escouades pour une seule colonne de dégâts.

Exemple :

La frégate la *Terreur des mers* aborde le vaisseau de ligne *El Doblon*. Soixante pirates se lancent à l'assaut d'une troupe de 130 Espagnols. Le PCE de chacun vaut 3. Si les pirates font des dégâts ce sera dans les colonnes [j] et [b] (12 escouades), et les Espagnols deux fois dans la colonne [j] et une fois dans la colonne [f] (26 escouades). Si le combat avait été sans armes à feu, les dégâts auraient été moins importants (de deux fois).

Combat individuel des Personnages-Joueurs

C'est bien sûr pendant un abordage que les personnages vont faire preuve de toute l'audace des Frères de la Côte, qu'ils vont peut-être parvenir à raccourcir la durée du combat, par exemple en provoquant un duel le capitaine adverse, ou en mettant le feu à la réserve de poudre.

À chaque tour de combat, on tire sur la table suivante un événement par Personnage-Joueur engagé dans la mêlée. Comme un tour de combat vaut environ 1 minute et une passe d'arme 6 secondes, le PJ a environ dix actions devant lui pour se débarrasser de ses adversaires ou accomplir une action d'éclat.

	Arme du PNJ	Caractéristique
1	couteau	Faible / 6
2	Pistolet déchargé	Faible / 7
3	Pistolet chargé	Moyen / 8
4	Hache	Moyen / 8
5	Rapière	Fort / 9
6	Sabre	Fort / 10

Moral dans le combat

Un équipage pirate étant souvent moins nombreux, sa principale force est son agressivité et son moral. À chaque action d'éclat de l'un des hommes de l'équipage (en général ce sera un Personnage-Joueur, les autres ne prenant pas d'initiative), le Test de mêlée suivant se fera avec un bonus de +1 (voire de +2 s'il y a plusieurs actions ou une vraiment spectaculaire).

En face par contre, le meneur de jeu aura défini deux chiffres. Le premier est le nombre d'hommes perdus avant que le moral baisse (à ce moment tous les Tests se feront avec un malus de 1) et le second celui à partir duquel ils fuient ou se rendent. Bien sûr, tout ceci peut être modifié par des actions diverses (tuer le capitaine du navire espagnol arrête souvent net le combat).

Au contraire, si l'équipage pirate subit des pertes importantes, que son capitaine n'a pas l'air très efficace, les Tests se feront avec un malus de -1. Le capitaine peut essayer de rattraper ce mauvais effet en galvanisant ses troupes : Test Cœur ♥ + Désir ♠ + Humain ↑.

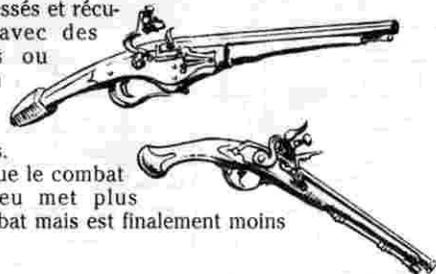
Hors de combat

À la suite d'un combat d'abordage ou de mêlée, tous les hommes mis hors de combat ne sont pas morts.

Si l'armement était composite (armes à feu et armes blanches), seul un quart d'entre eux sont vraiment morts. Un quart sont gravement blessés et récupéreront lentement avec des séquelles (cicatrices ou membres arrachés). Un quart sont gravement blessés et récupéreront lentement sans séquelles. Un quart sont légèrement blessés et récupéreront rapidement sans séquelles.

Si l'armement était uniquement composé d'armes blanches, un tiers des hommes sont vraiment morts. Un tiers sont gravement blessés et récupéreront lentement avec des séquelles (cicatrices ou membres arrachés). Un tiers sont gravement blessés et récupéreront lentement sans séquelles.

On remarque donc que le combat avec des armes à feu met plus d'hommes hors de combat mais est finalement moins mortel.



Les hommes

Toute aventure pirate implique à un moment ou à un autre la gestion d'un équipage, c'est-à-dire de plusieurs dizaines d'hommes obéissant à un capitaine. Pour ce faire voici quelques règles permettant de gérer les actions de groupe.

Le moral

Lorsqu'un capitaine est choisi à la tête d'un équipage, le moral des hommes est en général au plus haut. Il est quantifié par une valeur de Moral qui est au maximum égale à la valeur de Cœur du capitaine.

Le meneur de jeu peut choisir de gérer le moral au grand jour, c'est-à-dire indiquer à chaque fois les variations de moral de l'équipage au capitaine. Ou bien les tenir secrètes et laisser les personnages en découvrir les conséquences.

Obéissance de l'équipage

A tout moment, le meneur de jeu peut tenter secrètement un Test d'obéissance selon la formule suivante : Moral de l'équipage + Désir capitaine + Humain + Difficulté.

La difficulté dépend bien évidemment de ce que le capitaine ordonne à ses hommes. Ici, ce sera au personnage d'être convaincant, de développer de bons arguments afin de ne pas montrer à ses hommes l'ampleur de la tâche qu'il leur demande. En cas d'échec, il peut y avoir, suivant les circonstances : fuite des hommes, refus d'obéissance ou mutinerie.

Exemple :

Hubert le Nantais ordonne à ses hommes de partir à l'assaut de la forteresse espagnole de La Havane. Il ne propose pas de plan, simplement d'ouvrir le feu sur les murailles, la difficulté à les convaincre sera de -4, et il y a de fortes chances pour que ses hommes refusent d'obéir (ils ont raison c'est un suicide). Par contre s'il explique qu'il dispose de complicités pour entrer discrètement dans la place, le risque n'est plus le même et le groupe peut tout à fait obéir à son chef. La Difficulté sera de -1 ou même de 0.

Les différentes réactions sont à l'appréciation du meneur de jeu. Face à l'équipage le capitaine n'a que deux solutions :

- Accéder aux requêtes des hommes d'équipage (dans l'exemple plus haut on n'attaque pas la citadelle).
- Tenter un coup de force. Dans ce cas il sera vraisemblablement question d'un duel contre un meneur. Si le duel est une victoire, l'équipage suit le capitaine... jusqu'à la prochaine fois!



Il convient de ne pas abuser de ce genre de crise, il ne peut avoir tentative de désobéissance de la part d'un équipage que dans des cas extrêmes ou après une aventure particulièrement éprouvante. En général, s'il y a vraiment un problème de relation entre l'équipage et son chef, celui-ci est simplement changé au cours d'un vote (ce qu'il peut très mal prendre bien sûr).

Gain et perte de moral

Dans chacune des circonstances suivantes, le moral de l'équipage peut chuter. En général de 1 ou 2 points :

- Mort d'homme (en dehors d'un abordage)
- Combat éprouvant
- Dégâts au bateau (après une tempête ou un échouage)
- Souffrance physique ou psychique infligée à des hommes d'équipage
- Grande fatigue ou faim ou soif.

- Voyage dans une contrée inconnue ou hostile
- Contrat de la chasse partie non respectée (cas de mutinerie)

Dans chacune des circonstances suivantes, le moral de l'équipage peut augmenter. En général de 1 ou 2 points :

- Repos
- Combat gagné contre une riche prise
- Démonstration d'une magie puissante
- Alimentation abondante, etc.
- Fête et beuverie données dans une taverne (redonne automatiquement le maximum de moral possible pour l'équipage).

Il est possible, après une action d'éclat particulièrement héroïque, d'avoir le moral de l'équipage supérieur à la valeur de Cœur du capitaine (mais jamais plus de 7). Ce moral descendra automatiquement de 1 par jour, jusqu'à rejoindre sa valeur normale.

L'escale de la taverne

Que serait l'univers des pirates sans la taverne? Élément essentiel, c'est là que les joueurs vont jeter par la fenêtre l'argent de leurs rapines.

Tables de jeu

On joue principalement aux dés, mais tout autre forme de jeu est possible. Quelle est l'issue d'une partie? Pour le savoir tirez sur les tables suivantes :

Gain et pertes

- 1-3 voir table A de gains
- 4-6 voir table B de pertes

A - Pertes

- 1 Il perd toute sa mise et est accusé de tricher
- 2 Il perd toute sa mise et est convaincu que l'autre joueur a triché
- 3/4 Il perd la moitié de sa mise
- 5/6 Il perd le quart de sa mise

B - Gain

- 1 Il triple sa mise mais est accusé de tricher
- 2 Il triple sa mise mais il a affaire à un mauvais perdant!
- 3/4 Il double sa mise
- 5/6 Il gagne sa mise

1) À un moment ou un autre dans la ville où s'est déroulé la partie, plusieurs spadassins (de 1 à 3) lui tendront un guet-apens pour lui faire rendre gorge et venger l'honneur blessé du mauvais perdant.

La boisson

Nos amis pirates, pris dans l'enfer du jeu, vident sans attendre toutes les bouteilles de tafia qui passent à portée de leurs mains. Chaque personnage tentera un Test de résistance physique Corps \diamond + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow autant de fois qu'il est nécessaire.

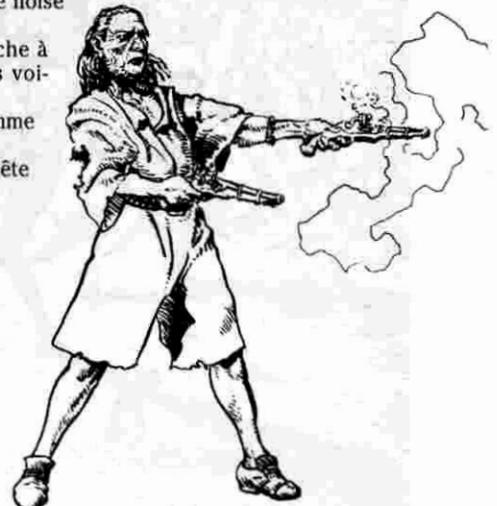
• Au premier Test raté, le meneur de jeu est en droit d'annoncer que le personnage se sent légèrement ivre, il ajoute ensuite une Difficulté de 1 aux tests suivants.

• Au second Test raté, le meneur de jeu annonce au pirate qu'il est sérieusement atteint. On tire sur la table des effets du vin. Puis on applique une Difficulté de 2 aux Tests suivants et inflige des malus dans toutes les actions courantes.

• Au troisième Test raté, le personnage s'écroule ivre mort.

Effets du vin

- 1 Vin mauvais. Cherche noise à ses voisins
- 2 Vin amoureux. Cherche à être tendre avec ses voisins
- 3 Vin triste. Pleure comme une madeleine
- 4 Vin gai. Chante à tue tête
- 5/6 Pas d'effet





Le vaudou

Règles complémentaires

La magie vaudoue fait principalement appel aux loas, des sortes d'esprits, intercesseurs entre Dieu et les hommes. Le vaudou n'est pas essentiellement constitué de magie noire, il existe en fait deux pratiques vaudoues : l'une relève effectivement de la magie noire, elle est pratiquée par les sorciers qu'on appelle bokors ou bokos ; l'autre est une magie blanche, pratiquée par des magiciens, les houngans, ou des magiciennes, les mambos.

Mais les frontières entre magie blanche et magie noire sont floues et une mambo peut faire appel à des pratiques « noires » pour arriver à ses fins pour peu que cela soit justifié par une bonne cause. Au XVII^e siècle, le vaudou fait partie intégrante de la vie des Caraïbes. C'est un code social reconnu par tous, une pratique courante comme peut l'être la pratique scientifique dans notre monde moderne. On consulte un houngan comme on consulte un médecin.

Les caractéristiques magiques d'un personnage

• Son aptitude à utiliser le vaudou (s'il est initié ou non, s'il connaît les pratiques vaudoues ou non et si oui, jusqu'à quel point). Ceci se caractérise par une connaissance du vaudou, qui est un Talent qui se nomme Pratiques vaudoues et par une Énergie Vaudoue (EV). Le Talent indique la difficulté de base à utiliser le vaudou, et l'Énergie la puissance de cette magie suivant le barème ci-dessous :

- 0 pt : non initié, mais peut utiliser des wangas « passifs », des gads.
- 1 pt : initié. Il peut utiliser des wangas actifs, des sortilèges, un vèvé, et appeler un loa.
- 2 pt : peut créer des vèvés et des wangas, faire des zombis, des sortilèges d'envoûtement.
- 3 pt : peut contrôler des loups-garous, acheter un loa, créer un baka.
- Son loa racine
- S'il s'agit d'un personnage initié au vaudou, c'est le loa dont il dépend.
- Ses sortilèges
- La liste des wangas, gads et autres vèvés dont il connaît la fabrication

ou dont il possède un exemplaire. Ainsi que la liste des cérémonies d'invocation qu'il connaît pour appeler tel ou tel loa.

Un personnage non initié au vaudou ne peut pas connaître de cérémonie d'appel. Par contre il peut très bien disposer de sortilèges, qu'il a acheté ou qu'il s'est procuré par des moyens divers, auquel cas il les utilise sans en connaître le fonctionnement, mécaniquement.

Les éléments fondamentaux

Il y a quatre éléments fondamentaux dans le vaudou de notre univers. L'eau de mer, le sang (qui ont des composants très proches), le fer et la lumière.

L'eau douce, et plus encore l'eau salée, réduit les effets du vaudou et rend sa pratique plus difficile (encore que cela soit l'inverse pour les divinités aquatiques). On ne peut en aucun cas appeler un loa, même maritime, en pleine mer. Il est uniquement possible d'utiliser des wangas ou d'autres sortilèges.

Le sang, au contraire, augmente l'efficacité de la magie.

La présence de fer en grosse quantité peut complètement anéantir l'effet d'une cérémonie, tandis qu'en petite quantité le métal s'échauffe rapidement en présence de toute activité magique, c'est d'ailleurs un bon moyen de remarquer une activité vaudoue dans les parages.

La lumière, quant à elle, a un effet repoussoir vis-à-vis de toutes les créatures fantastiques du vaudou (loup-garou, zombi, baka etc.) qui évitent d'affronter les rayons du soleil.

La magie blanche

Il s'agit principalement d'invocations de loas lors de cérémonies magiques et de la fabrication de wangas.

L'invocation d'un loa

Il s'agit là de la forme la plus courante de la magie vaudoue. Un homme (ou une femme) est possédé par un loa au cours d'une cérémonie, on dit





qu'il devient son « cheval » ou qu'il est « monté » par le loa. À partir de ce moment, le loa parle par la bouche du possédé, ou encore vient en aide au possédé (en le guérissant par exemple de ses blessures physiques ou psychiques).

Dans le jeu, un personnage possédé par un loa bénéficiera de tous ses pouvoirs durant le temps de la transe (voir la liste des pouvoirs des loa).

Une possession peut également servir à prévoir l'avenir ou à élucider une décision à prendre. Avant de procéder à la cérémonie de possession, le personnage doit annoncer clairement l'identité du loa qu'il veut convoquer ainsi que ses intentions.

Appeler un loa

Il faut une heure de préparatifs pour la cérémonie et une heure pour atteindre l'état de transe. Le personnage essaye alors d'appeler le loa. Il dépense forcément 1 PS ou 1 EP pour la tentative (puisque c'est un pouvoir à 1 pt d'Énergie Vaudoue). On peut utiliser d'autres Énergies pour augmenter ses chances et la qualité du résultat : Puissance prolonge la durée de la possession, Rapidité permet d'entrer plus vite en transe et Précision diminue les erreurs d'interprétation des désirs du « cheval » envers le loa. Il faut alors bien sûr dépenser des PS ou EP en conséquence.

Le Test d'appel est

Instincts \approx + Désir \heartsuit + Animal \heartsuit + Pratiques vaudoues -2.

Modificateurs de difficulté (cumulatifs) :

- La facilité d'appel du loa (variable selon les loa, voir plus loin)
- Si le loa appelé est le loa racine : + 1
- Si le temple vaudou est dédié à ce loa : + 1
- Si on est sur un « point chaud » : + 1
- Si le personnage est sous le coup d'une malédiction : -2
- Demande facile (donner un conseil, souvent de façon sibylline) : 0
- Demande difficile (guérison mineure, indications précises) : -1
- Demande très difficile (action magique) : -2
- Demande en rapport précis avec le domaine du loa : + 1
- Demande en contradiction avec le domaine du loa : -2
- Attitude envers le loa (de -2 à +2), voir plus loin

En cas de réussite au Test, le personnage est possédé et devient le cheval du loa, il dispose alors de son pouvoir (voir plus loin). En cas d'échec, le personnage subit une « attaque » du loa, qui dépend de celui-ci (voir plus loin).

Interrompre une transe (secouer le cheval, le frapper) fait perdre [c] PS et [d] EP au cheval (lancer 2d6 sans marge).

Durée de la transe

Le meneur de jeu additionne la marge de réussite du Test à 2d6 (il les lance secrètement). Il lit ensuite sur la colonne [k] de la Table Universelle le nombre d'heures maximum où le personnage sera possédé. Le meneur de jeu est seul à connaître cette durée.

À chaque heure, le personnage fait un Test Corps \diamond + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow . S'il le réussit, il ne se passe rien. S'il échoue, on lance 2d6 que l'on rajoute à la marge d'échec. Le personnage perd alors [c] PS.

On tente le « Test de transe » une fois par heure. On peut bien sûr, en cas d'échec, tenter plusieurs fois le Test au cours des heures qui passent.

— Un cheval épuisé (tombant à 0 PS) sort automatiquement de la transe pour sombrer dans le coma. Il revient à 1 PS dès qu'il réussit un Test Corps \diamond + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow (1 Test par minute).

— Le fait de réaliser une cérémonie de possession sur un lieu consacré (sanctuaire vaudou) ou sur un lieu où souffle la « maña » (point magique) permet de bénéficier d'un bonus de + 1 au dé.

— L'appel d'un loa dépend aussi grandement de l'attitude du demandeur face à ce loa. S'il a pris bien soin de l'honorer et de le « nourrir » précédemment, le loa a plus de chances de venir. Si au contraire il l'a volontairement ou non offensé il sera très difficile de le faire venir. Chaque loa a une personnalité bien à lui, des exigences et des attitudes qui lui sont propres. Ceci se traduit par un bonus/malus à la discrétion du meneur de jeu, variant de -2 à + 2.

On peut également faciliter l'invocation d'un loa en lui fournissant la nourriture qu'il aime ou un wanga particulier qui le force à prendre possession du volontaire.

— Il est courant que la transe s'empare d'un autre personnage présent durant la cérémonie sans qu'il le veuille. Pour cela le meneur de jeu peut tenter discrètement un Test de possession sur les autres personnages présents et imposer que certains tombent en transe malgré eux.

Échec d'une transe

Une tentative de possession peut mener à un échec. Chaque loa a une réponse personnelle qui dépend de son caractère et de la nature de la demande : en accord avec le loa, neutre, ou en désaccord.

La procédure est toujours la même. En cas d'échec de la transe, on ajoute 2d6 à la marge d'échec de la transe et en fonction du loa invoqué, on regarde quelles conséquences cela peut avoir. Si, sur le Test de transe, on tire un double-six, le personnage est possédé par un autre loa (au hasard ou au choix du meneur de jeu) qui fait agir le personnage à sa gui-

se (entre 1 heure et 1 jour), et le laisse à son départ avec 1 EP seulement.

Si des dégâts physiques (points de vie) sont une conséquence, on tire au hasard la localisation. La blessure est la conséquence des convulsions de la victime. Elle peut aller jusqu'à provoquer la mort.

Contracter une dette

Appeler un loa c'est accepter de contracter une dette vis-à-vis de lui. Cette dette peut être connue du volontaire mais pour des demandes spéciales le paiement du loa peut en être inconnu.

Exemple : un capitaine demande à Shango, le loa du tonnerre, de faire cesser un orage. La cérémonie a lieu, la possession aussi et le tonnerre cesse, mais Shango n'a pas formulé de demande précise de paiement. Arrivé au port, un mendiant portant les couleurs de Shango, le rouge, quémande une aumône. Le capitaine comprend qu'il s'agit en fait de Shango qui demande à ce qu'on lui paye sa dette. S'il refuse de s'acquitter, le loa va se fâcher et chercher à se venger.

Les sacrifices

Les sacrifices sont le prix à payer pour appeler certain loa. Selon les loa et la demande qu'on veut leur soumettre, le sacrifice ira de l'immolation d'un simple coq jusqu'à un sacrifice humain. Les loa demandant un sacrifice humain sont signalés plus bas.

La cérémonie

Une cérémonie d'invocation peut se faire pratiquement n'importe où, mais c'est un rassemblement très bruyant. En effet le volontaire entre en transe sous l'influence des tambours vaudous. Les personnages devront donc se rappeler qu'une cérémonie en pleine ville attirera inmanquablement l'attention sur eux et que dans tous les cas les Blancs n'aiment pas du tout le vaudou qu'ils assimilent à des pratiques démoniaques. En présence d'une communauté espagnole importante, et donc d'un représentant de la Sainte Inquisition, les personnages sont assurés d'être pourchassés comme sorciers et s'ils sont pris, brûlés viv.

Les loa

Les loa sont donc le pivot du jeu magique, c'est par eux qu'on obtient ce qu'on veut. Ils interviennent dans le monde sous de nombreuses formes.

Outre l'invocation visant à la possession, un loa peut également être « acheté » (voir plus loin), être le loa « racine » d'un personnage ou bien encore apparaître sous une forme humaine ou non aux yeux des personnages, au gré du meneur de jeu ou du scénario. Les loa peuvent être définis comme étant des « génies », au sens des contes des Mille et Une Nuits, ils peuvent grandement aider un personnage mais ils le feront rarement de leur propre initiative. Il faudra au contraire les flatter, les payer, les nourrir et à la moindre occasion ils chercheront à en avoir davantage à ou disparaître. Les loa ne sont pas foncièrement méchants mais ils sont une « forme de vie » différente de la nôtre, aux préoccupations totalement hermétiques aux humains.

Le meneur de jeu n'hésitera pas à parsemer l'aventure d'interventions des loa même, et souvent, sans aucun rapport avec les préoccupations des dits personnages.

Voici une liste des loa les plus connus dans les Caraïbes, la liste est bien entendu loin d'être exhaustive.

Un \uparrow indique la possibilité d'un sacrifice humain lors de l'incantation.



Legba ou Maître Carrefour

Loa des voyageurs

Facilité d'appel : + 1

Interprète des dieux, gardien des portes des mondes, protecteur des habitations, des routes et des carrefours. C'est le dieu qui ouvre la barrière, celui qui détient la clef du monde spirituel, c'est pourquoi, si on se prive de sa protection, on ne peut plus communiquer avec les autres loa. C'est aussi le Maître d'habitation (le maître des habitations), c'est le protecteur des foyers.

On le représente souvent sous la forme d'un vieillard infirme, couvert de haillons, une pipe à la bouche, qui avance péniblement en s'appuyant sur une béquille (d'où son surnom Legba Pied Cassé). Mais cette apparence cache une force terrible qui s'exprime dans la brutalité de ses possessions. Celui qui est monté par Legba se débat frénétiquement et est projeté au sol comme s'il était frappé par la foudre.

Conséquences de l'échec

Demande en accord : rien

Demande neutre : [c] PS [b] PV

Demande en désaccord : [e] PS [d] PV [a] EP



Agaou ou Shango

Facilité d'appel : + 1

C'est le génie des tempêtes, du vent et de l'orage, mais aussi de tous les phénomènes naturels comme les tremblements de terre ou les éruptions volcaniques. Lorsque la terre tremble on dit qu'Agaou n'est pas content. Ses trances sont extrêmement violentes et peuvent tuer le possédé. Ceux qui sont assez forts pour l'héberger imitent le grondement de la tempête et du tonnerre en crachant comme des phoques, ils ne cessent de répéter : « Sé mwé lkanoyé bo-dye, lô m'grodé, syel-a trablé » (c'est moi le canonier du bon dieu, lorsque je gronde le ciel tremble).

Conséquences de l'échec

Demande en accord : [a] PV

Demande neutre : [c] PS [e] PV

Demande en désaccord : [c] PS [e] PV [a] EP

Loco

Docteur Feuille ou Doc'feuil'

Facilité d'appel : 0

Gardien des sanctuaires, dieu de la végétation et de la médecine. C'est aussi le gardien de tous les sanctuaires d'Hispaniola. Son culte se confond avec celui des arbres et plus particulièrement des mapous, ses offrandes sont suspendues dans des sacs aux branches de ces arbres.

Conséquences de l'échec

Demande en accord : [a] PS

Demande neutre : [d] PS

Demande en désaccord : [i] PS [a] EP

Ogou

Dieu de la guerre

Facilité d'appel : + 1 †

A l'origine, au Dahomey, c'est le dieu du fer et des forgerons mais le travail du fer étant (et pour cause) pratiquement absent d'Hispaniola, Ogou est devenu la divinité de la guerre. C'est le loa guerrier que l'on reconnaît au sabre planté en terre devant l'autel.

Ogou a une attirance pour le feu, ses possédés se lavent les mains dans du rhum enflammé et manipulent des barres de fer chauffées à blanc. L'eau étant l'ennemi du feu, Ogou en a horreur. Sa couleur est le rouge et on le représente volontiers comme un vieux soldat vêtu d'un uniforme en haillons et coiffé d'un foulard rouge. Grand buveur, Ogou demande sans arrêt du rhum suivant la formule « Grèn mwé frèt... » (mes testicules sont froids). Et comme tous les soudards, Ogou est un coureur de jupons qui dépense tout son argent pour les jolies femmes.

Conséquences de l'échec

Demande en accord : [a] EP

Demande neutre : [a] PS [a] PV [c] EP

Demande en désaccord : [c] PS [b] PV [d] EP

Les Guédé

Ensemble des dieux de la mort, maîtres des cimetières et des carrefours, des fantômes et des âmes des morts.

Facilité d'appel : -1 †

Les Guédé occupent une position particulière dans le panthéon vaudou, les autres loas les craignent et les évitent. C'est souvent à la Toussaint que les Guédé apparaissent sur les marchés, leurs possédés font preuve de jovialité et de grivoiserie comme s'ils défiaient la mort, et il n'est pas rare qu'ils se livrent à toutes sortes d'obscénité.

La boisson favorite des Guédé est un breuvage diabolique fait de vingt et une espèces de piments, et seuls ceux qui sont possédés par ces génies peuvent le boire sans risque.

Les Guédé apparaissent généralement dans des tenues de grand deuil, habits et capes noirs. Ils peuvent également se déguiser en cadavre, on leur enfonce alors de l'étaupe dans la bouche et les narines et on leur attache une mentonnière autour du visage. Le possédé danse alors avec des gestes saccadés en émettant des râles d'agonie.

Il existe plusieurs dizaines de guédé qui se partagent en gros les mêmes attributions :

Baron Samedi (l'entrepreneur des pompes funèbres)

Baron la Croix

Baron Cimetière (le fossoyeur)

Maman Brigitte, ou Grande Brigitte ou M^{lle} Brigitte, mère des guédé

Capitaine Zombi ou capitaine Guédé

Guédé-Double (à cause de son don de double vue)

Guédé-z-araignée, etc.

Conséquences de l'échec

Demande en accord : [b] EP

Demande neutre : [b] PV [d] PS [d] EP

Demande en désaccord : [b] PV [f] PS [e] EP



Agoue

Dieu de la mer, loa de la tempête

Facilité d'appel : -1 sur terre, + 1 à proximité d'un point d'eau

Il règne sur la mer, sa faune et sa flore ainsi que sur les bateaux qui naviguent dessus. On le surnomme aussi Coquille de Mer ou bien Anguille ou encore Têtard l'Étang. Il a pour emblème des petits bateaux, ou des avirons peints en vert ou en bleu. Sa couleur favorite est le blanc, et on lui prête l'apparence d'un mulâtre au teint très clair, aux yeux verts, vêtu d'un uniforme d'officier de marine.

Agoue aime le son du canon et rien ne peut l'honorer davantage qu'une bonne salve en son honneur.

On lui offre en sacrifice des moutons ou des poulets blancs ainsi que des bouteilles de champagne, qui est sa boisson favorite.

Le meilleur endroit pour invoquer Agoue est bien entendu la proximité de la mer ou d'un étang mais il faut alors prendre garde que ses possédés ne cèdent pas à son invitation et aillent le rejoindre au plus profond des ondes, ce qui pour un humain, même possédé par un loa, peut s'avérer mortel. On raconte cependant que des adorateurs d'Agoue ont pu ainsi, sous la protection du loa, parcourir à la nage des distances énormes ou bien encore séjourner plusieurs heures sous l'eau sans être noyés.

Conséquences de l'échec

Demande en accord : rien

Demande neutre : [e] PS [a] EP

Demande en désaccord : [f] PS [b] EP

Erzulie

Déesse de l'amour

Facilité d'appel : 0

Comme Aphrodite, Erzulie est née des ondes, c'est une divinité marine. Elle est coquette, sensuelle, dépensière et recherche toutes les formes de plaisir. Ses possédés demandent à être coiffés, parfumés, habillés de jolies toilettes de préférence roses ou bleues. Erzulie aime les hommes et elle fera tout pour aguicher les assistants mâles de la cérémonie. Et comme elle aime les hommes elle se garde des femmes qui sont ses rivales et qu'elle saluera avec hauteur.

Erzulie aime recevoir des cadeaux et en faire, elle est aussi extrêmement capricieuse. La déesse a eu des aventures avec presque tout le panthéon vaudou et sa vie est une suite de scandales. Elle peut donc intervenir tout à fait efficacement auprès de son amant-loa du moment, mais encore faut-il connaître l'identité de l'amant du moment!

Conséquences de l'échec

Demande en accord : rien

Demande neutre : [c] (PV ou EP ou PS, au hasard)

Demande en désaccord : [d] (EP ou PS, au hasard)

Damballah Vedo

Loa serpent, dieu de la fortune et du commerce

Facilité d'appel : 0

Les gens qui sont possédés par Damballah dardent leur langue et ondulent sur le sol à la façon des reptiles, ils sifflent et parfois s'accrochent aux poutres ou aux branches des arbres pour s'y laisser prendre la tête en bas à la façon des boas. Damballah est une divinité aquatique, sa couleur préférée est donc également le blanc, la nourriture et les boissons à lui offrir doivent être de cette couleur. C'est le grand maître de l'argent (le métal blanc), c'est donc lui qui accorde la richesse et qui permet qu'on découvre des trésors cachés.

Conséquences de l'échec

Demande en accord : [a] EP

Demande neutre : [b] EP [a] PS

Demande en désaccord : [f] EP [a] PS

Marinette

Déesse des zombis et des loups-garous

Facilité d'appel : -1 †

C'est une diablesse vouée au mal et l'exécutrice des basses œuvres de Kita, un grand loa sorcier. Son animal symbole est la chouette et les possédés essayent de ressembler à cet animal, ils laissent prendre leurs bras comme des ailes, recourbent leurs doigts en forme de griffes, etc. Elle vagabonde dans les bois et c'est là que ses serviteurs doivent lui porter ses offrandes, dans des lieux secrets qu'elle visite la nuit. Ses possédés ont l'habitude de se jeter dans le feu et d'essayer d'en éteindre les flammes en le piétinant. On lui sacrifie des poules qu'on plume vivantes, des chèvres, des truies de couleur noire et jusqu'à des hommes dans les cas extrêmes. Ses offrandes doivent être enterrées. Marinette est la femme de Ti Jean Pied Fin, prince Zandor, dit Ti Jean Zandor, petit homme habillé en rouge qui se perche dans les palmeraies pour fondre sur les passants qu'il dévore.

Conséquences de l'échec

Demande en accord : [b] EP

Demande neutre : [a] PV [d] PS [e] EP

Demande en désaccord : [a] PV [f] PS [e] EP



Taureau 3 Graines

Loa de la fureur guerrière
Facilité d'appel : + 1 †

Les apparitions de Taureau Trois Testicules sont terribles, ceux qu'il possède sont pris d'une fureur destructive qu'il faut apaiser en leur apportant une certaine herbe qu'ils broutent aussitôt. Pendant la transe ils ne cessent de beugler et chante : « M'toro m'béglié » (Je suis taureau je beugle...).

Conséquences de l'échec

- Demande en accord : [a] EP
- Demande neutre : [b] PV [c] EP
- Demande en désaccord : [b] PV [d] EP

Utiliser un loa acheté

Pour obtenir un loa acheté il faut participer à une cérémonie d'initiation, on choisit alors le loa qu'on veut acheter.

Un loa acheté obéit automatiquement à son maître comme un génie de la fable, plus besoin donc de transe magique pour le contacter. C'est un puissant sortilège mais également une lourde charge car un loa acheté demande un paiement plus ou moins important et plus ou moins régulier à son maître. Les règles sont les mêmes que pour le paiement d'un loa convoqué lors d'une transe, mais bien entendu il faut « nourrir le loa » tant qu'on le possède.

Se débarrasser d'un loa acheté n'est pas non plus chose facile, il faut pour cela participer à une cérémonie du même type que la cérémonie d'initiation et obtenir un résultat positif. Dans l'autre cas le loa reste avec son propriétaire et peut même se venger que ce dernier ait voulu l'abandonner!

Un loa acheté est donc un instrument à double tranchant. Les personnages devront l'utiliser avec discernement sous peine de se retrouver prisonniers du loa. C'est un lien étrange qui s'établit entre le loa et le possesseur, chacun est un peu l'esclave de l'autre et presque toujours un personnage ayant « acheté » un loa aura une attitude plus que perturbée.

Cérémonie d'achat

Une cérémonie d'achat ressemble beaucoup à une invocation sauf qu'elle doit se tenir dans un lieu consacré au loa et en présence d'un houngan (un magicien) dédié à ce loa.

Pour acheter un loa, il faut réussir un Test de transe avec une difficulté supplémentaire de -2, et avoir 3pt d'Énergie Vaudoue. Un échec a les mêmes conséquences qu'une invocation classique, la demande est toujours considérée comme une demande en désaccord avec le loa.

Pour rompre avec un loa, il faut parvenir à réussir un Test identique avec une difficulté de -3.

La cérémonie de convocation ou de révocation prend toute une nuit au cours de laquelle le personnage entre en transe profonde. Comme toutes les cérémonies vaudoues, la convocation se déroule avec force danses et battements de tambours sacrés.

Le loa racine

La loa racine est en quelque sorte le bon génie d'un personnage, l'ange tutélaire choisi à sa naissance. Tout personnage disposant d'une initiation au vaudou peut prétendre à un loa racine. La convocation d'un loa racine se fait avec un bonus de +1 au dé.

Un loa racine tisse un lien privilégié avec le personnage pour toute sa vie. Il ne pourra plus en changer par la suite. C'est une sorte de bon oncle. Ainsi, même s'il peut se fâcher contre son neveu humain, il

aura tendance à lui pardonner plus facilement qu'un autre loa.

Les sortilèges

Seconde facette du vaudou, les sortilèges. Il en existe de toutes sortes et pour tous les usages, leur utilisation n'est pas très éloignée de l'utilisation des sortilèges dans la magie « occidentale ».

Les wangas

On fabrique un wanga avec l'aide d'un loa. C'est au meneur de jeu d'estimer la difficulté de fabrication d'un wanga et à partir de là de définir le coefficient de réussite.

On peut également acheter un wanga ou même passer commande d'un wanga particulier à un houngan ou à un bokor, c'est d'ailleurs cette dernière façon de faire qu'il est conseillé d'adopter dans les premières parties, du moins jusqu'à ce que les joueurs soient suffisamment au fait des règles du vaudou.

Dans ces conditions, l'acheteur ne connaît pas la qualité de son wanga jusqu'à ce qu'il l'utilise pour la première fois. Il ne connaît pas non plus le nombre de fois qu'il peut l'utiliser avant qu'il ne perde ses vertus magiques (en général liées à l'usure physique de l'objet).

On peut fabriquer un wanga pour tout, aussi bien pour déboucher les bouteilles de rhum, (ça s'appelle un tire-bouchon) que pour faire tourner la Terre en sens inverse de sa course. Bien entendu le premier est plus facilement réalisable que le deuxième et comme la sanction à l'échec de fabrication d'un wanga peut être la mort du sorcier ou son naufrage dans la folie, les personnages devront être vigilants quant à leur demande s'ils veulent durer un peu dans la partie.

Un wanga peut servir une ou plusieurs fois, là encore c'est le meneur de jeu qui décide.

Il existe trois résultats à la fabrication d'un wanga : réussite, échec sans conséquences, échec avec conséquences.

On fera attention aux excès, c'est au meneur de jeu de moduler l'imagination des joueurs. Plus un wanga est puissant plus il est difficile à fabriquer et plus il est difficile à utiliser.

Tout objet peut être un wanga, il suffit qu'il soit consacré par le vaudou (une pierre, un poulet, une herbe, un paquet, etc., mais aussi les célèbres poupées de cire utilisées pour envoûter).

Un wanga se constitue donc de :

- sa formule de création (Test sur les Composantes du personnage, avec les Pratiques vaudoues comme Difficulté de base, à imaginer par le meneur de jeu);
- son temps de fabrication et les conditions de cette fabrication;
- les risques en cas d'échec;
- l'utilisation qu'on peut en faire;
- le nombre d'utilisations possible.

Le personnage prend connaissance de la formule et tente le Test. S'il réussit, il possède le wanga désiré.

Typologie des wangas

Il existe trois sortes de wangas :

- Les wangas qui visent particulièrement un personnage et dont l'effet est souhaité sur ce personnage. Pour fabriquer ces wangas il faut impérativement posséder un objet ou une partie de l'individu visé (touffe de cheveux, rognures d'ongles, linge, etc.). Un fois fait, on invoque le loa souhaité et la fabrication du wanga peut commencer.
- Les wangas qui visent à se défendre contre certains éléments ou à influencer ces éléments. Pour fabriquer ces wangas il faut simplement invoquer le loa responsable de l'effet souhaité, ces wangas sont plus difficiles – et donc plus dangereux – à fabriquer du fait de leur effet plus vaste.
- Les gads (garde en créole) sont des wangas plus particulièrement destinés à défendre un personnage des méfaits du vaudou. Ils s'assimilent aux sorts de protection de la magie occidentale.

Liste des wangas de base

La liste suivante peut donner une idée des wangas pouvant être acquis relativement facilement par les personnages au seuil de leur première aventure. On s'inspirera de cette liste pour accorder notamment les wangas que possède un personnage après le tirage de ses caractéristiques.

Voici une liste des grands loas des Antilles, de leurs principales attributions ainsi que pour chacun, des sortilèges, wanga et autres gads qu'ils sont susceptibles de créer. Ce ne sont que des pistes de création, à vous de trouver des utilisations plus précises.

Legba : intercède auprès des autres loas (facilite les transes), avertit d'un danger, avertit de l'usage du vaudou, permet de retrouver sa route.

Loco : création de lumière ou d'obscurité, permet de voir dans l'obscurité, protège du vaudou dans un sanctuaire (cimetière, croisée des chemins, lieux consacrés, hounfo).

Ogou : suscite le courage (dans un combat), impose la peur (dans un combat), crée un bouclier magique qui arrête ou dévie les coups.

Les Guédé. *Baron Samedi* – *Baron la Croix* – *Baron Cimetière* : permet de communiquer avec les morts, résurrection (mais pas en zombi), provoque la peur. *Maman Brigitte* : contrôle les animaux, provoque des hallucinations, contrôle les loups-garous et les bakas.

Agoue : assèche ou produit de l'eau, contrôle les phénomènes naturels sur mer, prévisions météo.

Erzulie : teste les sentiments, lit dans les esprits, force les sentiments, charme.

Damballah Vedo : force à la persuasion, contrôle un esprit, permet de gagner au jeu et dans les transactions commerciales.





Marinette : contrôle les zombis, permet d'en créer ou d'en détruire.
Agaou ou Shango : allume/éteint un feu, dégage de la chaleur, produit un éclair ou du tonnerre.
Taureau 3 Graines : rend fort et agressif, rend plus résistant, rend fou.
Docteur Feuille & L'Ami Prend Soins : sortilèges de soins divers.

Utilisation des wanga et gads

Tout wanga ou gad passif (protection en général) fonctionne tout le temps sur tous les personnages. À cela une seule condition : il faut que le personnage y croit vraiment. Si le personnage exprime un doute, le wanga ou le gad ne marche pas. S'il n'exprime rien et qu'il « espère sans trop y croire », le meneur de jeu fait un Test Instincts \approx + Désir \blacklozenge + Animal \heartsuit + Pratiques vaudoues pour déterminer si le personnage y croit. Un personnage qui est initié au vaudou (1 pt EV ou plus) croit forcément au vaudou.

Pour faire agir un wanga actif (qui fait de la lumière, qui sonne pour avertir du danger, qui traduit les langues), il faut faire un Test Esprit \spadesuit + Désir \blacklozenge + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues. En cas d'échec, on perd [a] PS.

Les vévés

Les vévés sont une forme particulière de sortilèges. Ils se distinguent des wanga en ce sens qu'il faut dessiner au sol une formule magique (un peu à la façon des mantra indiens ou des dessins des Aborigènes d'Australie) à l'aide de poudres de couleurs, de craie ou à même la poussière selon les cas. Si le wanga est un objet, le vevé est un savoir-faire. Un vevé ne peut pas se créer comme un wanga, il faut impérativement en apprendre le dessin auprès d'un autre sorcier.

À partir de là on teste le personnage pour savoir s'il est parvenu à mémoriser les dessins correctement. Dans le cas contraire, le dessin d'un vevé peut s'avérer dangereux.

Un vevé a souvent une fonction de garde d'un sanctuaire, ou encore de passage d'un point à un autre. En cela ils peuvent s'assimiler aux pentacles de la magie occidentale. Ils se distinguent des autres sortilèges par le fait qu'ils sont « statiques », une fois dessiné quelque part il ne sont actifs qu'à cet endroit.

Un vevé peut également être utilisé comme « piège » vis-à-vis d'autres personnages, on peut ainsi interdire une pièce à la magie vaudoue ou bien affaiblir quelqu'un en dessinant un vevé sous son lit ou à proximité de son habitation.

L'apprentissage d'un vevé peut être d'une durée très variable, de un jour à plusieurs mois pour les vévés très complexes. Une fois l'apprentissage terminé, le personnage tente un Test. Le résultat indique s'il est parvenu à mémoriser les tracés, ce résultat est gardé secret par le meneur de jeu jusqu'à sa première utilisation. De plus, avant de dessiner un vevé, le meneur de jeu peut redemander au personnage de tenter un test de mémoire afin de vérifier s'il se souvient bien des lignes sacrées.

Dessiner un vevé :

Avoir au moins 1 pt Énergie Vaudoue (2 pt pour les vévés très puissants)
 Esprit \spadesuit + Action \blacklozenge + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues
 Conséquences de l'échec : [b] PS et [e] EP.

La magie noire

Les pratiques suivantes sont dites de magie noire, mais comme il a été précisé plus haut la frontière entre magie blanche et magie noire est floue et on pourra tout à fait admettre qu'une mambo utilise un baka et qu'un bokor fabrique un wanga.

Capture du petit bon ange

Un bokor peut tenter de capturer le petit bon ange (l'âme) d'un personnage, s'il y parvient il pourra alors facilement lui envoyer toutes sortes de malédictions.

On peut non seulement capturer un petit bon ange mais aussi l'emprisonner dans un récipient, généralement une bouteille fermée ou un jarre en terre cuite. Un personnage dont le petit bon ange est ainsi capturé peut être à tout moment tourmenté par le magicien qui possède le récipient ; c'est généralement un moyen employé par les bokors pour s'assurer de la fidélité des personnages qu'ils contrôlent.

Pour capturer un PBA, il faut d'abord posséder un objet ou une partie de l'individu attaqué (cheveux, ongle). Le sor-

cier fait ensuite un combat magique contre le personnage (la distance peut être de plusieurs kilomètres, et même plus si le sorcier est très puissant)

Sorcier :

Esprit \spadesuit + Action \blacklozenge + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues -4

Personnage :

Instincts \approx + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow .

À partir de là le PBA devient prisonnier du vainqueur qui peut, à sa guise, faire perdre au personnage [b] PS, PV ou EP par jour. Cette perte est automatique, on tire juste 2d6 pour connaître l'ampleur de la perte (sans marge d'échec à ajouter). Si un personnage gagne le Test magique, il sauve son PBA mais il ne capture pas pour autant le PBA de son ennemi.

Une tentative de capture n'est pas automatiquement ressentie par la cible, c'est tout juste s'il se sent un peu « dérangé », comme s'il avait des problèmes de digestion. Ce n'est qu'en demandant et en réussissant un Test magique avec un résultat Bon qu'on pourra affirmer que la victime est l'objet d'une tentative de vol de son PBA.

Pour récupérer un PBA, il faut faire une cérémonie de désenchantement et réussir un Test Instincts \approx + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues -4 (double-un réussit toujours). Une telle cérémonie ne peut avoir lieu qu'une fois par jour.

On peut également libérer un PBA en pénétrant dans le sanctuaire où il est tenu prisonnier et casser le récipient dans lequel il est enfermé. Il n'est pas alors besoin de Test, la libération est immédiate et automatique.

La capture d'un PBA est une action de magie noire, agressive et méchante, un personnage ne pratiquant que la magie blanche ne pourra en aucun cas tenter un pareil vol.

Bakas

Si on poursuit l'analogie avec la magie occidentale, le baka peut se définir comme étant le « familier » d'un sorcier. C'est un petit animal, généralement hideux. On le décrit comme un poussin sanguinolent, une chose poisseuse d'humeurs qui se déplace rapidement et sans bruit. Un baka a plusieurs utilités pour un sorcier vaudou.

Ce peut être un espion. Il se déplace sans bruit et peut pratiquement entrer d'importe où, il est en relation télépathique avec son maître et peut ainsi lui transmettre tout ce qu'il voit et entend.

Ce peut être également un assassin. Un baka peut attaquer une victime désignée sur l'ordre de son maître, ses blessures (griffes et coups de becs) ne sont pas graves en tant que telles mais sont souvent empoisonnées et peuvent ainsi entraîner la mort.

Si un baka voit, écoute et peut tuer il ne parle pas et ne peut donc pas servir de messager. Il est également très prudent. Il refusera systématiquement toutes les occasions de combat qui présentent du danger.

Caractéristiques :

PNJ Moyen, 3PV, 4PS. Dégâts : [b] PV. Si un Test Corps \diamond + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow n'est pas réussi, le poison fait [d] PV dans la zone du tronc.

Les zombis

Poursuivons par le plat de résistance du bestiaire vaudou, sa pratique la plus célèbre.

Un zombi c'est un mort-vivant, un cadavre animé par la seule volonté d'un bokor. Le processus de création d'un zombi est appelé zombification.

On peut devenir zombi après sa mort ou bien de son vivant. Si on cherche la petite bête, on peut préciser que dans ce dernier cas le sorcier fait mourir sa victime pour ensuite la zombifier. Dans le jeu, un zombi obéit en tout point au bokor qui l'a créé et ne peut être détruit que par le feu ou un sel spécifique.

La fabrication d'un zombi prend toute une nuit et doit se faire dans le cimetière ou dans le lieu où est enterré la victime. Si le sorcier dispose du PBA de sa victime il dispose d'un bonus de +2 au dé. Il faut ensuite réussir un Test magique Esprit \spadesuit + Action \blacklozenge + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues de Difficulté -4. En cas de réussite la malheureuse victime se lève de sa tombe, prête à servir son maître.

Il est alors courant qu'on lui attache la mâchoire à l'aide d'une ficelle grossière pour que son maxillaire inférieur ne baille pas trop, révélant ainsi trop facilement la nature maléfique du passant. On coud également ses vêtements à l'envers et on





retourne ses poches afin qu'elle ne puisse rien emporter de sa tombe qui pourrait lui rappeler son ancienne identité.

La rencontre avec un zombi pour un personnage non adepte du vaudou (et même pour ces derniers sauf s'ils sont des sorciers confirmés) est un événement traumatisant, il demande pour cela un Test sur l'équilibre psychique (Esprit ✱ + Résistance ■ + Humain † + Pratiques vaudoues) du personnage et en cas d'échec une fuite automatique et/ou une perte d'un point d'EP.

La seule qualité d'un zombi est d'être un travailleur infatigable, c'est d'ailleurs pour cette raison qu'on s'en sert. Il n'est ni très rapide, ni très fort, ni très intelligent, c'est une bête de somme qu'on utilise comme tel.

Il existe de nombreuses manières pour épargner à une personne récemment décédée le triste sort de la zombification. On peut lui tirer une balle dans la tête, ou l'étrangler en prenant soin de se placer derrière le corps afin que le sorcier ne puisse pas reconnaître celui qui lui soustrait sa proie. On peut également lui enfoncer un pieu dans le cœur ou encore lui coudre la bouche, puisqu'un zombi ne peut se lever qu'en répondant à l'appel de son nom. On peut enfin l'occuper, afin justement qu'il ne réponde pas à cet appel, en plaçant dans son cercueil une aiguille sans chas, qui lui sera impossible d'enfiler, ou encore des grains de sésame qu'il s'emploiera à compter sans fin. Une dernière pratique consiste à enterrer le mort face contre terre en le munissant d'un couteau afin qu'il puisse poignarder le sorcier lorsqu'il se retournera.

Caractéristiques :

PNJ Faible, 20PV, pas de PS ou EP. Dégâts: [b] PV.

Vengeance du zombi

Il existe certains wangas, et notamment une sorte de sel, permettant au zombi de prendre conscience de son horrible sort. La malheureuse chose devient alors folle furieuse et se rue sur le sorcier responsable de sa déchéance pour le déchirer. Une fois fait le zombi marche sans s'arrêter jusqu'à son ancienne tombe et dès qu'il en touche les pierres il tombe en poussière. C'est une bonne façon de combattre un bokor adepte de la zombification, mais les wangas de ce type ne sont pas faciles à fabriquer et doivent impérativement être remis au zombi.

Les poupées de cire

Un autre grand classique du vaudou: les poupées de cire destinées à tourmenter leur victime. Il s'agit d'un wanga faisant appel à Marinette. Il faut en outre disposer d'un peu de cheveux, peau ou ongles de la victime. On tente alors un Test Esprit + Actions + Humain + Pratiques vaudoues de Difficulté -2 pour en connaître l'effet.



L'envoi de mort ou les âmes zombis ou encore expédition de morts

Il s'agit sans doute d'une des pratiques vaudoues les plus dangereuses. Littéralement, le bokor envoie des âmes de damnés tourmenter sa victime. Physiquement, l'attaque des morts se traduit par un amaigrissement, puis le malheureux crache du sang et enfin s'éteint rapidement, on dit qu'il est «infesté de fantômes» ou bien persécuté par les morts.

La réussite de cette conjuration dépend du bon vouloir de Baron Samedi. Il faut déjà l'appeler en frappant trois fois sur une pierre lui étant consacrée à l'aide d'une machette ou d'un sabre, puis le solliciteur se rend à minuit dans un cimetière pour déposer devant la croix qui est le symbole du baron des offrandes faites de bananes et de patates crues coupées en petits morceaux.

Le solliciteur ramasse alors autant de poignées de terre qu'il veut lancer de morts contre sa victime. Il doit ensuite répandre cette terre sur le chemin de sa cible, dès que cette dernière passera dessus, les morts l'infesteront et ne la lâcheront plus.

Il existe une autre façon d'envoyer un mort tourmenter une victime. Lorsqu'un décès survient dans une famille ou dans un équipage il suffit d'enfoncer deux clous dans la travée de la maison ou du navire où a eu lieu le décès, le mort est alors piégé dans cet espace et ne tardera pas à tourmenter les propriétaires.



Dans le jeu, un personnage «infesté» ne peut combattre cette malédiction qu'en invoquant les Guédé ou bien en possédant un wanga spécifique «anti envoi», on testera toujours pour savoir si la protection du loa ou du wanga opère; ou bien en sollicitant l'aide d'un puissant houngan qui tentera de le désensorceler. La plupart du temps la cérémonie de renvoi des morts se fera à l'aide de vévés qui entourent la victime et permettent au bokor d'expulser les morts de son patient.

Si l'envoi fonctionne, le personnage perd [a] PV et EP par jour et par fantôme qui l'infeste et ce jusqu'à ce que la mort ou la folie surviennent.

Les âmes zombis prennent la forme de cauchemars et de masques hideux qui hantent la victime pendant son sommeil ou durant la nuit. Ces manifestations sont suffisamment perturbantes pour que les victimes perdent leur sang froid, deviennent irritables et donnent même des signes de folie.

Un personnage un tant soit peu versé dans le vaudou reconnaîtra un personnage «hanté» de cette façon à son aura maléfique. Cette reconnaissance demande la réussite d'un Test magique normal. Dans tous les lieux des Caraïbes où le vaudou a une certaine importance un tel personnage sera très vite mis en quarantaine. On n'aime pas trop côtoyer ce genre d'individu, on ne sait jamais, sa malédiction peut très bien s'attraper comme une mauvaise grippe!

Les loups-garous



Les loups-garous sont des femmes vampires. Elles sont durant tout le jour des femmes tout à fait ordinaires. Ce n'est que la nuit venue, et sous l'emprise des sortilèges d'un bokor, qu'elles se transforment en vampire aux ordres du sorcier.

Dans le jeu un loup-garou attaque normalement et on peut en venir à bout avec des armes courantes. Mais l'attaque d'un loup-garou est particulière. Cette immonde chose va tenter de sucer le sang de sa victime lorsque cette dernière est endormie, un peu chaque soir jusqu'à la tuer. Pour ce faire le meneur de jeu tente un Test de sommeil, si ce dernier est positif le loup-garou opère en paix et la victime perd 1PV (région torse, bras, ou jambes, au choix du meneur de jeu) sans s'en rendre compte, on mentionnera simplement le lendemain que la victime se sent un peu faible.

Ce n'est que si le Test d'approche du loup-garou est négatif ou si le personnage cible ou son entourage soupçonnent quelque chose et tendent une embuscade qu'un loup-garou peut être pris en «flagrant délit» et combattu.

Les loups-garous, comme les zombis, sont les créatures d'un sorcier. Dans le cas des premiers il s'agit d'êtres humains qui sont devenus les esclaves d'un sorcier, à l'inverse des zombis qui sont morts.

Un loup-garou pourra être éloigné d'un point particulier grâce à un vévé ou un gad particulier. Un vévé notamment, permet d'interdire un périmètre aux loups-garous. Il existe également des gads permettant de révéler la vraie nature d'un loup-garou lorsqu'il se trouve dans sa forme humaine.

Caractéristiques du loup-garou en forme animale :

PNJ Fort, 9PV, 6PS, 6EP. Dégâts: [d] PV (crocs) et [c] PV (griffes).

Contrat avec une société secrète

Ce n'est pas à proprement parlé une pratique vaudoue mais elle implique le vaudou.

Les sociétés secrètes sont des rassemblements de sorciers, généralement des bokors, c'est-à-dire des adeptes de la magie noire. On peut y faire appel pour exécuter un contrat, exactement comme un contrat passé avec un tueur. La société fixe son prix et le meneur de jeu choisit l'action vaudoue qui va être tentée en fonction de la demande du personnage. On considère que la société possède des magiciens d'un bon, voire d'un très bon niveau.

Ne pas payer le prix demandé entraîne des désagréments au moins égaux à ceux déclenchés lorsqu'on ne paye pas son tiers provisionnel. Les sociétés secrètes sont présentes dans toutes les Indes mais principalement dans l'île d'Hispaniola. Demander le concours d'une société de sorciers n'est pas une action banale, c'est comparativement autant recommandé que de contacter la mafia pour exécuter un contrat dans notre monde.

Les lieux ou pwens magiques

Certains endroits du monde sont en prise directe avec cette autre réalité qu'est la magie vaudoue. Ces endroits sont appelés pwens magiques ou pwens chauds (les points magiques ou points chauds). Certains sont



connus précisément, d'autres non. Dans tous les cas, pratiquer le vaudou sur ces points est beaucoup plus efficace et beaucoup plus dangereux aussi, ses effets sont véritablement démultipliés, dans un sens ou dans l'autre.

Autres pratiques vaudoues et compléments

Les Paquett

(paquett-homme ou paquett-femme)

Talisman en forme de sacoché en soie, pourvue d'une anse et plantée d'une croix. Ils sont placés sous le signe de Baron Samedi ou de Guédé et servent de garde ou de talismans pour « chauffer » un loa ou combattre une maladie.

Les pierres-tonnerre

Ce sont des pierres chargées d'un pouvoir magique, employées en relation avec un loa. Elles sont utilisées pour toutes sortes de choses, guérison, protection etc. Il s'agit en fait de pierres taillées par les premiers habitants des îles et qui s'apparentent aux haches de l'époque néolithique, très nombreuses dans les Caraïbes.

Les diab', ou z'yeux-rouges

Ce sont des esprits malins, des mangeurs d'hommes, des génies malfaisants dont il faut prendre se méfier. Les z'yeux rouges ne sont pas toujours le fruit des incantations d'un bokor, on peut en rencontrer pour ainsi dire en liberté qui errent dans le monde pour y faire le mal.

Usuriers

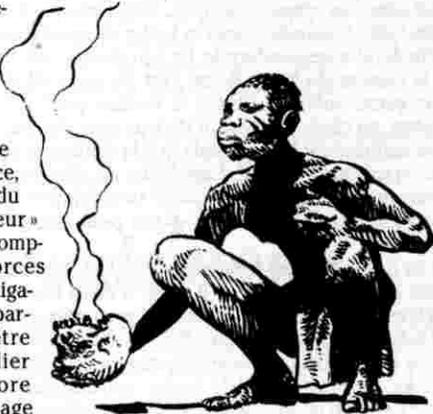
Les loas peuvent se transformer en usuriers. On dit alors qu'on a un « mystère » comme créancier, mais les génies ont la réputation d'être impitoyables en affaire et on risque gros si on ne fait pas face aux échéances. L'argent « magique » ainsi prêté peut être très dangereux.

Susceptible !

Les loas ont la réputation d'être très susceptibles, un rien les offense et s'ils sont vexés ils se vengent immédiatement, on prendra donc bien soin de les honorer et de ne pas tenir des propos qui pourraient leur faire perdre la face sous peine de s'en mordre les doigts.

Châtiment

Le châtiment d'un loa sera presque toujours la maladie, la folie ou la mort. La folie peut également être causée par un « mystère » trop profond pour le sujet qui ne pourra plus revenir dans notre réalité. Mais la première vengeance d'un loa est l'indifférence, le loa se désintéresse du sort du « mauvais payeur » qui ne peut alors que compter sur ses propres forces pour faire face à ses obligations. Pour obtenir le pardon d'un loa il peut être nécessaire de s'humilier longuement ou encore d'accomplir un pèlerinage dans un sanctuaire dédié à ce loa.



Tambours

Instruments rituels par excellence, presque toutes les cérémonies vaudoues se déroulent au son des tambours. Leurs battements et leurs pulsations ont pour but de mettre les bokors dans un état hypnotique facilitant ainsi la venue du loa. Les meneurs de jeu n'oublieront donc pas de mentionner aussi souvent que possible le roulement et la pulsation lancinante des tambours vaudous, signe qu'une cérémonie commence quelque part.

La prise de l'œil

Sortilège vaudou uniquement maîtrisé par les grands initiés qui permet au choix : d'hypnotiser sa cible, de la tuer ou de la blesser, de la paniquer.

Langue secrète

Langue vaudoue. Les invocations se font dans le « langage », une langue sacrée et secrète dérivée de l'ancien guinéen.

Songes

Les songes sont le moyen favori des loas pour s'entretenir avec les humains. Un loa racine pourra intervenir de cette façon pour prévenir son protégé. Le plus souvent, le songe est un avertissement ou un conseil donné à l'humain, mais c'est aussi, comme dans tous les songes, un langage crypté que le personnage devra interpréter pour trouver la bonne solution.

Glossaire du vaudou

d'après Alfred Metraux, *Le vaudou haïtien*.

Abobo : acclamation rituelle qui ponctue la fin des chants rada, ou exprime l'enthousiasme religieux. L'exclamation est accompagnée parfois du bruit que l'on produit en frappant la bouche avec les doigts.

Acheter Iwa : passer un pacte avec un loa (identique à un pacte avec le démon).

Ago : exclamation rituelle dont le sens est « attention ! »

Aizan : frange faite avec les fibres du palmiste (*Oreodoxa regia*). L'aizan a le pouvoir d'écarter le mal, c'est pourquoi il est porté par les initiés lorsqu'ils sortent de leur retraite. L'aizan est souvent suspendu au linteau des portes du hounfo, au « poteau-mitan » ou à d'autres objets sacrés. Il recouvre parfois les offrandes.

Akra : beignet fait de farine, de manioc, ou de malanga.

Âme zombi : fantôme, souvent à la solde d'un bokor.

Aouessan : sautoir en soie porté par les hounsi kanzo.

Asson : hochet du houngan et de la mambo, fait d'une calebasse recouverte d'un filet dans les mailles duquel sont prises des graines de porcelaine ou des vertèbres de serpent.

Assoto : tambour de grande taille frappé par plusieurs tambourinaires qui dansent autour de lui. C'est un objet sacré dont la fabrication s'accompagne de longues cérémonies. Il est habité par un loa et pour cette raison, est fréquemment habillé.

Atoutou : boulette de farine brûlante que les initiés serrent dans la main à la fin du boulé-zin qui termine la période de réclusion.

Bagui : chambre du sanctuaire où se trouve l'autel des loas.

Baka : génie malfaisant.

Batterie : terme qui désigne en Haïti les tambours de l'orchestre.

Bokor : sorcier vaudou (vaudou noir).

Bossal : de l'espagnol *bosal* qui signifie « sauvage, indompté ». Ce mot s'applique aux loas qui se manifestent pour la première fois dans une personne et aux hounsi qui n'ont pas encore terminé leur initiation.

Boula : le plus petit des tambours rada.

Boulayer : tambourinaire qui bat le boula.

Boulé-zin : cérémonie au cours de laquelle des pots en terre, dans lesquels on fait cuire des offrandes sont enduits d'huile et chauffés jusqu'à ce que l'huile s'enflamme. Le boulé-zin est une cérémonie polyvalente qui fait partie des rituels d'initiation, de consécration et des rites funéraires. Le feu est censé « chauffer » les loas et leur donner plus de force et de vigueur.

Canari : grande jarre consacrée et cassée pendant les rites funéraires. Les débris du canari sont jetés dans un carrefour. Le rite du « casser canari » est répandu surtout dans le nord d'Haïti.

Caprelata : charme magique.

Caprelateur : magicien qui prépare les caprelata.

Caye : mot créole signifiant maison.

Caye mystère : maison des esprits ou loa. Synonyme de hounfo ou sanctuaire.

Chansi : hochet en fer blanc.

Chapitreur : individu (souvent un bokor) qui pratique la divination en interprétant un passage d'un livre pieux, choisi au hasard.

Choual : « cheval », personne possédée par un loa.

Clairin : rhum blanc bon marché.

Croisignin : « croix signer », croix rituelle.

Dahomey z'épaules : danse rapide qui s'exécute, le haut du corps droit, avec des rotations d'épaules suivant le rythme des tambours.





Divino : devin. Houngan spécialisé dans la divination.

Djévo : chambre d'initiation.

Eau-Sirop : mélange fait avec du sirop de batterie (sirop tiré de la canne à sucre) et de l'eau.

Engagement : pacte qui lie une personne à un mauvais esprit.

Fam saj & Dokte fey : femmes sages et docteur feuille, guérisseurs vaudous qui connaissent les vertus de certaines herbes et racines des îles. Moins puissants que les bokors, ils peuvent soigner ou empoisonner mais ont plus de mal à pratiquer un vaudou plus complexe comme l'exige par exemple la fabrication de bakas ou de wngas. Ces PNJ peuvent soigner les personnages, on en trouve dans toutes les Caraïbes.

Govi : cruche dans laquelle on fait descendre les loas et qui contient des esprits.

Gros bon ange : deuxième principe de l'esprit d'un homme. Le gros bon ange est moins fantasque que le petit. Lorsqu'on meurt on perd son gros bon ange qui peut alors être capturé par un sorcier qui en fait une âme zombi à sa solde.

Hounfo : temple vaudou (syn. Caye mystère). Dans certains hounfos, on trouve des collections de bouteilles scellées qui renferment les petits bons anges de certains initiés ainsi à l'abri des manœuvres des autres magiciens, et même des loas achetés qui sont ainsi prisonniers de leur maître. Dans le jeu, pratiquer une cérémonie dans un hounfo dédié au bon loa permet de bénéficier d'un bonus.

Houngan : magicien vaudou (vaudou blanc).

Hounsi-kanzo : hounsi qui a passé par les rites d'initiation.

Hounsi : homme ou femme qui a passé par les rites d'initiation et qui assiste le houngan ou la mambo.

Hounto : esprit des tambours et aussi le plus grand des tambours de la « batterie » rada.

La-place : titre que porte dans une confrérie vaudoue, le maître des cérémonies. Armé d'un sabre ou d'un coupe-liane (machette), il conduit les processions, rend les honneurs aux loas, et assiste l'officiant.

Loa ou lwa : esprit.

Loup-garou : femme qui se transforme en bête féroce sous l'action d'un sorcier.

Lwa mèt tèt : loa attaché pour la vie entière grâce à une initiation. Le personnage ne peut acquérir le contrôle de ce type d'esprit qu'en pratiquant le vaudou avec un magicien confirmé.

Lwa rasin : le loa racine, ou lwa rasin est l'esprit tutélaire du personnage qu'il peut évoquer plus facilement que les autres esprits.

Macoutte : sacoches en feuilles de latanier qui fait partie de l'accoutrement habituel des paysans.

Mambo : magicienne vaudoue (vaudou blanc).

Manger-guinin : nourritures offertes aux loa rada. Le manger-guinin ne semble pas différer du manger-dyo.

Manger-dyo : offrande utilisée dans les rites de consécration. Elle consiste en patates, ignames, malangas, mirlitons, maïs moulu, le tout mélangé et arrosé de sirop et d'acassan. On utilise aussi, dans les rites de sacralisation, de maïs, de cacahuètes grillées et de morceaux de cassave.

Manger-loa : cérémonie destinée à nourrir les loas auxquels on offre des sacrifices d'animaux et des nourritures diverses.

Manger : offrandes de nourriture.

Manman : le plus grand des tambours de la batterie des rada.

Marassa : jumeaux divins.

Mazanga : loup-garou qui déterre les morts dans les cimetières.

Monter : ce verbe est employé dans la possession lorsqu'on parle d'un loa qui descend sur un fidèle.

P'titt-fèy : petite-feuille, membre d'une société vaudoue.

Pé : autel en maçonnerie dans un sanctuaire. On y dépose les cruches sacrées, les pierres des esprits, leurs attributs et les accessoires du houngan ou de la mambo. C'est sur le pé que l'on place les offrandes faites aux divinités.

Péristyle : annexe du hounfo ayant l'aspect d'un grand hangar ouvert sur les côtés. C'est là que se déroulent presque toutes les cérémonies vaudoues et qu'ont lieu les danses rituelles.

Placer-nam : cérémonie qui consiste à consacrer un objet, en particulier un tambour.

Point : lieu d'une puissance surnaturelle.

Pot-tête : pot contenant les cheveux, les poils et les ongles d'un initié.

Poteau-mitan : pilier situé au centre du péristyle et considéré comme le chemin des esprits. C'est un objet éminemment sacré.

Prise de l'œil : ensorcellement.

Rada : nom dérivé de la ville d'Allada au Dahomey. C'est une nation de loas, et le rituel suivi pour les loas de cette catégorie.

Ranger : verbe employé pour désigner l'action d'ensorceler un objet.

Reposoir : arbre ou tout autre emplacement où un loa est censé résider.

Roumbler : appeler les loas par des battements de tambour.

Secte rouge : société secrète vaudoue.

Sépond : tambour moyen de la batterie rada.

Service : cérémonie en l'honneur des divinités vaudoues.

Ti bon ange : « âme » de quelqu'un, mais c'est aussi un esprit fantasque et vagabond qui peut quitter le corps de son hôte. Lors de ces escapades il est une proie facile pour les sorciers qui contrôlent ou attaquent alors la proie avec plus de force. Un PBA est à l'abri lorsqu'il est enfermé dans une bouteille dans un sanctuaire vaudou.

Ventailler : geste rituel consistant à faire tourner des oiseaux à bras tendu.

Vévé : dessin symbolique.

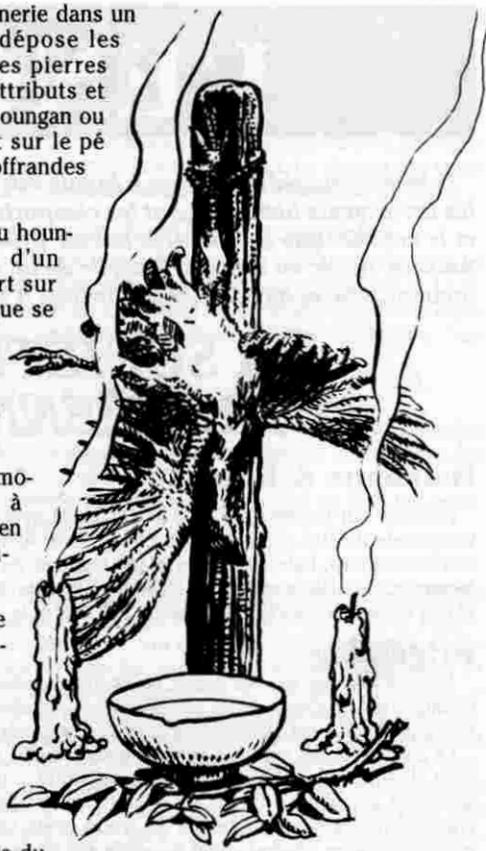
Vlanbindingue : membre d'une société secrète de sorciers.

Wanga : sortilège.

Yanvalou : danse exécutée, le corps penché en avant, les mains posées sur les genoux pliés et qui s'accompagne d'ondulations des épaules.

Zobop : membre d'une société secrète de sorciers, on dit aussi cochon sans poils.

Zombi : individu dont un sorcier a enlevé l'âme et qu'il a réduit en servitude. Le zombi est en quelque sorte un mort-vivant.





L'ENCYCLOPÉDIE

Cette encyclopédie mélange à la fois informations réelles et imaginaires. La distinction est néanmoins facile à faire. Tous les événements historiques et les comportements sociaux sont authentiques. Ce n'est que lorsque que l'on aborde la magie et le vaudou que des libertés ont été prises avec l'Histoire. Le procédé en est simple: la magie existe, puissante dans les Antilles, faible en Europe. À partir de là, nombre de «mystères» historiques peuvent recevoir une nouvelle explication, ce dont nous ne nous sommes pas privés. À vous de faire de même lorsque vous bâtirez vos propres scénarios.

LA SOCIÉTÉ EUROPÉENNE

Bateleurs & forains

Présents sur toutes les foires, ils rivalisent avec les comédiens et les troupes de théâtre qu'on commence à trouver dans les villes. Jongleurs, marionnettistes, bateleurs, charlatans animent les foires et les rassemblements populaires mais sont toujours suspects aux yeux des autorités et de l'Église. Il en sortira la *Comedia dell'Arte* et la troupe de Molière.

Brigandage

Activité exercée par les gueux et les vagabonds, les mendiants et les malingreux (qui simulent des plaies) ou les saboueux (qui contrefont des attaques d'épilepsie), les voleurs et autres brigands.

Le coupe-bourse est plus spécialement citadin et se cache dans une cour des miracles. Les compagnies opèrent plutôt en campagne et assaillent les marchands ou les collecteurs d'impôts. Il en sortira deux grandes figures types: le bandit au grand cœur, tel Mandrin, et le Highwayman anglais, généralement un noble qui se cache des puritains sous une fausse identité et combat pour le retour de la royauté en Angleterre.

Lieutenant général de police

Autorité judiciaire dans une ville.

Roturiers

Les roturiers sont bourgeois ou vilains. Tout ce qui n'est pas noble est roturier. Ce sont malgré tout des hommes libres, à la différence des juifs et des bâtards ou, dans le Nouveau Monde, des esclaves et des engagés.

Petits métiers

Ils sont innombrables: le bousilleur (un maçon de mauvaise qualité), le cendrier (qui fait des cendres dans la forêt), le colporteur, le fagotier, le journalier, le ménestrier, le baladin, le boueux (qui ramasse les boues), le chiffonnier, le grippe-sous (qui va chercher les rentes à la place du rentier contre une petite commission), etc.

Peines & supplices

L'idée de prison n'existe pas au XVII^e siècle, sauf en ce qui concerne les lettres de cachets ou les divers artifices visant à retirer un noble de la circulation. Par contre on enferme régulièrement les mendiants et les sans-logis. Il ne s'agit pas là d'une peine, mais d'un «nettoyage» des villes. Après quelque temps, les malheureux sont relâchés, souvent dans une autre paroisse. Pour toutes les sanctions la peine est immédiate. On juge la faute et on la punit mais la notion de rachat, ou de mise à l'écart de la société, n'existe pas. L'exécution des peines est toujours publique.

Parmi les peines et supplices les plus courants en France on retiendra dans l'ordre de gravité:

- La peine de mort.
- Les galères à vie.
- Le bannissement à vie.
- Les galères à temps.
- Le fouet.
- L'amende.
- Le bannissement à temps.
- Le pilori.
- L'infamie (déchéance des obligations d'honneur et des charges diverses).

Dans presque tous les cas on applique la question, ordinaire ou extraordinaire, c'est-à-dire la torture.

Parmi les différentes façons d'appliquer la peine de mort on retiendra le code suivant:

— La roue (le criminel est attaché sur une roue à plat, et on lui brise les membres), qui sanctionne les homicides.

— Le bûcher, pour les hérétiques.

— La pendaison pour tout le reste.

— La décapitation étant réservée à la noblesse.

— Le régicide a le privilège d'être écartelé par quatre chevaux.

Les mutilations (couper la main d'un voleur par exemple) ont quasiment disparu. À la place on pratique la marque au fer rouge (une fleur de lys pour la France) avec un codage spécifique (toujours pour la France):

— GAL pour galérien

— V pour voleur

— W pour récidiviste

En cas de récidive c'est la mort. Les femmes échappent aux galères et sont emprisonnées dans des maisons de force, qui sont l'ancêtre de nos prisons modernes.

Le système pénal dans les Caraïbes est à peu près le même qu'en Europe, mais dans tous les cas il n'existe qu'une peine pour les pirates: la corde.

Exception à cette rigueur: la cessation des hostilités entre deux grandes puissances ayant produit de nombreuses lettres de marque entraîne souvent un délai de grâce durant lequel les corsaires qui s'étaient allés à quelque peu pirater pour leur compte, peuvent revenir dans le droit chemin.

Le système pénal dans la société des Frères de la Côte est quant à lui réduit à sa plus simple expression. Il existe trois peines:

— La mort

— Maronner

— L'amende

La mort est donnée de façon expéditive, le procès se faisant devant l'équipage, sauf en cas de faute au cours d'un combat (lâcheté devant l'ennemi ou autre) où l'exécution peut être immédiatement ordonnée par le capitaine.

Maronner est une particularité des Frères de la Côte. Ce jugement consiste à abandonner le condamné sur un rivage désert avec un peu de vivres, pour une durée de plusieurs mois. Si, ce laps de temps écoulé, le condamné est encore en vie, il reprend sa place dans l'équipage. Une forme de bannissement très efficace.

Enfin, l'amende est réservée aux fautes les plus légères.

Cabinet noir

Aussi vieux que la poste, cette pratique qui consiste à intercepter et lire la correspondance privée devient systématique pour les gouvernements dans les années 1650/60. D'où l'écllosion des courriers privés, des codes secrets etc.

Question

C'est «Le plus sûr moyen pour perdre un innocent de complexité faible et sauver un coupable qui est né robuste» La Bruyère.

La question (ou torture) sera pourtant utilisée jusqu'au milieu du XVIII^e siècle. Divisée en question préparatoire, destinée à obtenir les aveux; et question préalable pour avoir la révélation des complices. À partir du milieu du siècle on ne retient plus que deux techniques jugées «moins dangereuses» pour la vie des suppliciés: les brodequins, qui consistent à broyer les os des jambes, et le supplice de l'eau. La civilisation est en marche...

Sorcellerie

À bien des égards le XVII^e siècle est le siècle de la sorcellerie, il est borné par deux événements types: en 1634 l'affaire des possédés de Loudun et en 1680 l'affaire des poisons. Le procès de la Voisin, accusée de messes noires et d'assassinats révéla des complicités jusque dans l'entourage du roi (la marquise de Montespan, maîtresse de Louis XIV) et fit la preuve que les croyances occultes étaient encore très vivaces au Siècle des Lumières.





Sorciers

La croyance, théorisée au XVII^e siècle, en une secte de sorciers ayant passé un pacte avec le démon et visant à détruire la société chrétienne est très vivace. Les sorciers sont pourchassés non seulement en raison de leurs maléances, qui causent du mal aux personnes visées, mais aussi et surtout parce qu'ils font partie d'un plan dont le but est de nuire à l'Église (d'où l'Inquisition qui combat leur action).

La grande vague des procès de sorcellerie touche des prêtres et des religieuses possédés par le démon, souvent de condition élevée comme à Aix-en-Provence ou à Paris. À côté de ces procès retentissants, on note également toute une série de procès moindres qui se terminent sur le bûcher dans toutes les provinces françaises. Les édits de Colbert en 1682 assimilent la sorcellerie à un délit d'escroquerie. C'est la fin de la vague des grands procès, peu à peu les bûchers vont s'éteindre.

Alchimie

L'alchimie jette aussi ses derniers feux au XVII^e siècle. Bientôt, les héritiers de Paracelse, qui s'appellent Newton ou Galilée, vont sauter le pas et créer la science moderne, rationnelle et expérimentale. En attendant, on est à la frontière des deux mondes. Newton fait paraître des études alchimiques en même temps qu'il poursuit des travaux sur la lumière.



Cimetière

C'est loin d'être le lieu de recueillement que l'on connaît. Danse, assemblées, jeux de boules, foires et marchés, vols de cadavres aux fins de dissections et sabbats divers peuplent ses nuits.

On enterre souvent dans des fosses communes qui ne sont closes que lorsqu'elles sont pleines, la présence et l'odeur de la mort y sont donc très fortes.

Sont exclus de l'enceinte sacrée : les victimes d'un duel, les excommuniés, les comédiens, les suicidés, les hérétiques.

Jeux

De dé, ou de cartes, le jeu est condamné par l'Église et par les rois ; ce qui n'empêche pas les cours de jouer à un train d'enfer et d'y perdre des sommes astronomiques. On joue à tous les étages de la société, au brellan, au dé, au joc, au lansquenet, au pharaon, au 30 et 40, au trou madame.

Les maisons de jeu fleurissent, clandestines ou non, souvent doublées d'une maison de tolérance qu'on appelle académie.

Déserteur

Phénomène commun dans toutes les armées d'Europe, on déserte beaucoup, souvent pour s'engager dans une autre armée qui paye mieux. La punition est variable : les galères, le nez et les oreilles coupés (peu à peu abandonnée), le marquage d'une fleur de lys sur les joues.

Enfants perdus

Soldats détachés qui combattent aux premiers rangs et montent les premiers à l'assaut, souvent des dragons.

Duel

Il se distingue de la rixe ou du combat de guet-apens en ce que les protagonistes doivent être en nombre égal (ils peuvent être plus de deux) et qu'ils acceptent les conditions du duel. Lorsqu'on dégaine immédiatement, sans attendre de se donner rendez-vous sur le pré, on dit qu'on a une rencontre. Le duel atteint toutes les couches de la population, y compris les prêtres. Il est de bon ton que les seconds s'égorgeassent également et encore plus prisé d'accepter de servir de second à un inconnu qui a une affaire. Il est bien entendu extrêmement mal vu de sortir vaincu et vivant d'un duel. L'Église condamne cette pratique dès 1563 mais sans grands effets. À partir de 1602, le duel est considéré comme un crime de lèse-majesté et puni de mort, sans succès non plus. Il faudra attendre la fin du règne de Louis XIV pour que les duels disparaissent ; en attendant les années 1620-70 en sont la grande époque.

On peut demander à être témoin dans un duel. Auquel cas, on laisse d'abord se battre les principaux opposants. Une fois ceci fait, les témoins des deux côtés se battent entre eux. Un duel peut s'achever par la mort ou la reddition de l'un des deux camps (offenseur/offensé et témoins).

Cour des miracles

On trouve plusieurs cours dans toutes les grandes capitales (on pourrait les comparer à nos squats modernes). La plus célèbre est celle de la rue Saint-Denis à Paris. Chaque cour dispose d'un roi et de diverses écoles en filouterie avec ses maîtres, ses étudiants et ses examens. Une cour est bien entendu un endroit extrêmement mal famé, on n'y entre qu'au risque de sa vie, et pas seulement de sa bourse, ou en étant introduit par un malandrin de la cour.

LES CARAÏBES EN 1660

Les Indes occidentales

C'est sous ce nom que sont connus les nouveaux territoires (Amérique centrale et Caraïbes) découverts à l'ouest des mers. La plupart des noms d'îles ou de pays ne correspondent pas aux noms actuels (voir les cartes).

Autorité dans les colonies espagnoles

Dans les Antilles on trouve deux vice royautes — Nouvelle-Espagne et Nouvelle-Castille — avec pour capitales respectivement Mexico et Lima. Dans les autres territoires c'est l'Audience qui représente l'autorité supérieure dont les bureaux se trouvent, à Saint-Domingue, Guatemala, Guadalajara, Panama, Bogota et Quito.

Compagnie des Indes occidentales

A partir de 1664 et pendant 10 ans, c'est la principale autorité sur des territoires français des Caraïbes. Fondée par Richelieu, elle dispose des pleins pouvoirs sur la Tortue et les îles du Levant.

C'est une autorité administrative et marchande qui ne plaît pas beaucoup aux colons et aux flibustiers.

La Ligne

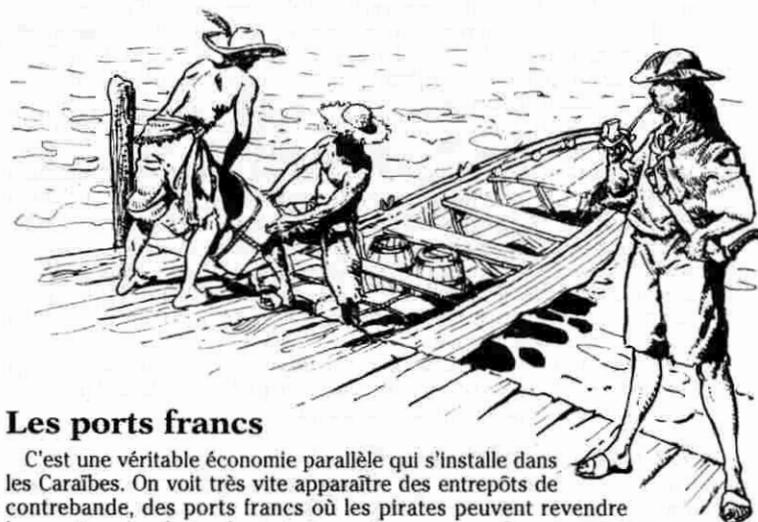
« Pas de paix au-delà de la Ligne ! » La Ligne, c'est la ligne de partage du monde entre l'Espagne et le Portugal, établie par le pape César Borgia. Pour l'Espagne, toutes les terres qui se trouvent au-delà de la Ligne appartiennent à la Castille mais les autres puissances européennes ne vont pas longtemps l'entendre de cette oreille. Au début du XVI^e siècle, la papauté, voulant éviter un état de guerre permanent entre les rois chrétiens entraînés inmanquablement à poursuivre en Europe les querelles commencées aux Indes déclare qu'au-delà de la Ligne il ne pourra avoir d'état de guerre entre rois chrétiens. C'est sauver la paix en Europe. En effet, aucun roi ne peut donc déclarer la guerre à son voisin pour une attaque ayant eu lieu aux Indes ; mais par un effet pervers réjouissant, c'est aussi reconnaître qu'au-delà de la Ligne il n'y a plus d'autorité légale, chacun est libre d'arraisonner son voisin. Les Frères de la Côte ne se le font pas dire deux fois...

Duel d'honneur

C'est une pratique tardive de la flibuste, qui prend naissance lors des guerres franco-anglaises. En effet, c'est la première fois que les gentilshommes de fortune se retrouvent dans deux camps opposés. Il arrive alors (comme le décrit le père Labbat, chroniqueur de la flibuste) qu'un capitaine anglais fasse parvenir par l'intermédiaire d'une barque neutre, un défi à un capitaine français de sa connaissance. Il sera dans deux jours au large de Dominique et attendra son adversaire pour le combattre.

Trafic au bout de pique

Un chef-d'œuvre d'hypocrisie commerciale inventée par les chiens de mer (terme péjoratif pour les marchands marins âpres aux gains) anglais. Puisque les autorités espagnoles interdisent de trafiquer avec les bateaux étrangers, les colons, voyant arriver un navire anglais chargé de marchandises ou d'esclaves, commencent par refuser de discuter. L'Anglais menace alors d'incendier la ville si on ne lui achète pas ses produits et, comme les colons ont vraiment besoin de ceux-ci, ils se soumettent de bonne grâce. C'est le trafic au bout de la pique, un monument d'incitation à la vente forcée !



Les ports francs

C'est une véritable économie parallèle qui s'installe dans les Caraïbes. On voit très vite apparaître des entrepôts de contrebande, des ports francs où les pirates peuvent revendre leurs prises et acheter de quoi réparer leurs navires. Les marchands hollandais, anglais, français tiennent comptoir pour négocier ensuite, le plus légalement du monde, et pour un plus gros bénéfice, les marchandises en



Europe ou directement dans les îles voisines. Du recel sur grande échelle. Et bien entendu les entrepôts sont sous la responsabilité commune de tous les Frères de la Côte, pas question de les attaquer, et apparemment les cas furent très rares.

Les boucaniers

Colons irréguliers des Caraïbes, chasseurs de boeufs et de cochons sauvages qu'ils fument sur des claies à la mode indienne (le boucan). Ils mènent une vie itinérante et rude et doivent faire face aux commandos de lanciers espagnols, les lanceros, spécialement engagés contre eux et armés de fusils à longue portée et de chiens de guerre. Les boucaniers sont endurants et courageux et ont développé un grand sens de la solidarité. Ils sont solidaires des pirates et sont avec eux « Frères de la Côte ».

Les coupeurs de bois de Campêche

C'est le pendant des boucaniers, des établissements principalement anglais, qui coupent le bois de Campêche réputé pour sa teinture et sa robustesse. Leur organisation sociale est très semblable à celle des boucaniers, les risques sont les mêmes, les Espagnols interdisant la coupe du bois. Comme à Hispaniola, c'est le vivier des Frères de la Côte qui font d'ailleurs souvent le voyage de la Jamaïque.

On s'engage dans une chasse partie, puis on revient couper du bois pour repartir ensuite dans un autre équipage.

Flibustier

Du hollandais « qui fait librement du butin », désigne ceux qui s'embarquent avec une commission royale contre les vaisseaux ennemis, id corsaire, au-delà de la Ligne de partage du monde de 1493.

Qui étaient les pirates ?

On peut diviser la population pirate en 5 grandes catégories :

- Des corsaires recyclés. Avec une lettre de marque, un pirate est un corsaire ; sans, c'est l'inverse. Si l'on tient compte de la législation sur la Ligne on comprendra que la distinction à l'époque n'avait pas grande valeur. Par exemple, un corsaire français part de Dieppe ou de La Rochelle, commissionné par des armateurs, lettres de marque en poche, il chasse l'Espagnol et, plutôt que de revenir en Europe, il s'installe aux îles et poursuit son trafic pour son propre compte.

- Des marins déserteurs. Seconde grande catégorie, la désertion des équipages est le mal du siècle, les raisons en sont multiples : mauvais traitements, paye non réglée, appel de l'aventure. Un jour un marin ne rentre pas à son bord, il se cache le temps que la caraque appareille pour l'Europe, le voilà libre comme l'air, dans une taverne on lui indique une rade peu fréquentée, un pirate cherche un équipage... l'aventure commence.

- Des colons ruinés. Le travail de la terre, les attaques indiennes et espagnoles, le climat, tout concourt à stopper les efforts de colonisation « pacifique ». Le colon qui paye son voyage pour les Indes, achète un lopin de terre, trime dur jusqu'à ce qu'un beau jour une bande d'Indiens ou d'Espagnols brûlent tout, le voilà ruiné, il s'engage dans la flibuste.

- Des engagés en rupture de ban. Autre cas de figure, les engagés sont de véritables bagnards, taillables et corvéables à merci par les colons, pas étonnant qu'un bon nombre choisissent les Frères de la Côte plutôt que 3 ou 5 ans de coups de fouets et de travail de chien.

- Des hérétiques en rupture d'Europe. Dernière catégorie mise à jour par les récents travaux des historiens américains. On s'est demandé longtemps de qui les équipages au pavillon noir tiraient leur organisation sociale égalitaire, presque communiste. Génération spontanée ? Chez ces êtres frustrés, c'était un peu étonnant. On sait maintenant que de nombreux huguenots et de plus nombreux extrémistes religieux anglais (des puritains, quakers, diggers, etc.) vinrent aux Indes, chassés par la répression. C'étaient des hommes cultivés, animés par une haute idée de l'homme, rejetant l'esclavage et les manières de l'Europe, des rebelles donc qui encadrèrent l'épopée pirate.

- Rebelles et têtes brûlées. On dit en Europe qu'on vit plus libre dans les Indes, que le poids écrasant de la société s'y fait plus léger. Il n'en suffit souvent pas davantage pour s'embarquer.

La société pirate

Les boucaniers, comme les coupeurs de bois de Campêche, forment l'arrière-cour de la flibuste, c'est parmi eux qu'on recrute un nouvel équipage, c'est là qu'on fait son apprentissage de la vie aux îles.

À côté de cela, on trouve les commerçants et les armateurs, qui avancent les frais pour armer un navire en course. Au départ ils sont en Europe

mais peu à peu il s'installent aux Indes, plus près de leurs poulains. Les armateurs ne sont pas toujours honnêtes ; de nombreux récits racontent la fuite d'un commerçant avec le produit de la vente d'une chasse partie. Et une fois qu'il a gagné l'Europe, comment remettre la main dessus ?

Tournant autour des Frères, les taverniers, joueurs et filles de joie, sont toujours là pour soulager le produit d'une course en quelques nuits de débauche. Dans un premier temps les prostituées sont exclusivement noires ou métisses, mais peu à peu des Européennes débarquent par les bateaux.

Enfin arrive le gouverneur, ou l'autorité qui en fait office. Officiellement les gouverneurs se doivent de chasser les pirates et de délivrer des lettres de marques aux corsaires. Dans les faits, les gouverneurs délivrent des lettres à n'importe qui, même quand ils savent pertinemment qu'il n'y a plus d'état de guerre et vont même jusqu'à armer des vaisseaux en course contre 10% des gains. Jusqu'au milieu du XVIII^e siècle on pourra parler de gouverneurs-pirates des Caraïbes.

Les Frères de la Côte observent un code de l'honneur très strict. Outre la chasse partie (voir plus loin), les querelles sont vidées à l'occasion de duel au couteau, pistolet ou sabre. Celui qui ne se bat pas avec courage ou tente quelque trahison est abattu sur le champ. La parole donnée est sacrée et on n'abandonne jamais des frères dans le besoin. À bien des égards, les forbans n'ont été roulés que par des officiers parfumés de la vieille Europe : Morgan qui triche sur le partage du butin de Panama, Ducasse qui revient sur sa parole et accorde une solde misérable aux pirates qui l'ont suivi dans le sac de Cartagena.

La chasse partie

(D'après Exmelin, *Histoire des aventuriers flibustiers*).

Avant de partir en mer, les pirates font un accord qu'ils nomment entre eux chasse partie, pour régler ce qui doit revenir au capitaine, au chirurgien et aux estropiés. L'équipage choisit cinq ou six de ses principaux membres, lesquels concluent avec le chef ou capitaine cet accord sur les bases suivantes :



1. En cas que le bâtiment soit commun à tout l'équipage, on stipule qu'ils donneront au capitaine le premier bâtiment qui sera pris, et son lot comme aux autres ; mais si le bâtiment appartient au capitaine, on spécifie qu'il aura le premier qui sera pris, avec deux lots, et qu'il sera obligé de brûler le plus méchant des deux, ou celui qu'il monte, ou celui qu'on aura pris ; et, en cas que le bâtiment qui appartient à leur chef soit perdu, l'équipage sera obligé de demeurer avec lui, aussi longtemps qu'il faudra pour en avoir un autre.

2. Le chirurgien a 200 écus pour son coffre de médicaments, soit qu'on fasse quelque prise ou non, en outre cela, si on en fait une, il a un lot comme les autres. Si on ne le satisfait pas en argent, on lui donne deux esclaves.

3. Les autres officiers sont tous également partagés, à moins que quelqu'un ne se soit signalé : en ce cas, on lui donne, d'un commun consentement, une récompense.

4. Celui à l'initiative duquel sera due la capture aura 100 écus.

5. Pour la perte d'un œil, 100 écus ou un esclave.

6. Pour la perte de deux, 600 écus ou six esclaves.

7. Pour la perte de la main droite ou du bras droit, 200 écus ou deux esclaves.

8. Pour la perte des deux, 600 écus ou six esclaves.

9. Pour la perte d'un doigt ou d'une oreille, 100 écus ou un esclave.

10. Pour la perte d'un pied ou d'une jambe, 200 écus ou deux esclaves.

11. Pour la perte des deux, 600 écus ou six esclaves.

12. Lorsqu'un flibustier a une plaie dans le corps qui l'oblige de porter une canule, on lui donne 200 écus ou deux esclaves.





Résumé des règles sur le vaudou

Points de vaudou

- 0 pt : non initié, mais peut utiliser des wangas « passifs », des gads.
- 1 pt : initié. Il peut utiliser des wangas actifs, des sortilèges, un vèvé, et appeler un loa.
- 2 pt : peut créer des vèvés et des wangas, faire des zombis, des sortilèges d'envoûtement.
- 3 pt : peut contrôler des loups-garous, acheter un loa, créer un baka.

Appeler un loa

Instincts \approx + Désir \heartsuit + Animal \spadesuit + Pratiques vaudoues -2. Dépenser 1EV

Modificateurs de difficulté (cumulatifs) :

- La facilité d'appel du loa (variable selon les loas, voir plus loin)
 - Si le loa appelé est le loa racine : + 1
 - Si le temple vaudou est dédié à ce loa : + 1
 - Si on est sur un « point chaud » : + 1
 - Si le personnage est sous le coup d'une malédiction : -2
 - Demande facile (donner un conseil, souvent de façon sibylline) : 0
 - Demande difficile (guérison mineure, indications précises) : -1
 - Demande très difficile (action magique) : -2
 - Demande en rapport précis avec le domaine du loa : + 1
 - Demande en contradiction avec le domaine du loa : -2
 - Attitude envers le loa (de -2 à + 2), voir plus loin
- Interrompre une transe (secouer le cheval, le frapper) fait perdre [c] PS et [d] EP au cheval (lancer 2d6 sans marge).

Durée de la transe

Elle est de [k] heures au maximum (par rapport à la Marge de Réussite du Test d'appel).

À chaque heure, le personnage fait un Test Corps \diamond + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow . S'il échoue, on lance 2d6 que l'on rajoute à la marge d'échec. Le personnage perd alors [c] PS.

Loa et pouvoirs

Legba ou Maître Carrefour

Loa des voyageurs

Facilité d'appel : + 1

Intercède auprès des autres loas (facilite les trances), avertit d'un danger, avertit de l'usage du vaudou, permet de retrouver sa route.

Agou ou Shango

Facilité d'appel : + 1

Allume/éteint un feu, dégage de la chaleur, produit un éclair ou du tonnerre.

Loco

Docteur Feuille ou Doc'feuille'

Facilité d'appel : 0

Création de lumière ou d'obscurité, permet de voir dans l'obscurité, protège du vaudou dans un sanctuaire (cimetière, croisée des chemins, lieux consacrés, hounfo), sortilèges de soins divers.

Ogou

Dieu de la guerre

Facilité d'appel : + 1 \uparrow

Suscite le courage (dans un combat), impose la peur (dans un combat), crée un bouclier magique qui arrête ou dévie les coups.

Les Guédé

Ensemble des dieux de la mort, maîtres des cimetières et des carrefours, des fantômes et des âmes des morts.

Facilité d'appel : -1 \uparrow

Baron Samedi – Baron la Croix – Baron Cimetière : permet de communiquer avec les morts, résurrection (mais pas en zombi), provoque la peur.
Maman Brigitte : contrôle les animaux, provoque des hallucinations, contrôle les loups-garous et les bakas.

Agoue

Dieu de la mer, loa de la tempête

Facilité d'appel : -1 sur terre, + 1 à proximité d'un point d'eau

Assèche ou produit de l'eau, contrôle les phénomènes naturels sur mer, prévisions météo.

Erzulie

Déesse de l'amour

Facilité d'appel : 0

Teste les sentiments, lit dans les esprits, force les sentiments, charme.

Damballah Vedo

Loa serpent, dieu de la fortune et du commerce

Facilité d'appel : 0

Force à la persuasion, contrôle un esprit, permet de gagner au jeu et dans les transactions commerciales.

Marinette

Déesse des zombis et des loups-garous

Facilité d'appel : -1 \uparrow

Contrôle les zombis, permet d'en créer ou d'en détruire.

Taureau 3 Graines

Loa de la fureur guerrière

Facilité d'appel : + 1 \uparrow

Rend fort et agressif, rend plus résistant, rend fou.

Cérémonie d'achat du loa

Instincts \approx + Désir \heartsuit + Animal \spadesuit + Pratiques vaudoues -4. Dépenser 3EV

Rompre avec le loa

Instincts \approx + Désir \heartsuit + Animal \spadesuit + Pratiques vaudoues -5. Dépenser 3EV

Utilisation des wangas et gads

Croire au vaudou (wanga passif)

Instincts \approx + Désir \heartsuit + Animal \spadesuit + Pratiques vaudoues

Wanga actif

Esprit \spadesuit + Désir \heartsuit + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues. Dépenser 1EV et en cas d'échec, on perd [a] PS supplémentaire.

Les vèvés

Esprit \spadesuit + Action \clubsuit + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues. Dépenser 1 ou 2EV (suivant la puissance). Conséquences de l'échec : [b] PS et [e] EP.

Capture du petit bon ange

Sorcier : Esprit \spadesuit + Action \clubsuit + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues -4

Victime : Instincts \approx + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow .

Récupération du PBA

Test Instincts \approx + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues -4 (double-un réussit toujours).

Les poupées de cire

Esprit \spadesuit + Action \clubsuit + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues -2.

Les zombis

Fabrication

Avoir le PBA de la victime puis Test magique Esprit \spadesuit + Action \clubsuit + Humain \uparrow + Pratiques vaudoues de Difficulté -4.

Caractéristiques :

PNJ Faible, 20PV, pas de PS ou EP. Dégâts : [b] PV.

Bakas

PNJ Moyen, 3PV, 4PS. Dégâts : [b] PV. Si un Test Corps \diamond + Résistance \blacksquare + Humain \uparrow n'est pas réussi, le poison fait [d] PV dans la zone du tronc.

Les loups-garous

PNJ Fort, 9PV, 6PS, 6EP. Dégâts : [d] PV (crocs) et [c] PV (griffes).



Table de canonnade en fonction de la distance														
+4	+4	+2	+1	0	-1	-2	-4	Canonnade impossible						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

À 0, l'abordage devient possible

À 7 et moins, la canonnade devient possible avec les modificateurs ci-dessus

À plus de 14, la poursuite cesse

Dégâts de la canonnade

2D6 + marge	3	4 5 6	7 8 9	10 11	12 - 14	15 - 18	19 - 22	23 - 26
Boulet creux / boulet rouge								
Canons	1	2	2	3	4	4	6	8
Equipage	1	2	3	3	4	5	7	9
Voilure †	1	1	3	4	5	6	8	10
Coque †	1	3	4	5	6	8	10	12
Boulet à mitraille								
Canons	1	1	1	1	2	3	4	5
Equipage	1	3	4	5	6	8	10	12
Voilure	1	2	2	3	4	4	6	8
Coque	1	1	1	1	2	2	4	4
Boulet ramé								
Canons	1	2	2	3	4	4	5	7
Equipage	1	1	1	1	2	3	4	5
Voilure	1	3	4	5	6	8	10	12
Coque	1	2	3	4	5	6	7	8

Les jumelages :
 • coque / équipage / canon
 • voilure / équipage
 † également feu à bord

Les jumelages :
 Lorsqu'on vise la coque on touche également l'équipage et les canons du bord.
 Lorsqu'on vise la voilure on touche également l'équipage.

Coups critiques de la canonnade

(sur un double au lancer des dégâts)

	Coque	Voilure	Equipage	Canons
1	Domages + 1 col.	Domages + 1 col.	Domages + 1 col.	Domages + 1 col.
2	Domages + 2 col.	Domages + 2 col.	Domages + 2 col.	Domages + 2 col.
3	Feu à bord (dommage de 3 à la coque tant que dure l'incendie).	Un mât se brise, vitesse réduite du quart pendant 1 à 3 tours.	Domages + 3 col.	Le grément tombe sur les batteries qui ne peuvent tirer pendant 1 à 3 tours.
4	Avarie au gouvernail, changement de cap impossible pendant 1 à 3 tours (fuite possible pour l'adversaire).	Avarie au grément, vitesse réduite du quart pendant 1d6 tours.	Personnage important blessé.	Domages + 3 col.
5	Gouvernail touché mouvement aléatoire pour le temps de la réparation (1d6+3 tours).	Misaine touchée, vitesse réduite de moitié pendant 1d6 tours.	Deux personnages importants blessés.	Batteries touchées, feu à bord. Si non éteint avant 3 tours, il gagne la Sainte barbe (voir plus loin).
6	Avarie à la coque, le navire va couler dans 1d6 tours.	Tout l'accastillage s'abat, aucun mouvement possible, le navire devient une épave.	Trois personnages importants blessés.	La Sainte barbe est touchée, le bateau explose.

Test de canonnade: PCC + Perception canonnier + Mécanique canonnier + Distance

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes d'arrêt à une main	PS	
Couteau	[c]		Chaîne	[b]	
Dague	[d]		Etoile du matin	[d]	
Epée courte	[e]		Fouet	[e]	
Sabre	[e]	[b]	Massue	[a]	
Epée	[f]	[a]	Matraque	[f]	
Fleuret	[e]		Poing (amateur)	[b]	
Hache à une main	[f]	[b]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[b]	
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Epée à 2 mains	[g]	[a]	Hallebarde	[h]	[b]
Grand bâton	[b]	[e]	Lance	[g]	[c]
Hache à deux mains	[h]	[b]	Pique	[g]	[a]
Armes à distance	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère ou lourde)			Grenade		
Carreaux légers	[e]		Point d'impact	[f]*	[f]
Carreaux lourds	[e]	[b]	Zone du souffle	[a]*	[e]
Arc (court, long ou composite)			* Tirer des dégâts différents pour chaque partie du corps (un obstacle peut protéger en partie).		
Flèches légères (normales)	[d]				
Flèches lourdes	[d]	[a]			
Armes à feu			Animaux	PV	PS
Mousquet	[e]	[c]	Corne		
Pistolet (ancien)	[d]	[c]	Animal moyen	[c]	[a]
Dague	[c]		Gros animal	[d]	[d]
Fronde			Crocs		
Caillou	[b]	[c]	Animal moyen	[c]	
Bille acier	[b]	[e]	Gros animal	[e]	
			Griffes		
			Animal moyen	[c]	
			Gros animal	[g]	

TABLEAU DES DÉGÂTS

2d6+ Marge	Catégorie	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6



Capitaine Vaudou

Nom du personnage:	Age:
--------------------	------

Nationalité:	Sexe:	Métier: Pirate
--------------	-------	----------------

Nom du joueur

Date de création

Composantes

3 à 6
(18 pts)

	CORPS	
	INSTINCTS	
	CŒUR	
	ESPRIT	

Moyens

1 à 4
(10 pts)

	PERCEPTION	
	ACTION	
	DÉSIR	
	RÉSISTANCE	

Vie

Équilibre
Psychique

Souffle

Règles

0 à 2. 8 points avec Règles et Énergies

Minéral	Végétal	Animal	
Humain	Mécanique		

Énergies de base

Puissance	Rapidité	Précision	
-----------	----------	-----------	--

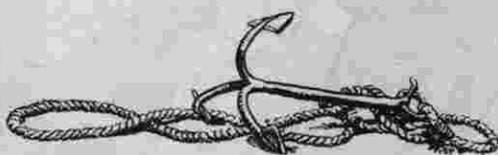
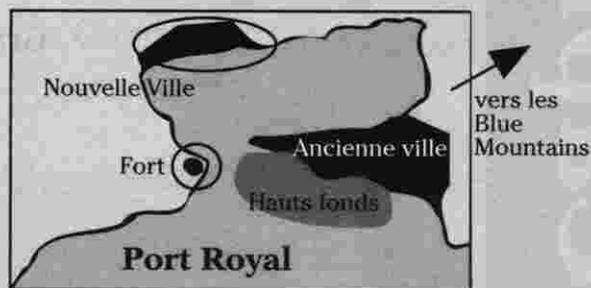
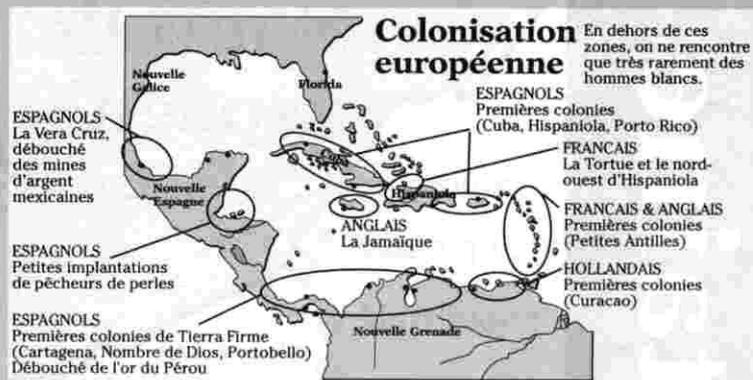
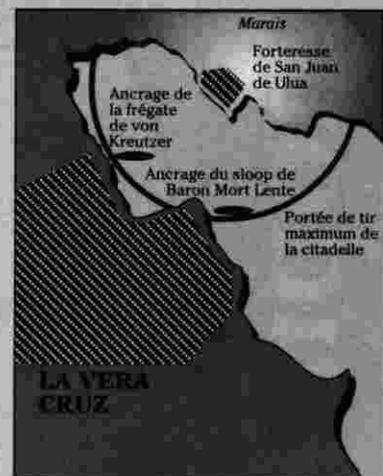
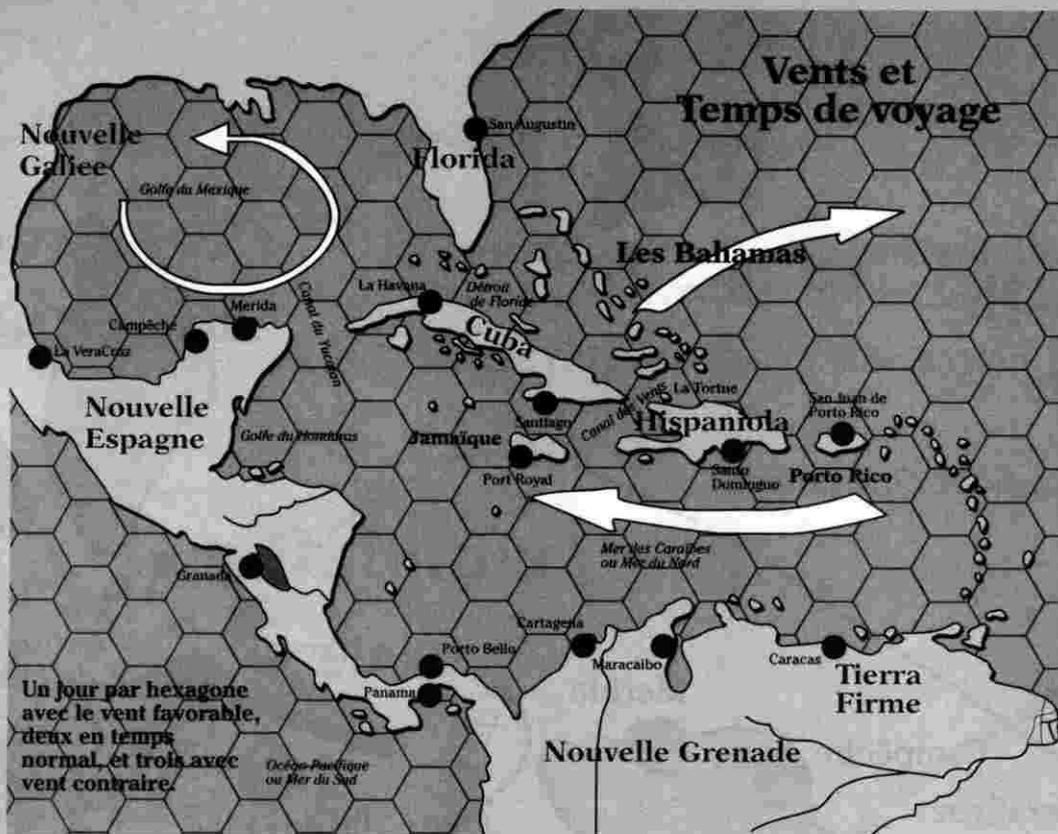
Armes et armure

Nom de l'arme	Dégâts	Notes
Pistolet	[dl] PV. [el] PS.	S'enraye sur les doubles sauf dble-1.

Blessures & Cicatrices

Talents

X	-4	-2	0
Agriculture	Arme standard: <u>Pistolet</u>	Arme légère:	Athlétisme
Architectures			<u>Bagarre</u>
Art de la guerre			Chant
Astronomie			Cuisine
Distillation		Bricolage	Dessin
Écrire		Cartographie	Dialogue
Esotérisme	Camouflage	Comédie	Discrétion
Falsification de documents	Charpenterie	Danse	Langue maternelle
Langue étrangère éloignée:	Équitation	Déguisement	Observation
	Histoire	Dressage	
	Instrument de musique:	Escalade	
		Histoire des pirates	
Lire	<u>Langue étrangère proche:</u>	Natation	Points d'Aventure
Lire sur les lèvres		Orientation	
Mathématiques		Pêche	Énergie Vaudoue
<u>Navigation</u>		Pistage	
Serrurerie	Médecine	Poésie	
Zoologie	Piégage	Premiers soins	Loa Racine
	Pratiques vaudoues	Recherche en bibliothèque	
	Vol à la tire	Sculpture	



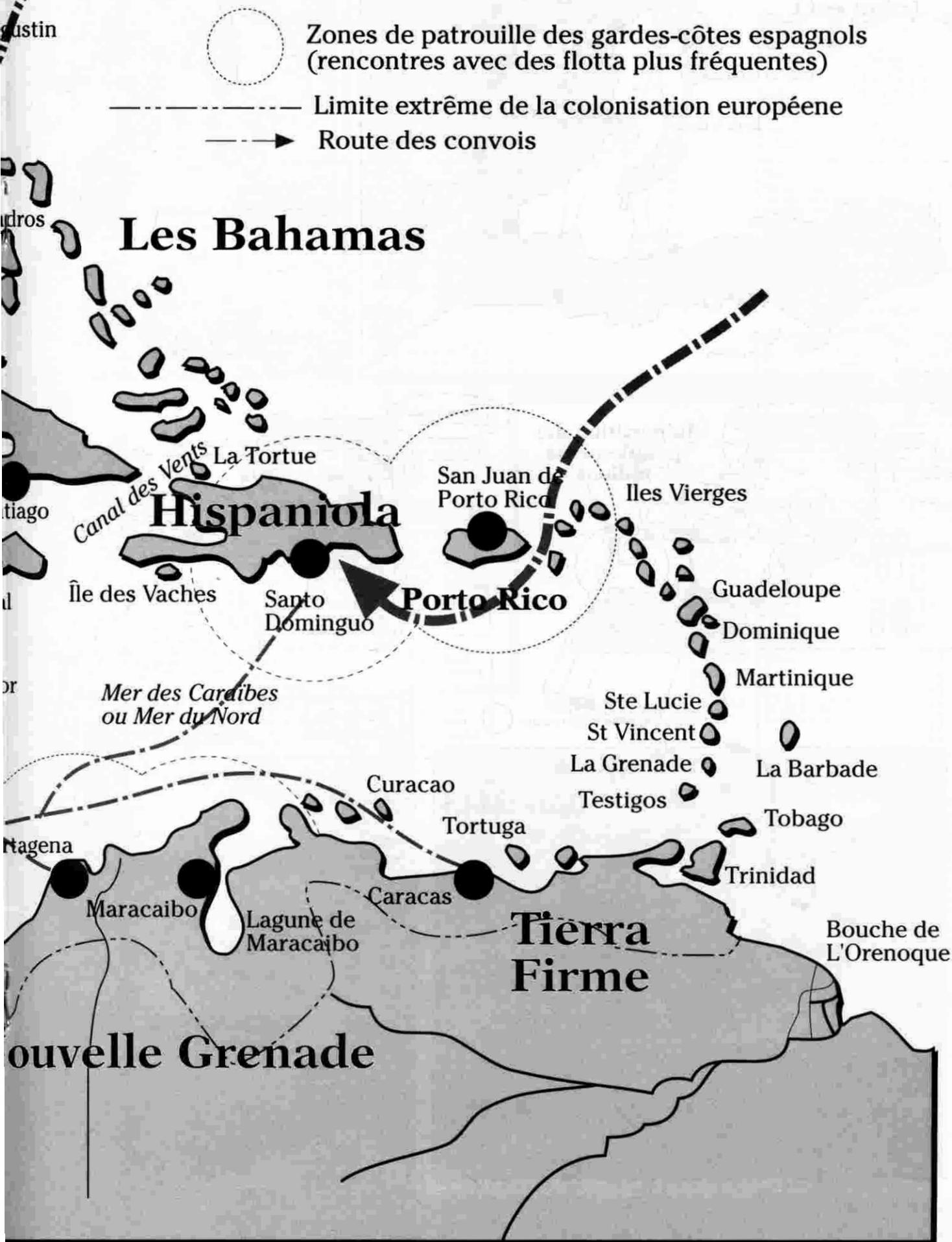
Concentration des flottes à la Havane puis départ en convoi jusqu'en Espagne



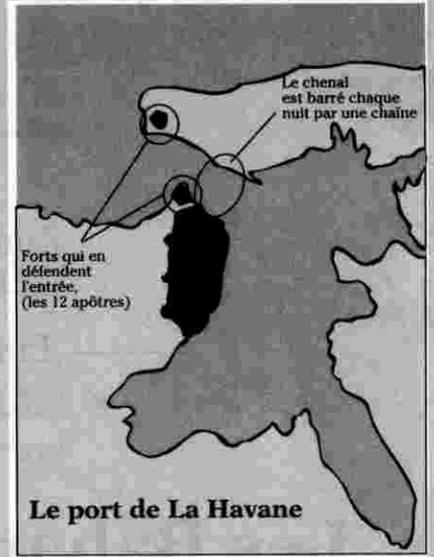
Capitaine Vaudou



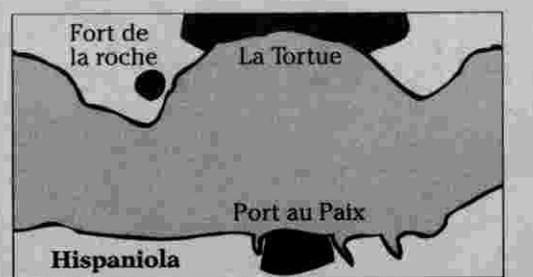
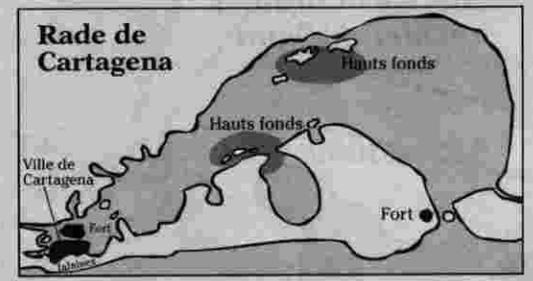
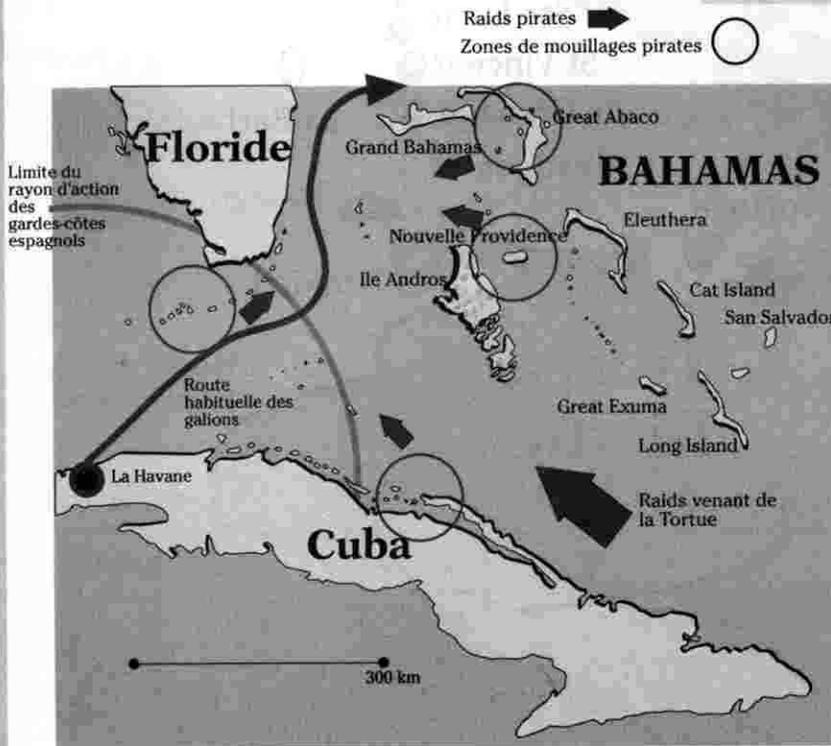
Les Indes occidentales



Hispaniola (côte est)



Le port de La Havane



Pierre Cavalier



Composantes		Moyens	
◇ CORPS	4	◁ PERCEPTION	3
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	5	🔥 DÉSIR	3
* ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	2

Règles			
▲ Minéral	0	🌿 Végétal	0
👤 Humain	2	🐾 Animal	1
		⚙️ Mécanique	2

Énergies		
Puissance	0	Rapidité
		Précision
Vaudou	1	

Équilibre Psychique		Souffle
---------------------	--	---------

Talents	Points d'Aventure
Navigation: +1 Anglais, Cartographie, Pistolet, Pratiques vaudoues: 0 Épée: -2 Lire, écrire: -4	Loa racine Legba

Hans Blucher



Composantes		Moyens	
◇ CORPS	6	◁ PERCEPTION	1
≡ INSTINCTS	5	▣ ACTION	4
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	3	■ RÉSISTANCE	3

Règles			
▲ Minéral	1	🌿 Végétal	0
👤 Humain	1	🐾 Animal	0
		⚙️ Mécanique	2

Énergies		
Puissance	2	Rapidité
		Précision
Vaudou	0	

Équilibre Psychique		Souffle
---------------------	--	---------

Talents	Points d'Aventure
Pistolet, Épée: +1 Couteau, Histoire des pirates, Natation, Premiers soins, Tricher au jeu, Français, Navigation: 0 Art de la guerre, Lire: -4	Loa racine

Inès Fontana



Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◁ PERCEPTION	4
≡ INSTINCTS	5	▣ ACTION	3
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	1

Règles			
▲ Minéral	1	🌿 Végétal	1
👤 Humain	1	🐾 Animal	1
		⚙️ Mécanique	2

Énergies		
Puissance	0	Rapidité
		Précision
Vaudou	1	

Équilibre Psychique		Souffle
---------------------	--	---------

Talents	Points d'Aventure
Couteau: +1 Pistolet, Épée, Natation, Français, Pratiques vaudoues, Navigation: 0 Portugais, Anglais, Astronomie: -2 Lire: -4	Loa racine Damballah Vedo

Elisabeth Monday



Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◁ PERCEPTION	3
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	2

Règles			
▲ Minéral	0	🌿 Végétal	1
👤 Humain	2	🐾 Animal	1
		⚙️ Mécanique	2

Énergies		
Puissance	0	Rapidité
		Précision
Vaudou	0	

Équilibre Psychique		Souffle
---------------------	--	---------

Talents	Points d'Aventure
Épée: +1 Lire, Ecrire, Français, Pistolet, Couteau, Comédie, Déguisement: 0	Loa racine

Ignacio Ramonet



Composantes		Moyens	
◇ CORPS	4	◁ PERCEPTION	3
≡ INSTINCTS	5	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	3
* ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	2

Règles			
▲ Minéral	0	🌿 Végétal	2
👤 Humain	2	🐾 Animal	2
		⚙️ Mécanique	1

Énergies		
Puissance	0	Rapidité
		Précision
Vaudou	1	

Équilibre Psychique		Souffle
---------------------	--	---------

Talents	Points d'Aventure
Navigation: +1 Pistolet, Sabre, Natation, Français, Espagnol, Médecine Pratiques vaudoues, Premiers soins, Cartographie: 0 Lire, Ecrire: -2	Loa racine Loco

Donatelo Montefiori



Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◁ PERCEPTION	4
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	5	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	2

Règles			
▲ Minéral	0	🌿 Végétal	1
👤 Humain	2	🐾 Animal	1
		⚙️ Mécanique	2

Énergies		
Puissance	0	Rapidité
		Précision
Vaudou	1	

Équilibre Psychique		Souffle
---------------------	--	---------

Talents	Points d'Aventure
Épée: +1 Pistolet, Français, Pratiques vaudoues, Navigation: 0 Art de la guerre, Lire, Ecrire, Charpenterie: -2 Mathématiques: -4	Loa racine Erzulie

Hans Blucher *Allemand*

Protestant allemand, toute sa famille est massacrée au sac de Magdebourg en 1631. Hans à 13 ans, il s'engage dans un régiment d'élite de Gustave Adolphe et devient mousquetaire. Mais il a d'autres talents et une chance insolente au jeu. En quelques nuits, il gagne une fortune sur un jeune lieutenant Suédois qui l'accuse de tricher. Le lieutenant est mort à l'aube et Hans doit fuir. Il devient joueur et voleur, gagne la cour des miracles de Paris où il amasse une coquette somme en rapines et autres parties truquées avant de quitter le royaume de France, juste avant que le guet ne prenne la cour d'assaut. Hans s'engage sur un corsaire qui quitte La Rochelle pour la Martinique. À son arrivée aux îles, il doit combattre deux vaisseaux de ligne espagnols qui n'en font de son navire. Hans est parmi les survivants, condamné aux galères de Carthage. Sa robuste constitution lui permet de résister à cet enfer et même de mener à bien une évasion qui l'emmène à Port Royal puis à la Tortue.

Profil type du mercenaire, peut être même un peu borné, il ne compte pas faire de vieux os ici bas, (il a pourtant 43 ans ce qui déjà vieux pour l'époque). Il joue et boit toute les nuits et est toujours prêt à mourir. Les atrocités de la guerre de 30 ans l'on endurcit plus qu'il n'est nécessaire. C'est une bête de guerre, frustré et efficace.

Elizabeth Monday *Anglaise*

Née en 1628. Orpheline, élève des sœurs de la charité à Londres. Devient actrice au théâtre du Globe fondée par William Shakespeare où elle remporte un certain succès. Sous la protection de Lord Archibald Grey qui l'introduit dans le Monde en la déguisant en jeune homme, Elizabeth devient un jeune officier de cavalerie, fine lame et bon compagnon. A la mort de son protecteur à la bataille de Naseby (1644), à laquelle d'ailleurs elle semble avoir participé; et à l'arrivée des puritains de Cromwell, la jeune garçonnette doit doublement se cacher, comme ancienne protégée d'un noble et surtout comme femme travestie en homme ce qui est un péché mortel pour les Têtes Rondes. Elle n'a aucune difficulté à voler les bijoux de son défunt protecteur pour se payer le passage nécessaire vers les Indes où elle débarque avec un joli magot qui lui permet d'acheter un sloop et de trafiquer dans les îles. C'est d'ailleurs avec le «Queen's ann Revenge» au large d'Hispaniola, qu'elle envoie par le fond un galion espagnol faisant route vers Cuba. Elizabeth débarque à la Tortue quelques jours plus tard, auréolée d'un certain prestige, c'est une des premières femmes pirate connues.

Elizabeth est une femme de tête, la combinaison d'une éducation rigoureuse chez les sœurs et d'une adolescence plutôt dépravée dans les bas fonds de Londres à produit un mélange détonnant et sans scrupules. Eli-la-rouge comme ne tardent pas à la surnommer les Frères de la Côte, veut faire fortune, vite et à n'importe quel prix. Les Indes Occidentales sont un immense coffre fort qu'elle entend bien piller.

Donatelo Montefiori *Italien*

Cadet d'une noble famille de Sienne, il s'engage à 15 ans sur une galère Vénitienne pour combattre les Turcs dans l'Adriatique. Il s'intéresse aussi à la philosophie et aux écrits de Descartes avec qui il entretient une correspondance quelques années avant sa mort. Il est condamné par la justice du Doge à la suite d'une querelle avec un riche vénitien à qui il disputait les faveurs de sa femme. En 1650, il s'engage comme officier sur un vaisseau de ligne français et part pour les Indes Occidentales, la Vigilante. Le trois mâts français, est coulé par une flotte espagnole aux larges des Bahamas, Donatelo échoue sur l'île Andros où il est sauvé par le bokor d'un capitaine pirate qui lui apprend les rudiments du vaudou et lui fait cadeau de plusieurs wangs. Le jeune homme trafique alors avec les pirates entre les îlots des Bahamas. Il envoie par le fond un garde-côte espagnol en provenance de San Augustin, le Sangre de Dios, ce qui lui vaut d'être admis dans la fraternité des Frères de la Côte. Faisant preuve d'une certaine expérience du vaudou et de la navigation ainsi que du combat en mer, Donatelo est le digne descendant des condottieres et des Polo de son pays. Par le fer ou par le commerce, il fera fortune. Et il ne sera pas dit qu'au paravant il n'aura pas vécu milles aventures et vu milles rivages étranges. C'est un aventurier plus qu'un pirate, les nouveaux mondes sont fait pour lui. Quelques années plus tôt il aurait été conquistador ou aurait fait partie de l'équipage de Drake. Agé de 30 ans, charmeur et bon vivant, il ne compte surtout pas perdre sa vie à la gagner!

• Dispose de 2 wanga simples au choix.

Pierre Cavalier *Français*

Huguenot de Montpellier, ses parents sont tués dans la révolte des croquants par les dragons du roi de France. Pierre participe aux dernières offensives des Frondeurs, lorsque qu'il est localisé par les espions de Mazarin il doit fuir le royaume, il arrive à Alger et s'engage parmi les pirates barbaresques. Là, il coule les galères du roi de France durant plusieurs années, avant de tenter sa chance de l'autre côté de l'Atlantique. Arrivé à la Tortue, il noue une idylle avec une mambo vaudou qui l'initie à la magie et le fait entrer dans une secte rouge de sorciers bokors. Pierre passe alors plusieurs années en tant que boucanier dans les Montagnes Noires d'Hispaniola. Lorsqu'il revient à la Tortue, il y trouve sans peine un commandement autant à cause de ses connaissances dans le vaudou que grâce à ses talents de marins acquis avec les Barbaresques.

Pierre est un bon marin et un initié passable, de ses premières années il conserve une haine des catholiques et de l'autorité royale. Il a 20 ans.

• Dispose de 2 wanga simples au choix

Inès Fontana *Espagnole*

Née en 1631. Inès a neuf ans lorsque ses parents périssent lors de la répression des insurgés Catalans par les Lanceros de Philippe IV. La ville est prise par les soldats espagnols qui ne font pas de prisonniers. La jeune Inès ne doit la vie sauve que grâce à la protection d'un lieutenant d'un corps de mercenaires allemands. Elle passe son adolescence à suivre les pérégrinations de sa nouvelle famille: le régiment de son protecteur. Elle y apprend à manier les armes comme un homme et à regarder les étoiles car c'est la passion du colonel. A douze ans, au soir de la bataille de Rocroi, l'infanterie espagnole est décimée et elle tombe entre les mains des mousquetaires français qui veulent lui apprendre d'autres jeux. Elle s'échappe, gagne Hambourg et, déguisée en mousse, monte à bord d'un corsaire anglais en partance pour les Indes Occidentales. Le «Victory» commence sa campagne en coulant un galion espagnol au large de Cuba, mais plusieurs vaisseaux de ligne mouillent dans le port et lui donnent la chasse. Il finit par exploser au large des Bahamas, Inès est la seule survivante. Elle est recueillie par une mambo sur Grand Caïman qui l'initie au vaudou et lui donne un loa racine.

Inès est une fine gâchette, et maîtrise parfaitement le lancer de couteau. C'est un bon marin qui possède de bonne connaissance en astronomie. A treize ans, elle connaît un peu le vaudou. Sans réellement d'attachement à un pays ou à un autre, c'est une aventurière élevée par les cantinières de toutes les armées de mercenaires de la guerre de 30 ans. C'est dire si elle n'a pas froid aux yeux et à de la ressource en toute occasion.

Ignacio Ramonet *Portugais*

Ignacio perd sa famille lors d'une épidémie de choléra à Lisbonne. Il s'engage dans la flotte espagnole qui défend la Crête des offensives Turcs, et devient médecin militaire. C'est un bon marin et un bon médecin, mais il est portugais. Lors de la révolte du Portugal contre la couronne espagnole (1640), il est provoqué par un officier castillan. L'arrogant est gravement blessé et Ignacio doit quitter la flotte et l'Espagne. Il part pour le Nouveau-Monde, devient boucanier puis se lie d'amitié avec un bokor qui l'initie au vaudou. Ignacio devient membre d'une secte rouge. En 1650, il traverse l'isthme de Panama et s'engage sur un bateau qui doit explorer les côtes du Pérou et du Chili jusqu'à la terre de feu, et doubler le cap Horn. En 1660, il est de nouveau dans les Caraïbes et fait partie de plusieurs équipages corsaires français chassant les espagnols. A la fin de la guerre de succession d'Espagne, Ignacio se retrouve à la Tortue, sans emploi. Agé de 40 ans, Ignacio combine des qualités rares, bon marin, bon médecin, il connaît également les côtes du Pacifique et maîtrise le vaudou.



13. Si quelqu'un n'a pas perdu entièrement un membre, mais que ce membre soit complètement hors d'usage, il ne laissera pas d'être indemnisé comme s'il l'avait perdu tout à fait.

Ajoutez à cela qu'il est au choix des estropiés de prendre de l'argent ou des esclaves, pourvu qu'il y en ait.



La chasse partie étant ainsi arrêtée, elle est signée des capitaines et des principaux qui ont été choisis pour la faire. Ensuite tous ceux de l'équipage s'associent deux à deux en vue de s'entraider en cas de blessure ou de maladie. Ils passent un écrit sous seing privé, en forme de testament : cet écrit stipule que si l'un d'eux meurt, l'autre a licence de s'emparer de tout ce qu'il a. Quelquefois aussi ils ne sont valables que pour le temps du voyage.

Tout étant ainsi disposé, ils partent ; les côtes qu'ils fréquentent ordinairement sont celles de Caracas, de Cartagena, de Nicaragua, etc., lesquelles ont plusieurs ports où il vient souvent des navires espagnols. À Caracas, les ports où ils attendent l'occasion, sont Comana, Comanagot, Coro et Maraibo. À Cartagena, la Rancheria, Santa Marta et Porto Bello. Et à la côte de Nicaragua, l'entrée du lagon du même nom. À celle de Campêche, la ville du même nom. À l'île de Cuba, la ville de Santiago et celle de Saint-Christophe-de-la-Havane, où il entre fort souvent des bâtiments. Pour ce qui est des Honduras, il n'y a qu'une saison de l'année où l'on puisse attendre la patache ; mais comme ce n'est pas une chose bien sûre, ils n'y vont que rarement.

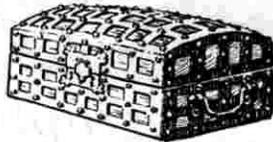
Trésors

On doit à la vérité historique de préciser que les trésors façon films de capes et d'épées n'ont probablement jamais existé, pour la simple raison que les flibustiers revenus d'expédition dépensaient tout leur gain dans le mois qui suivait !

Par contre d'innombrables galions jonchent les hauts fonds (Floride et Bahamas majoritairement), ou gisent sur les bancs de sable ou de coraux, coulés à faible profondeur. On cite de nombreuses expéditions qui se montèrent uniquement dans le but de les renflouer.

Si l'on s'en tient au mythe du trésor (et c'est heureux), on retiendra l'habitude qu'avait les capitaines de faire tuer les marins qui les accompagnaient afin que nul ne puisse indiquer l'emplacement de l'enfouissement des coffres.

Si le capitaine est quelque peu magicien, ou s'il en donne l'ordre à son bokor, les malheureuses victimes pourront également servir de gardiens, c'est-à-dire d'âmes zombies attachées aux coffres et chargées de les défendre.



Histoire de la Tortue

La première implantation française date de 1630. En 1638 l'île est reprise par les Espagnols, qui la perde en 1640 à la suite d'un coup de main audacieux d'une centaine de flibustiers avec à leur tête un huguenot à la poigne de fer, Le Vasseur. Pour monter son expédition, le futur gouverneur recrute ses volontaires sur la côte de la Grande Terre (Saint-Domingue) toute proche, où les flibustiers chassés par les Espagnols ont fait retraite. Il n'engage qu'une petite troupe mais des hommes sûrs, tous huguenots. Le coup de main réussi, l'île est reprise. À partir de là elle va devenir le paradis des pirates.

Des villages sont bâtis autour de la baie abritée qui est le seul mouillage de l'île (on l'appelle le port de Basse Terre) : Cayonne, La Montagne, Le Milplantage, Le Ringot, La Pointe du Maçon. Un fort est construit tout en haut d'un piton rocheux pour en commander l'accès : le fort de la Roche ou fort du Refuge ; quatre canons en tout, volés aux Espagnols comme de bien entendu et une garnison de 400 hommes (ce qui est beaucoup pour l'époque), une source d'eau douce alimente directement les magasins.

À l'intérieur des murs, il y a une prison, qu'on appelle le Purgatoire, et dans la prison un alignement de cages dans lesquelles on ne peut tenir ni assis ni debout : l'Enfer. Le Vasseur a pensé à tout pour asseoir son autorité sur cette turbulente société, même et surtout à faire construire les cages en fer afin de diminuer l'efficacité du vaudou si quelques prisonniers tentaient d'en utiliser les diableries.

Le Vasseur va même plus loin et invente une sorte de machine infernale pour faire subir la question à ses prisonniers : une espèce de grue métallique qui enserre de ses griffes les membres et la tête de la victime pour les démantibuler lentement. Cette fois s'en est trop, la petite communauté pirate ne peut plus vivre sous le joug d'un pareil tyran, sanguinaire et vraisemblablement fou (là encore on peut s'interroger sur l'évolution du gouverneur, cette lente progression vers le sadisme n'est-elle pas la trace

d'un sortilège vaudou ?). Quoi qu'il en soit, en 1652 il est assassiné par deux de ses lieutenants et l'île respire.

Le fort abrite alors un nouveau gouverneur : M. Henry de Fontenay, un ancien chevalier de Malte qui avait acquis durant la guerre contre les Turcs une solide expérience de la course.

Le haut lieu de la flibuste compte maintenant 10000 âmes. Un tiers de flibustiers proprement dit, un tiers de boucaniers qui viennent de la Grande Terre et un tiers de colons qui vivent sur l'île, cultivateurs ou taverniers. Et aucune femme, sauf peut-être quelques rares exceptions, dans les rues du port. Les bateaux venant de France, à partir de 1665, seront chargés de prostituées et de condamnées de droit commun à qui on a offert cette ultime chance de salut. (Et quelles femmes ! L'une d'elle se voit demander en mariage par un flibustier qui ne lui plaît pas, elle refuse, il réitère, elle retourne le voir avec un pistolet et le provoque en duel, l'autre n'insiste pas.)

En 1645, les Espagnols tentent de débarquer avec 5 navires et 600 soldats : échec sanglant. Ils réussissent en 1654 pour être de nouveau chassés en 59 par Jérémy de Rausset et 600 hommes qui montent une véritable action de commando. Ils gravissent à l'aube des falaises de la côte de Fer, arrivent ainsi au-dessus du fort et attaquent sans aucun canon, en comptant uniquement sur l'effet de surprise, opération totalement nouvelle à l'époque.

Dans le courant de l'année 1661, Jérémy tombe gravement malade, les fièvres dit-on, ou bien quelques bakas d'un sorcier mécontent. Quoi qu'il en soit, en octobre 62 c'est son neveu Frédéric Deschamps de la Place qui reprend le gouvernement de la Tortue tandis que son oncle s'embarque pour Londres.

À partir de là la Tortue va rester aux Frères de la Côte, sous l'autorité des gouverneurs français. Trois ans après le départ de Jérémy, Bertrand d'Ogeron prend officiellement possession de l'île au nom de la compagnie des Indes Occidentales. Angevin, il s'embarque pour les îles à La Rochelle.

Bertrand est un ancien Frère de la Côte, naufragé sur une côte de Saint-Domingue. Il est capturé par les Espagnols qui le font travailler aux fortifications de l'île. Afin d'empêcher la révélation des secrets militaires, l'ingénieur ordonne qu'on égorge les ouvriers à la fin des travaux. D'Ogeron s'échappe par miracle et gagne la Tortue.

En 1676 il passe le flambeau à Jean de Pouancey jusqu'en 1682, puis De Cussy de 1683 à 90, qui transfère l'établissement à Port de Paix sur la côte d'Hispaniola, en face de la Tortue et enfin Ducasse qui est le dernier des grands « gouverneurs-pirates » de l'époque. C'est d'importance, car le gouverneur de la Tortue, comme celui de Saint-Christophe, peut délivrer des lettres de marque et ainsi faire d'un vulgaire pirate, un honorable corsaire qui se bat en course.

Description de la Tortue

(D'après Exmelin)

L'île de la Tortue, ainsi nommée parce qu'elle a la figure d'une tortue, est située sous le 20° degré, 30 à 40 minutes au nord de la ligne équinoxiale, et peut avoir 16 lieues de tour. Elle n'est accessible que du côté du midi, par un canal large de 2 lieues, qui la sépare de l'île de Saint-Domingue, où elle a un assez bon port. On y est à l'abri de tous les vents, qui ne sont jamais violents dans ces quartiers ; elle n'a aucun port que celui-là qui puisse servir d'abri aux navires ; elle est toute environnée de grands rochers, que les habitants nomment côtes de fer. Elle a quelques anses de sable aux quartiers habitables des rivages, mais on n'y peut aborder qu'avec des chaloupes : son havre est commandé par un fort d'une très bonne défense.

Nouveau Monde, terra incognita

Malgré les découvertes du XVI^e siècle on sait encore très peu de choses sur les côtes américaines. La longue bande de terre qui va du Québec aux colonies anglaises est à peu près connue mais si on descend plus au sud on entre dans le mystère, seule une poignée de marins ont navigué dans ces eaux.

En arrivant à l'embouchure de l'Orénoque, Colomb et de nombreux marins après lui, croiront toucher aux limites du paradis terrestre. À cette légende s'ajoutera celle d'Eldorado et sera la cause de multiples expéditions au cœur de la forêt vierge, dont bien peu reviendront.

Selon les meilleurs chroniqueurs de l'époque une grande variété de monstres peuplent le Nouveau Monde, et quoi de plus naturel : si cette terre est proche du paradis elle ne doit pas non plus et en bonne logique, être très éloignée de l'enfer. Sirènes, géants, loup garous, hydres et ophiidiens monstrueux (les iguanes ont beaucoup impressionné les premiers explorateurs), narvals et griffons (mi-aigle mi-lion) ont été vus sur toutes les côtes au sud de Cartagena. Sans compter la fontaine de jouvence qui coule dit-on



d'une source venant tout droit du paradis (encore lui) et qu'on place tantôt au milieu des marais de Floride, tantôt sur une île des Bahamas.

C'est véritablement une terre de légende qui s'offre à la conquête et qui le restera jusqu'à la fin du XVIII^e siècle.

El Dorado

La légende d'Eldorado, le pays de l'or, ou des 7 cités d'or gardées par les amazons vient sans doute d'une coutume indienne. Chaque année on enduisait un cacique d'une fine poudre d'or. Ainsi paré, le chef du clan, devenu dieu, parcourait son peuple jusqu'à arriver au milieu d'un lac où il plongeait pour en ressortir lavé de la poudre et redevenu homme pour toute une année. Les premiers conquistadors qui assistèrent à cette cérémonie (cérémonie interdite aux blancs, personne ne devait lever les yeux sur le cacique) demandèrent d'où venait l'or et en quelle quantité pour qu'on le jette ainsi au fin fond d'un lac. Les Indiens inventèrent alors la légende d'un pays d'or, au-delà de la forêt vierge, sans doute pour se débarrasser de ces dangereux étrangers, et les Espagnols se mirent en route...

Les Indiens

En 1509, une expédition de trois cents Espagnols s'enfonça dans la jungle de Terra Firme, il n'en reviendra que soixante, affamés et aux trois quarts fous. Les Indiens ont vite compris qu'il ne fallait pas laisser aux Blancs le temps de s'installer.

Le peuplement indien des Caraïbes se découpe en trois grands ensembles qui eux-mêmes se fractionnent en plusieurs.

1) Le long des côtes de Floride et de ce qui va devenir la Louisiane et le Texas, c'est le territoire des Séminoles et des Indiens des plaines jusqu'aux premiers contreforts des Rocheuses qui sont à l'époque sous le contrôle des Indiens apaches. Toutes ces tribus sont encore insoumises (cannibales pour les Séminoles) et terriblement dangereuses pour l'homme blanc. Il convient d'ajouter que ces territoires sont encore largement inconnus, l'exploration du Mississippi ne commencera qu'à la fin du siècle.

2) Dans les îles le peuplement indien se partage entre les Arawaks et les Caraïbes.

On trouve les premiers des Bahamas à Porto Rico en passant par Cuba, la Jamaïque et Haïti; les seconds se repartissent tout le long de l'arc formé par les îles qui vont de Porto Rico aux Antilles françaises et se poursuit sur le continent jusqu'à l'actuel Panama.

Selon tous les témoignages, les Indiens arawaks sont décrits comme étant pacifiques et de toute façon, à l'époque qui nous occupe, les Espagnols les ont déjà largement massacrés. Il n'en est pas de même avec les Caraïbes, d'où nous vient le nom *cannibale*. Les Indiens caraïbes sont effectivement cannibales, mangent leurs prisonniers mâles et prennent pour épouse leurs femmes. Ce sont de farouches guerriers, qui utilisent des flèches empoisonnées; et dont les femmes combattent, ce qui donnera plus tard naissance au mythe des amazones. À plusieurs reprises dans l'histoire de la conquête des îles, les Espagnols devront évacuer des îles sous la pression des Indiens caraïbes, qui ne seront éliminés qu'à la fin du XVII^e siècle.

3) Troisième ensemble, les côtes de l'Amérique du sud et de l'Amérique centrale.

La presqu'île du Yucatan est encore occupée par les clans mayas qui n'ont pas pu être réduits par les expéditions espagnoles (au contraire, les conquistadors furent à maintes reprises taillés en pièces).

Dans le centre du Yucatan survit un véritable royaume maya qui passera plusieurs fois à l'offensive, parvenant par deux fois à chasser tous les Blancs de la péninsule.

Le long du Honduras on trouve encore les Indiens miskitos, les mêmes qui mangèrent L'Olonnois, de rudes gaillards que tout le monde évite.

Enfin le centre de l'isthme de Panama est encore sous le contrôle des tribus indiennes qui livrent une guérilla sans merci aux soldats espagnols.

De l'autre côté du continent les grandes civilisations aztèque et inca n'existent plus.

Les Indiens ont été assimilés par les conquérants, au point qu'il n'est pas rare de rencontrer d'anciennes familles de la noblesse inca partageant le pouvoir avec les hidalgos espagnols.

Les colons ont pris l'habitude de séparer les Indiens en deux groupes: les pacifiques et les cannibales. Les premiers sont vite devenus les serviteurs des Espagnols, les seconds sont impitoyablement massacrés.



L'attitude des pirates et des boucaniers sera tout autre, on note dans plusieurs chroniques que les deux communautés chercheront à s'entendre — elles ont un ennemi commun — et à pratiquer du commerce. Les équipages partiellement indiens ne sont pas rares et les tribus servent souvent d'éclaireurs ou de ravitailleurs aux raids des Frères de la Côte.

Les esclaves

Ce n'est qu'à la fin du XVII^e siècle que le «trafic de bois d'ébène» comme on l'appellera, connaîtra toute son importance, mais la traite commence dès 1620. Elle a pour but de remplacer les «engagés», ces esclaves blancs, qui eux-mêmes remplaçaient les Indiens. Les esclaves noirs sont employés principalement dans deux secteurs d'activité: les plantations et les mines.

Les esclaves qui s'enfuyaient dans les forêts de l'intérieur des îles, qu'on appellera les «nègres marrons», vont donner le jour aux «cimarrons», mépris d'Indiens et de Noirs et redoutables bandes de guérilleros qui affronteront les Espagnols pendant tout le XVII^e siècle dans toutes les grandes îles (Porto Rico, Cuba, Hispaniola) ainsi que sur la Terre Ferme. On peut aisément avoir une idée de la combativité de ces bandes lorsqu'on connaît le destin qui les attendait en cas de capture: la mort lente dans les mines. On cite de nombreux cas d'alliance entre pirates et cimarrons. Le plus souvent les équipages pirates accueillent favorablement les cimarrons, car ils connaissent mieux le pays et ont une vieille dette à régler avec les hidalgos de Castille, deux atouts certains. Les chroniques notent à plusieurs reprises l'existence de pirates armés d'équipage d'esclaves noirs en fuite, comme se sera le cas pour Montbars et ses indiens.

Ces révoltes ou ces bandes on les retrouvera partout; en 1527 à Porto Rico, en 1522 et 1523 à Hispaniola. Lorsque les tribus indiennes auront complètement disparu, les révoltes se poursuivront, mais exclusivement noires, jusqu'à culminer avec la grande révolte de Toussaint Louverture. C'est d'ailleurs la plus grande frayeur des planteurs blancs: la révolte d'esclaves, avec son cortège de violence et d'incendies qui justifie toutes les mesures de sécurité.

Les cimarrons iront même jusqu'à fonder des villes, principalement à Panama, qui seront des principautés indépendantes livrant un combat sans merci contre les Espagnols; les pirates ravitailleront plus d'une fois ces territoires.



Géographie des Antilles du XVII^e siècle

Les ports de Saint-Domingue et La Havane dominent largement le commerce des Caraïbes, avec La Vera Cruz et Porto Bello pour le trafic des convois.

On distinguera trois grandes zones d'influence dans les Caraïbes: espagnole, anglaise et française et dans une moindre mesure hollandaise. Cuba, Saint-Domingue (en partie) et Porto Rico sont sous contrôle espagnol. Les Petites Antilles, la Martinique, la Guadeloupe, Saint-Christophe appartiennent aux Français sauf quelques îles cédées aux Anglais et aux Hollandais, la côte nord-est de Saint-Domingue est également sous contrôle français. La Jamaïque est sous contrôle anglais, ainsi qu'une partie des Bahamas qui commencent à recevoir une implantation anglaise.

Les côtes mexicaine et sud-américaine sont quant à elles entièrement sous contrôle espagnol de la Floride aux bouches de l'Amazone mais les mailles sont larges. Du fort de San Augustin sur la côte est de la Floride jusqu'à La Vera Cruz, c'est-à-dire sur plus de 20000 kilomètres de côtes, ne se trouve aucune ville importante. La véritable implantation coloniale espagnole commence après le golfe du Honduras. Là, de Porto Bello à l'Orénoque les établissements espagnols se succèdent et sont relativement importants.

Madrid a découpé l'empire en audiencias, qui sont des sortes de provinces autonomes. Pour les Caraïbes les audiencias sont: l'audiencia de La Havane, l'audiencia de Guatemala, l'audiencia de Caracas, celle de Saint-Domingue et celle de Porto Rico.

Outre les Espagnols il ne faut pas croire que les Caraïbes sont un paradis tropical, entre les Indiens qui peuplent encore les îles inexploitées, les bandes de cimarrons et les autres Frères de la Côte qui n'ont pas toujours des intentions pacifiques, la navigation dans ces eaux relève du





sport à haut risque. C'est d'ailleurs l'idée qu'on s'en fait en Europe, les Indes c'est la grande aventure, la dernière frontière, une sorte de Far West avant la lettre où l'on envoie les vauriens et les cadets de famille qui ont commis des bêtises.

En outre les Caraïbes sont un lieu de passage, la colonisation espagnole a rapidement abandonnée les îles pour se fixer sur les côtes du continent. Le bassin caraïbe sert uniquement de passage et de rassemblement aux convois qui partent ou qui reviennent d'Europe; un lieu idéal pour tendre des embuscades mais sûrement pas pour s'établir, d'ailleurs les colons y seront rares jusqu'à la fin du XVII^e siècle.

Les paradis pirates

Toute l'implantation européenne dans les Caraïbes peut se résumer à ceci : on est avec les Espagnols, ou l'on est contre, et alors on est un pirate.

Toutes les implantations françaises et anglaises dans les Caraïbes commencent par être des paradis pirates : la Tortue, la Jamaïque, le côté nord-est de Saint-Domingue. En plus de ces grands ensembles, les pirates sont également installés en petits établissements le long des Cayes de Cuba, le long du golfe du Honduras, dans les Bahamas et les Petites Antilles. Ces paradis pirates abritent tous les trafics tantôt légalement et c'est la guerre de course des corsaires, tantôt illégalement. Dans tous les cas, les gouverneurs de la Jamaïque ou de la Tortue ne se sont jamais posés la question de la légalité de leurs capitaines.

De 1630 à 1680 deux ports sont de véritables villes des voleurs : la Tortue et Port Royal. On y dénombre plus de tavernes et de bordels que de boulangers, on peut y acheter ou y vendre n'importe quoi; l'autorité y est représentée par un gouverneur tout puissant qui n'a de compte à rendre qu'à lui-même. Les grandes puissances européennes, France et Angleterre ferment les yeux, tant que cela nuit à l'Espagne. Tout le monde est content, surtout qu'une partie des prises, qu'elles soient corsaires ou pirates, ira dans la cassette des gouvernements européens.



Faune & flore

Grossièrement on peut séparer la faune et la flore des Caraïbes en trois catégories : la forêt vierge, le milieu marin et les îles.

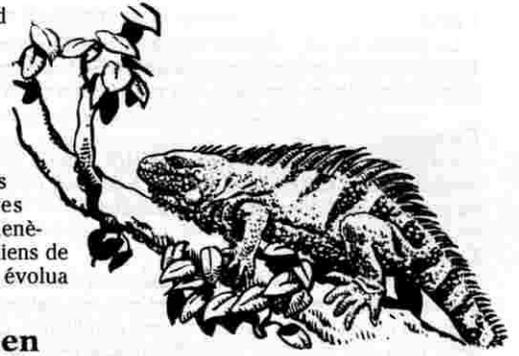
- La forêt vierge est le plus grand réservoir de la faune tropicale. Les singes volent de branche en branche, des milliers d'oiseaux de toutes les couleurs s'envolent au moindre bruit, des nuages de moustiques infestent les campements, les bancs de piranhas sont à craindre dans chaque cours d'eau quant il ne s'agit pas d'alligators hantant les marais. Les Espagnols ne furent jamais équipés pour explorer la forêt vierge. Ce n'est toujours qu'après de réelles souffrances qu'ils purent tracer des chemins d'accès et il n'est pas rare qu'on perde la trace d'expéditions entières, avalées par l'enfer vert.

Les filibustiers apprirent davantage à s'adapter à la forêt, notamment en appliquant le mode de vie indien, mais il n'en reste pas moins que les conditions de vie, la faune hostile, les jaguars, et les multiples fièvres viennent à bout des plus robustes.

- Le milieu marin est à peine plus accueillant. Requins et caïmans infestent les fonds, mais heureusement les filibustiers font rapidement la découverte des tortues de mer. Leur chair est délicieuse, abondante et semble avoir des vertus curatives pour tout ce qui concerne les fièvres et le scorbut.

- Les îles sont plus agréables. Quand elles ne sont pas complètement désertes, elle abritent de nombreux troupeaux de boeufs et de cochons sauvages. Ce sont les descendants des animaux domestiques importés par les premiers colons et laissés là en liberté. En l'absence de prédateurs naturels ils se sont reproduits en grand nombre, ils seront la proie des boucaniers et leur raison de vivre. Les chiens se sont également

reproduits en grand nombre. Dans certaines îles, ils forment même des bandes redevenues sauvages, dangereuses pour l'homme. Il ne faut pas oublier que les conquistadors emmenèrent avec eux des chiens de guerre dont la race évolua en féroces mâtins.



Les Antilles en général

Un climat tropical (de 25 à 30° toute l'année), rythmé par la saison sèche de janvier à mai et la saison des pluies de juillet à novembre, c'est aussi l'époque des cyclones (les hurrikans en langue indienne).

Des îles montagneuses à l'activité volcanique intense; les tremblements de terre et les éruptions volcaniques parsèment l'histoire des Antilles (la Jamaïque, la Guadeloupe, la Martinique).

La nature des paysages est très variable: chaînes de montagnes, forêt équatoriale identique à la forêt vierge toute proche, savane, banc de sable désert, côte rocheuse, sable blanc des plages de rêve mais aussi sable noir volcanique.

Antigua

Île volcanique et désertique, point culminant le pic Boggy 432 m, côtes très découpées abritant de nombreuses plages. Colonie anglaise depuis 1632. English Harbour est le port d'arrivée important pour les bateaux anglais et le plus grand chantier naval anglais dans cette partie du monde. Courte occupation française de 1666 à 1667.

Aruba

Grande île plate et déserte, colonisée par les Hollandais en 1634. Petite implantation pirate.

Les Barbades

Île corallienne très boisée, colonisée par les Anglais en 1680

Les Bahamas

Colonie anglaise depuis 1656, avec la fondation de l'île de New Providence. Elle deviendra à la fin du XVII^e siècle le grand centre pirate des Indes, après la Tortue et Port Royal. Les myriades d'îles, qui forment un vaste labyrinthe de hauts fonds, peuvent abriter des centaines de navires qui surgissent sur la route des galions espagnols.

Les Bermudes

Île corallienne sans eau. Colonie anglaise à partir de 1616. Culture de la canne à sucre par des esclaves noirs et indiens.

Cartagena

Une des grandes bases navales espagnoles. La citadelle de San Felipe est l'une des plus puissantes des Indes, fondée en 1533, c'est le port d'arrivée des flottes et le centre de l'Inquisition pour cette région. Gros marché d'esclaves. Pillée par les Français en 1692 au cours d'un raid massif, le dernier du genre.

Cayes de Cuba

Suite de récifs coralliens formant un labyrinthe de petites îles sableuses et de hauts fonds. Les pirates ont pris l'habitude de s'y réfugier pour chasser les tortues; d'y réparer leurs bateaux à l'abri des gardes-côtes espagnols (qui ne pouvaient pas y naviguer et se perdaient dans les chenaux); et d'y recruter leurs équipages.

Côte des moustiques

Région de jungle et de marais infestée par les moustiques. On y trouve des colonies de boucaniers anglais et d'Indiens miskitos.





Cuba

La grande île est couverte de savanes à l'exception de trois massifs forestiers qui la coupent de part en part. Suite au déplacement de la colonisation, en dehors des villes, l'île est presque déserte.

Curaçao

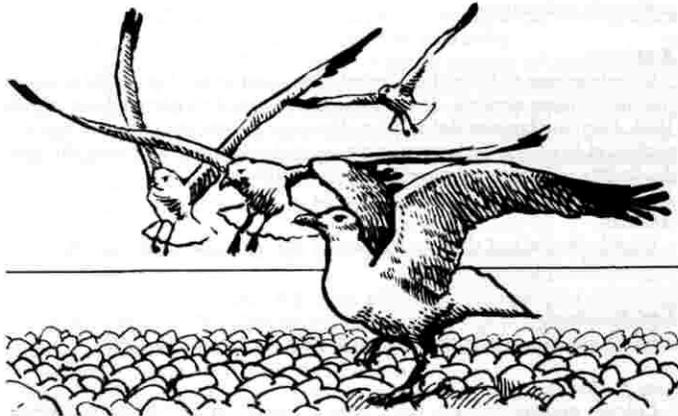
Arraché aux Espagnols par les Hollandais en 1634, c'est un des meilleurs ports naturels des Indes. Le port est ouvert à tout le monde et on y a établi un florissant marché d'esclaves.

La Désirade

Ainsi baptisée par Colomb lors de son deuxième voyage alors qu'il désespérait d'atteindre une terre et que ses bateaux manquaient d'eau. Desirada est un vaste plateau rocheux corallien au climat aride et sablonneux. Bien que visible de la Guadeloupe, la Désirade aura très longtemps une très mauvaise réputation. « Île maudite », on y reléguera même des lépreux à la fin du XVIII^e siècle. On y trouve donc aussi du vaudou, point chaud que les marins évitent.

Dominique

Île volcanique et montagneuse, boisée, on y trouve de nombreuses sources d'eau douce. Entourée de hautes falaises et uniquement peuplée de Caraïbes.



Grand Cayman

La plus grande des îles Caymans, des îles coralliennes, entourée de nombreux marais, connue pour ses iguanes et ses tortues géantes. Les marins de toutes les nationalités ont l'habitude d'y mouiller pour chercher des provisions. Grand Cayman deviendra vers la fin du siècle un mouillage important des pirates anglais.

Grenade

Île montagneuse, volcanique et boisée, la côte compte de nombreux mouillages abrités. Colonie française en 1650, peu habitée.

Guadeloupe

Île montagneuse et volcanique (la Soufrière). Longue guérilla des Espagnols contre les Caraïbes, qui sont finalement chassés par les Français en 1635.

Hispaniola

Avec Cuba, c'est la plus grande île des Indes. Peu montagneuse, de nombreuses vallées coupent la savane. Les animaux sont très nombreux et les boucaniers aussi. Les Montagnes Noires sont un des hauts lieux du vaudou.

Jamaïque

Port Royal, qui deviendra Kingston, est un des meilleurs ports des Caraïbes, sa rade en croissant de lune est profonde et bien abritée des vents. Il n'est pas étonnant que les Frères de la Côte en aient fait un des grands sanctuaires de la flibuste. La Jamaïque est tombée aux mains des Anglais en 1655. Les héritiers de Colomb, qui en conservaient encore la propriété depuis la donation royale faite à leur ancêtre, organisèrent durant de nombreuses années la résistance dans la montagne mais toute la côte était aux mains des Anglais et donc des pirates de Morgan, troisième gouverneur de l'île de Xaymala (c'est ainsi que l'appelle les Indiens : l'île des bois et des eaux). Étendue comme deux départements français, couverte d'un massif montagneux très découpé qui plonge souvent directement dans la mer et disposant en de nombreux endroits de rades cachées comme autant de minifjords, sans aucun doute, la Jamaïque était bien le paradis des pirates.

Marie Galante

Colonie française depuis 1648. Culture de canne à sucre, récif corallien.

Montserrat

Île volcanique, colonisée par les Anglais et les Irlandais en 1632. Cédée à la France en 1664 puis en 1667.

Porto Bello

Ville fortifiée entourée de marais, port d'arrivée des flottes espagnoles en provenance d'Espagne et départ des convois chargés d'or péruvien et colombien pour la Havane et l'Espagne.

Panama

Port d'arrivée des flottes espagnoles dans le Pacifique, beau port naturel bien fortifié. Pillé par Morgan.

Port Royal

La baie en demi lune de Port Royal en fait un des meilleurs ports des Indes. À partir de 1655, la ville va devenir une des plus grandes villes de voleurs du monde.

Porto Rico

Île montagneuse au centre, entourée d'un grand plateau partiellement cultivé. L'île espagnole est plusieurs fois attaquée par les corsaires anglais et hollandais. San Juan est un des ports les plus fortifiés des Indes.

Saint-Barthelemy ou Saint-Bart

Petite île montagneuse et colonie française en 1648. Elle devient ensuite propriété de l'ordre de Malte, puis repasse sous le contrôle des Caraïbes qui y massacrent tous les Blancs en 1656. En 1659 débute la seconde colonisation, des paysans français s'installent, une cale permet aux pirates de venir radouber leurs bateaux. Les Anglais attaquent et pillent la colonie par deux fois.

Sainte-Lucie

Petite île montagneuse et boisée, toutes les tentatives de colonisation échouent face à la réaction des Caraïbes jusqu'en 1650. Le port change plusieurs fois de main entre Anglais et Français, tandis qu'à l'intérieur de l'île les Caraïbes poursuivent leur guérilla.

Saint-Christophe

Originellement la première colonie française des Antilles. C'est de là que partiront toutes les autres expéditions. Petit port bien protégé.

La Vera Cruz

Port d'arrivée des convois du Mexique et port de départ de l'or des mines mexicaines, c'est un mouillage insalubre à cause de la proximité des marais et dont la ville ne s'anime que deux fois l'an pour le départ et l'arrivée des galions. Un fort, qui garde la passe, piègea l'escadre de Hawkins.

HISTOIRE

Inquisition

À sa tête on trouve l'Inquisiteur général qui est aussi l'archevêque de Tolède. Elle dispose de dix-neuf tribunaux en tout, dont Cartagena, Lima et Mexico pour les Indes. Chargée de lutter contre les hérésies, la sorcellerie et les manquements graves aux comportements chrétiens tels que la bigamie, les délits sexuels, etc.

L'Inquisition est au fait de la puissance au début du siècle, puis ira déclinant. À sa fin, en 1669, la Catalogne peut se permettre d'expulser son tribunal sans autre forme de procès.

Ordre de Saint Jean de Jérusalem, ou de Malte, ou de Rhodes

Le plus puissant des ordres de moine-combattants créé pendant les croisades. À partir de 1660 l'ordre a deux fonctions : protéger les navires des attaques des barbaresques en Méditerranée et racheter les prisonniers chrétiens sur les marchés d'Orient alors qu'ils vont être vendus comme esclaves.





Puritains



Issu de la Grande Révolution anglaise, les puritains représentent une force spirituelle jusque dans le Nouveau Monde où ils émigrent en masse (les premiers émigrés américains sont des puritains) mais par un étrange retour des choses de nombreux pirates viennent aussi de ce mouvement et ils en appliquent l'idéal égalitaire en prenant aux riches (les gallons espagnols) et en répartissant également cette richesse entre les membres de l'équipage (voir aussi quakers, diggers etc.). Les puritains reconnaissent la Bible comme seul guide, et ne se soumettent à nulle autorité en dehors de l'autorité divine.

Masque de fer (énigme du)

On ne saura jamais avec certitude l'identité de l'homme qui meurt à la Bastille en 1703. Ses meubles et ses vêtements sont brûlés, les murs de sa cellule sont grattés, sa vaisselle est fondue, son pavement est défoncé et remplacé. De telles précautions ne peuvent qu'exciter les imaginations, à vous de jouer!

Maison militaire du roi

C'est la garde du roi, sa troupe d'élite. C'est une grande chance et un grand honneur d'être accepté dans ses rangs, en France on y trouve :

la garde française, la garde suisse (les cent Suisses) la garde écossaise, les mousquetaires de la garde (dont d'Artagnan), les gendarmes et les chevaliers de la garde, les grenadiers à cheval, les Gardes du corps, les gentilhomme à bec de corbin (qui sont un régiment de parade).

Tous ces corps s'illustrèrent à de nombreuses reprises au cours des batailles.

Maîtresses du roi

Cette «institution» donna lieu à de nombreuses intrigues, romans et autres productions littéraires, les maîtresses de Louis XIV sont :

- La duchesse de Vallières de 66 à 67
- La marquise de Montespan de 67 à 80
- Madame de Maintenon de 74 à 83

Des ferrés d'Alexandre Dumas jusqu'à l'affaire des Poisons, les maîtresses du roi peuvent donner lieu à d'innombrables trames scénaristiques!

Soleil royal

C'est le nom du vaisseau amiral de la flotte de Louis XIV, construit en 1668 à Brest. Ce vaisseau de première ligne à 3 ponts et 110 canons, l'orgueil de la flotte, porte 900 hommes. En mai 1692 le Soleil Royal livra son dernier combat contre les Anglais. À la fin de la première journée 500 de ses hommes sont hors de combat, le 30 la meute des vaisseaux ennemis se rapproche. Toute la journée il résiste à 17 navires, le 1^{er} juin il lutte encore lorsqu'il est jeté sur la côte, il faudra trois brûlots anglais pour en venir à bout et le faire exploser avec tout son héroïque équipage.

Quinquina

L'écorce de quinquina, déjà utilisée par les Indiens, arrive en Europe où elle opère des guérisons miraculeuses sur des patients frappés de fièvres. Jusqu'à la fin du siècle son usage sera gardé secret par les jésuites. En 1679, Louis XIV offrira 2 000 louis d'or et une pension annuelle de 2 000 livres pour en connaître le secret. Comme personne ne pouvait en expliquer les effets selon la doctrine médicale de l'époque, la poudre de quinquina fut longtemps soupçonnée d'avoir des vertus magiques et les jésuites de pratiquer ainsi quelques diableries de plus.

Esclaves

C'est dans les années 1640/50 que les engagés laissent peu à peu la place aux esclaves noirs. Vers 1700 la prépondérance numérique de ces derniers sera incontestable (en Martinique 15 000 esclaves pour 6 000 Blancs).

Ils sont divisés en Grande Case qui sont les esclaves domestiques, un poste envié car moins fatigant, et ouvrier qui travaillent aux plantations. Ils sont dirigés par le Commandeur des Esclaves qui est lui-même souvent un esclave.

Un esclave qui s'évade est un nègre marron (le marronage). Jusqu'aux premières années du XVIII^e siècle, s'il est repris il est automatiquement mis à mort.

Dates importantes

- 1564 Création de l'index *librorum prohibitorum* qui condamne Bruno, Cardan, Dante etc.
- 1569 Premier voyage d'Hawkins dans les Caraïbes.
- 1577 Début du tour du monde de Drake.
- 1588 Christopher Marlowe: *La tragique histoire du docteur Faust*. Défaite de l'Invincible Armada.

- 1576-1612 Règne de Rodolphe II de Habsbourg, protecteur des arts occultes.
- 1600 Le moine Bruno, qui proclame que la Terre est ronde, est brûlé à Rome.
- 1601-02 Perte et reprise de la Hongrie par les Turcs.
- 1603 Mort d'Elisabeth I^{re} d'Angleterre, Jacques I^{er} lui succède.
- 1606 Mort de John Dee, astrologue d'Elisabeth.
- 1610 Louis XIII accède au trône.
- 1610-1623 Règne de Frédéric V de Bohême, protecteur des arts occultes.
- 1616 Cervantes: Don Quichotte.
- 1618 Début de la guerre de Trente ans.
- 1620 Défaite des protestants à La Montagne Blanche (la Bohême passe sous le contrôle des Habsbourg).
- 1621 Création de la WIC (Compagnie des Indes occidentales hollandaise).
- 1624 La Guadeloupe devient française.
- 1625 Mort de Jacques I^{er}. Charles 1^{er} lui succède.
- 1627 Robert Fludd, magicien, est mis à l'index. Francis Bacon: *La Nouvelle Atlantide*, premier roman roscrusien. La Barbade devient anglaise. La Martinique devient française.
- 1628 Philosophie rationaliste avec René Descartes. Capture de la flotte de l'Argent par les corsaires hollandais de Piet Hein.
- 1631 Sac de Magdebourg (Allemagne) par les impériaux.
- 1632 Bataille de Lutzen, mort et victoire de Gustave Adolphe (suédois).
- 1634 Curaçao est pris par les Hollandais (précédemment portugaise).
- 1635 Bataille de Nordlingen, victoire des impériaux sur les Suédois.
- 1636 Prise de Corbie par les Espagnols.
- 1637 Mort de Robert Fludd.
- 1640 La Tortue devient française (gouverneur Jean Le Vasseur). Prise d'Arras par les Français. Révolte du Portugal (séparation d'avec l'Espagne).
- 1641 Publication de la *Clavicule de Salomon*, grimoire occultiste.
- 1642 Début de la guerre civile anglaise.
- 1642-1652 La Fronde en France.
- 1643 Rocroy, victoire des Français sur les Espagnols. Louis XIV accède au trône.
- 1644 Bataille de Marston Moor; défaite des Cavaliers (royalistes anglais).
- 1645 Bataille de Naseby, victoire de Cromwell.
- 1647 Insurrection à Naples contre la présence espagnole.
- 1648 Fin de la guerre de Trente ans.
- 1649 Procès et exécution du roi Charles I^{er} en Angleterre. Massacre de Drogheda (Irlande) par Cromwell.
- 1653 Défaite de l'armée de paysans de Berne (Suisse).
- 1655 Huygens identifie la nature des anneaux de Saturne. La Jamaïque devient anglaise et pirate. Mort de Cyrano de Bergerac, poète et alchimiste.
- 1658 Cromwell meurt et avec lui la Révolution anglaise. Révolte des Cosaques.
- 1660 Louis XIV épouse la fille de Philippe IV d'Espagne, réglant ainsi la succession d'Espagne et les guerres qui allaient avec. Molière s'installe au Palais Royal. Charles II est de retour à Londres, Monk rétabli la royauté en Angleterre.
- 1661 Rien de notable sauf le début de nos aventures (voir scénario).
- 1662 Fondation de la Royal Society of London, vraisemblablement à fins ésotériques. Triomphe de la contre-réforme en Pologne, fin du siècle d'Or polonais. Les Turcs lancent une offensive contre l'Europe centrale. La guerre s'arrêtera en 64 par la victoire d'une coalition européenne contre le sultan. Isaac Newton commence ses recherches à Cambridge.
- 1664 New-Amsterdam devient New-York. Passage d'une comète.
- 1666 Sac de Maracaïbo par l'Olonnois. Grande Peste et Grand Incendie de Londres.
- 1670 Sac de Panama par Morgan.





Les grands hommes du XVII^e siècle

(avec leurs âges en 1660)

Alexandre VII (Fabio Chigi, Sienna, 1599 - Rome, 1667), pape de 1655 à 1667. (61 ans)

Alexis Mikhaïlovitch (1629 - 1676), tsar de Russie (1645-1676). Il agrandit considérablement l'État moscovite; père de Pierre le Grand. (31 ans)

Alphonse VI (Lisbonne, 1643 - Sintra, 1683), roi en 1656, déposé en 1668. (18 ans)

Anne d'Autriche (Valladolid, 1601 - Paris, 1666), reine de France. Fille de Philippe III d'Espagne, elle épousa Louis XIII (1615). Guidée par Mazarin, elle exerça la régence (1643-1661) pendant la minorité de son fils Louis XIV. (59 ans)

Artagnan (Charles de Batz, dit de Montesquiou, comte d') (? v. 1611 - Maastricht, 1673), gentilhomme gascon qui prit le nom de sa mère, Françoise de Montesquiou; capitaine des mousquetaires, chargé par Louis XIV d'arrêter Fouquet (1661); tué au siège de Maastricht. (= 49 ans)

Aurangzeb (? 1618 - Aurangabad, 1707), dernier grand empereur moghol de l'Inde (1658-1707). Il fut un musulman fanatique et agrandit l'Empire, dont le déclin commença après lui. (42 ans)

Barrow (Isaac) (Londres, 1630 - id., 1677), philologue, mathématicien et théologien anglais; maître de Newton (30 ans)

Bart (Jean) (Dunkerque, 1650 - id., 1702), corsaire français. Il s'illustra dans la guerre de course contre les Anglais et les Hollandais, fut anobli (1694) et nommé chef d'escadre (1697) par Louis XIV. (10 ans)

Bernin (Giovanni Lorenzo Bernini, dit le Bernin ou le Cavalier) (Naples, 1598 - Rome, 1680), peintre, sculpteur et architecte italien; maître du baroque monumental. Il travailla beaucoup à Rome. (62 ans)

Brinvilliers (Marie-Madeleine d'Aubray, marquise de) (Paris, 1630 - id., 1676). Célèbre criminelle française. Coupable de nombreux empoisonnements, elle fut décapitée puis brûlée. (30 ans)

Bussy-Rabutin (Roger de Rabutin, comte de Bussy, dit) (Epiry, Nièvre, 1618 - Autun, 1693), général et écrivain français; auteur de l'Histoire amoureuse des Gaules (1665), chronique scandaleuse de la cour pendant la jeunesse de Louis XIV, qui lui valut l'emprisonnement, puis l'exil sur ses terres. (42 ans)

Casimir V ou Jean II Casimir (? 1609 - Nevers, 1672), roi de 1648 à 1668, s'exila en France après son abdication. (51 ans)

Cavalli (Pier Francesco Caletti, dit) (Crema, 1602 - Venise, 1676), compositeur italien; le plus grand représentant de l'opéra vénitien après Monteverdi. (58 ans)

Charles II (Londres, 1630 - id., 1685), roi d'Angleterre, d'Écosse et d'Irlande (1660-1685). (30 ans)

Chateau-Renault (François Louis de Rousselet, marquis de) (Château-Renault, 1637 - Paris, 1716), vice-amiral et maréchal de France. Il combattit les Barbaresques, les Anglais et les Hollandais. (23 ans)

Chevreuse (Marie de Rohan-Montbazon, duchesse de) (? 1600 - Gagny, 1679), épouse du connétable de Luynes, puis de Claude de Lorraine, duc de Chevreuse. Elle prit part aux intrigues contre Richelieu et Mazarin (Fronde) et connut divers exils. (60 ans)

Duc

Sommet de la hiérarchie nobiliaire après le Prince, mais avant les Marquis, Comte, Vicomte et Baron

Christine de Suède (Stockholm, 1626 - Rome, 1689), reine de Suède (1632-1654), fille de Gustave-Adolphe. Elle agrandit ses États, faisant de la Suède la première puissance du N. Elle entretint une cour brillante. D'une grande culture, éprise d'idées nouvelles, elle attira Descartes en Suède (où il mourut). La liberté de ses mœurs fit scandale, et entraîna son abdication (1654). (34 ans)

Clarendon (Edward Hyde, 1er comte de) (Dinton, Wiltshire, 1609 - Rouen, 1674), homme politique et historien anglais. Fidèle à Charles I^{er} et à Charles II, dont il prépara la restauration, il fut Premier ministre de 1660 à 1667, puis disgracié pour sa politique profrançaise. (51 ans)

Colbert (Jean-Baptiste) (Reims, 1619 - Paris, 1683), homme d'État français, surintendant des Bâtiments du roi (1664), contrôleur général des Finances (1665), secrétaire d'État à la Maison du roi (1668) et à la Marine (1669). (41 ans)

Cornaille (Pierre) (Rouen, 1606 - Paris, 1684), poète dramatique français. Le Cid, représenté en janvier 1637, Œdipe (1659). En 1662, il avait quitté Rouen pour Paris, où il mourut presque oublié. (54 ans)

Duquesne (Abraham, marquis) (Dieppe, 1610 - Paris, 1688), marin français. Lieutenant général des armées de mer en 1667, il se distingua dans les guerres contre la Hollande et l'Angleterre, bombarda Tripoli, Alger, Gênes. Protestant, il refusa d'abjurer sa religion, mais fut exempté des effets de la révocation de l'Édit de Nantes. (50 ans)

Fairfax (Thomas) (Denton, 1612 - Nunappleton, Yorkshire, 1671), général anglais. Il servit le Parlement contre Charles I^{er}, qu'il battit à Naseby (1645), puis favorisa la restauration de Charles II Stuart. (48 ans)

Forbin (Claude, chevalier, puis comte de) (Gardanne, 1656 - Marseille, 1733), amiral français. Il combattit en Méditerranée, dans les Antilles, etc. Il fut fait prisonnier par les Anglais avec Jean Bart en 1689. (4 ans)

Fouquet ou Foucquet (Nicolas) (Paris, 1615 - Pignerol, 1680), vicomte de Vaux, marquis de Belle-Isle. Il acheta en 1650 la charge de procureur général au parlement de Paris, administra les biens de Mazarin et devint surintendant général des Finances en 1653. Ambitieux, avide (nombreuses malversations), il amoncela une fortune considérable. Accusé d'avoir dilapidé les finances publiques, il fut condamné (1664) au bannissement (peine commuée en prison à vie), et ses biens furent confisqués. (45 ans)

Fox (George) (Drayton, 1624 - Londres, 1691), prédicateur mystique anglais; fondateur de la Société des Amis, dont les adeptes sont généralement appelés quakers. (36 ans)

Frédéric-Guillaume, dit le Grand Electeur (Berlin, 1620 - Potsdam, 1688), Electeur de Brandebourg (1640) et duc de Prusse. (40 ans)

Glauber (Johann Rudolph) (Karlstadt, 1604 - Amsterdam, 1670), médecin et alchimiste allemand, surnommé le « Paracelse » de son temps. (56 ans)

Hallifax (George Savile, marquis de) (Thornhill, 1633 - Londres, 1695), homme politique et écrivain anglais, au service de Charles II puis de Jacques II, qui le disgracia. (27 ans)

Huygens (Christiaan) (La Haye, 1629 - id., 1695), physicien, géomètre et astronome néerlandais; l'un des plus grands savants de tous les temps (il travailla en France de 1665 à 1680). Il donna extension et cohésion au calcul des probabilités, inventa le balancier régulateur à ressort spiral, mit au point une lunette astronomique (étude de Saturne, Mars, etc.), attribua à la lumière le caractère d'un phénomène ondulatoire (*Traité de la lumière*, 1678). (31 ans)

Innocent XI (Come, 1611 - Rome, 1689), pape de 1676 à 1689. (49 ans)

Jean II ou Jean-Casimir (Olesko, Galicie, 1624 - Wilanow, 1696), roi de Pologne (1674-1696). Il battit plusieurs fois les Turcs, notamment à Kahlenberg lors du siège de Vienne (1683)

La Bruyère (Jean de) (Paris, 1645 - Versailles, 1696), écrivain français. (15 ans)

La Fontaine (Jean de) (Château-Thierry, 1621 - Paris, 1695), poète français. (39 ans)

La Reynie (Gabriel Nicolas de) (Limoges, 1625 - Paris, 1709), premier lieutenant général de police de Paris (1667). Il oeuvra pour le développement de l'hygiène et améliora la sécurité. (35 ans)

La Rochefoucauld (François VI, duc de) (Paris, 1613 - id., 1680), écrivain français. Il prit part au complot de Mme de Chevreuse contre Richelieu, puis soutint activement la Fronde des princes (1648). Blessé au visage (1652), il se rallia bientôt au roi (1653) et, vivant retiré sur ses terres, entreprit la rédaction de ses Mémoires (1662). (57 ans)

Le Nain, nom de trois frères, tous peintres, qui travaillèrent en collaboration. Antoine (Laon, entre 1600 et 1610 - Paris, 1648); Louis (Laon, entre 1600 et 1610 - Paris, 1648); Mathieu (Laon, v. 1610 - Paris, 1677). On ne sait à peu près rien de leur jeunesse; en 1629, ils sont à Paris, où ils ont vite du succès.

Lenclos (Anne, dite Ninon de) (Paris, 1616 - id., 1706), dame française, célèbre par son esprit, sa culture et sa beauté. Amie des personnages les plus notoires de son temps (Coligny, le Grand Condé, La Rochefoucauld). (44 ans)

Lully ou Lulli (Jean-Baptiste) (Florence, 1632 - Paris, 1687), compositeur français d'origine italienne. (28 ans)

Maisonneuve (Paul de Chomedey de) (Neuville-sur-Vanne, Champagne, 1612 - Paris, 1676), explorateur français; fondateur (1642) et premier gouverneur de Ville-Marie, le futur Montréal. (48 ans)

Marie-Thérèse d'Autriche (Madrid, 1638 - Versailles, 1683), reine de France; fille de Philippe IV d'Espagne, épouse (très effacée) de Louis XIV (1660). (22 ans)

Mazeppa ou Mazepa (Ivan Stepanovitch) (près de Kiev, v. 1644 - Bender, Moldavie, 1709), chef des Cosaques d'Ukraine. Allié de Pierre le Grand puis, pour assurer l'autonomie ukrainienne, de Charles XII de Suède. Il s'enfuit en Moldavie (contrôlée par les Turcs), où il mourut, après la défaite de Poltava (1709). (= 16 ans)

Milton (John) (Londres, 1608 - id., 1674), poète anglais. (52 ans)

Molière (Jean-Baptiste Poquelin, dit) (Paris, 1622 - id., 1673), auteur dramatique et comédien français. (38 ans)

Monk ou Monck (George), 1er duc d'Albemarle 1608, 1670 (Potheridge, 1608 - Whitehall, 1670), général anglais. Il servit Charles I^{er}, puis se rallia à Cromwell et combattit les royalistes. (52 ans)

Monmouth (James Scott, duc de) (Rotterdam, 1649 - Londres, 1685), fils naturel de Charles II Stuart. Chef de l'opposition protestante, il se révolta contre Jacques II et fut décapité. (11 ans)

Montespan (Françoise Athénaïs de Rochechouart de Mortemart, marquise de) (Lussac-les-Châteaux, Poitou, 1640 - Bourbon-l'Archambault,





1707), maîtresse de Louis XIV à partir de 1667; elle eut de ce dernier huit enfants, dont six (légitimés) survécurent; elle tomba définitivement en disgrâce en 1684. (20 ans)

Newton (sir Isaac) (Woolsthorpe Manor, Grantham, 1642 - Kensington, 1727), mathématicien, physicien et astronome. Il établit vers 1665 les lois de la gravitation universelle et calcula la force qui retient la Lune sur son orbite; il abandonna alors ses travaux astronomiques, qui ne furent publiés qu'en 1687 (*Principes mathématiques de philosophie naturelle*), et revint aux mathématiques, tout en s'adonnant à l'optique (son *Traité d'optique* fut publié en 1704). Il montra que la lumière blanche est formée de plusieurs couleurs (1669) et passe pour avoir réalisé le premier télescope à réflexion (1671). (18 ans)

Ormonde (James Butler, 1^{er} duc d') (Londres, 1610 - ?, 1688), homme politique irlandais. Il tenta de défendre l'Irlande contre Cromwell et contribua à la restauration monarchique de 1660 (Charles II) et à l'avènement de Jacques II. (50 ans)

Pachelbel (Johann) (Nuremberg, 1653 - id., 1706), compositeur et organiste allemand. (7 ans)

Papin (Denis) (Chitenay, près de Blois, 1647 - Londres, 1714), physicien français. Il découvrit la force élastique de la vapeur. Il inventa l'« autocul-seur » avec la soupape de sûreté (marmite de Papin) et la machine à vapeur. Il construisit en Allemagne un bateau à vapeur, mû par des roues à aubes, qui fut détruit par des bateliers jaloux de leurs privilèges. (13 ans)

Penn (William) (Londres, 1644 - près de Londres, 1718), quaker anglais qui parvint non seulement à fuir les persécutions, mais encore à obtenir du roi Charles II, en 1681, le territoire américain nommé aujourd'hui Pennsylvanie, dont il fit une colonie modèle. (16 ans)

Pérignon (dom Pierre) (Sainte-Menehould, 1638 - abbaye d'Hautvillers, près d'Épernay, 1715), bénédictin français qui perfectionna le procédé de champagnisation des vins. (22 ans)

Perrault (Charles) (Paris, 1628 - id., 1703), écrivain français. (32 ans)

Pointis (Jean Bernard Louis Desjean ou de Saint-Jean, baron de) (Loches, 1645 - Champigny-sur-Marne, 1707), marin français. Il se distingua sous Duquesne et Tourville. Chef d'escadre, il rapporta de Cartagena un riche butin enlevé aux Espagnols (1697). (15 ans)

Razine (Stepan Timofeïevitch Razine, dit Stenka) (Zimoveïskaïa, région du Don, v. 1630 - Moscou, 1671), chef cosaque. En 1667, il prit la tête des serfs insoumis et constitua une armée, avec laquelle il conquit de nombreuses villes de la Volga et du Don. Vaincu par l'armée tsariste, il fut livré et écartelé. (30 ans)

Rembrandt (Rembrandt Harmenszoon Van Rijn, dit) (Leyde, 1606 - Amsterdam, 1669), peintre et graveur hollandais. (54 ans)

Retz (Jean-François Paul de Gondi, 2^e cardinal de) (Montmirail, 1613 - Paris, 1679), homme politique et écrivain français. Ses ambitions politiques lui firent prendre une part active à la Fronde et braver Mazarin. Nommé cardinal en 1652, il n'en fut pas moins arrêté par Louis XIV, qui le fit enfermer à Vincennes puis à Nantes, d'où il s'évada en 1654 et se réfugia à Rome. (47 ans)

Römer (Olaüs) (Arhus, 1644 - Copenhague, 1710), astronome danois. Il mesura pour la première fois, en 1676, la vitesse de la lumière en étudiant les irrégularités des éclipses des satellites de Jupiter. (16 ans)

Ruyter (Michiel Adriaanszoon de) (Flessingue, 1607 - Syracuse, 1676), amiral néerlandais. Il combattit Monk (1666) près de Dunkerque, et battit la flotte franco-britannique au large de la Zélande (1673). Envoyé en Sicile au secours de l'Espagne, il fut vaincu par Duquesne au large d'Augusta (1676) et mortellement blessé. (53 ans)

Sévigné (Marie de Rabutin-Chantal, marquise de) (Paris, 1626 - château de Grignan, 1696), épistolière française. Orpheline à six ans, élevée par son grand-père, elle épousa en 1644 le marquis Henri de Sévigné. (34 ans)

Soliman III (Istanbul, 1642 - Andrinople, 1691), sultan ottoman (1687-1691); frère et successeur de Mehmet IV. Les Habsbourg le refoulèrent des Balkans. (16 ans)

Spinoza (Baruch de) (Amsterdam, 1632 - La Haye, 1677), philosophe hollandais. Issu d'une famille de commerçants d'origine juive portugaise, il fut exclu en 1656 de la communauté israélite d'Amsterdam, en raison de ses idées religieuses non conformes à l'orthodoxie. (28 ans)

Stradivarius (Antonio Stradivari, dit) (Crémone, v. 1644 - id., 1737), luthier italien; le plus célèbre des fabricants de violons. (16 ans)

Tourville (Anne Hilarion de Cotentin, comte de) (château de Tourville, Normandie, 1642 - Paris, 1701), vice-amiral de France. Il combattit les pirates barbaresques puis s'illustra dans la lutte contre les Anglo-Hollandais, qu'il battit au large de l'île de Wight (1690) mais qui le battirent, ensuite, à La Hougue (1692). (18 ans)

Turenne (Henri de La Tour d'Auvergne, vicomte de) (Sedan, 1611 - Sasbach, 1675), maréchal de France. Frondeur, puis principal défenseur du roi contre Condé (1652), il imposa la paix aux Espagnols après la victoire des Dunes (1658). (49 ans)

Vermeer (Johannes), dit Vermeer de Delft (Delft, 1632 - id., 1675), peintre hollandais. (28 ans)

Voisin (Catherine Monvoisin, née Deshayes, dite la) (Paris, v. 1640 - id.,

1680), sage-femme française. Avorteuse, voyante, pratiquant la sorcellerie, elle fut mêlée à l'Affaire des poisons, arrêtée (1679) et brûlée vive. (20 ans)

Zurbaran (Francisco de) (Fuente de Cantos, Badajoz, 1598 - Madrid, v. 1664), peintre espagnol. (62 ans)

Les morts

Francis Bacon †1626 avec *Novum organum* (1620) vante les mérites de l'expérience scientifique et de la démonstration des phénomènes.

Tycho Brahé †1601. Noble danois, devient astronome et prouve que les étoiles bougent en corrigeant les tables astronomiques en vigueur à l'époque. Protégé de Frédéric II, construit un observatoire dans une île danoise qu'il nomme le château du ciel (Uraniborg).

Giordano Bruno, brûlé par l'inquisition en 1600 après sept ans dans les gèoles de l'Inquisition romaine. Il proclame que l'univers est infini et que la Terre tourne autour du soleil. *De l'infinito universo e mundi* 1584

René Descartes mort en 1649 à Stockholm auprès de la reine Christine après avoir parcouru l'Europe dans tous les sens.

Galileo Galilei †1642. En 1610 *Sidereus nuncius* (le messager des étoiles) annoncent les premières découvertes astronomiques. Urbain VIII le condamne en 1633, il meurt aveugle, assigné à résidence à Padoue.

William Gilbert, médecin d'Elisabeth étudie le magnétisme du fer. *De Magnete* 1600.

Johannes Kepler †1630 meurt dans la misère, protestant il doit se réfugier à Prague et doit fuir devant la réaction catholique. *Astronomia Nova* 1609

Cyrano de Bergerac (1620-1655); *Le voyage dans la lune*. Pour les besoins de la cause on le fera mourir en 67, soit 12 ans plus tard).

Tromp (Maarten Harpertzoon) (Brielle, 1598 - Ter Heide, 1653), amiral hollandais; vainqueur des Espagnols au large des Dunes (1639), il fut tué dans un combat victorieux contre les Anglais.



VIE MARITIME

Cartographie

Les atlas et les cartes marines imprimées, grâce notamment aux travaux de Mercator, commencent à circuler, de plus en plus nombreuses et de moins en moins chères. Les meilleures cartes sont hollandaises ou anglaises mais les côtes reculées ou les endroits stratégiques sont encore inconnus des cartes courantes et uniquement dessinés sur les portulans du siècle dernier.

Portulans

Ce sont les premières cartes marines qui fournissent une description minutieuse des côtes et une documentation abondante pour les pilotes. Les premiers portulans datent de 1300, et sont majoritairement portugais ou espagnols. Chaque pilote dispose de ses propres portulans sur lesquels il a reporté ses indications personnelles. Ce sont donc des pièces uniques qui peuvent être de grande valeur.

Les instruments de navigation

Les instruments de navigation sont encore rares et rudimentaires, ils font partie de l'héritage du capitaine ou du pilote qui y tiendra souvent davantage qu'à sa vie. Jusqu'au milieu du XVII^e siècle la divulgation des cartes permettant d'arriver aux Indes ou de naviguer dans les Caraïbes, cartes essentiellement de facture portugaise ou espagnole, est punie de mort. Il existe un véritable trafic et de véritables opérations d'espionnage industriel pour voler les cartes des grands cartographes.



Dans le coffre d'un capitaine on trouve : l'astrolabe, la boussole, le quadrant, les tables de navigation donnant les heures de lever de soleil et de lune ainsi que les descriptions des parages maritimes de tel ou tel endroit, les livres de navigation ou portulans.

Ces tables ou livres sont de véritables trésors, surtout à mesure qu'on s'éloigne des routes commerciales connues. C'est grâce à elles qu'un pilote peut se repérer et prendre une direction plutôt qu'une autre.

Atterrissage

Action de toucher terre après une traversée. Au XVII^e siècle on sait calculer la latitude, mais pas la longitude, ce qui a comme conséquence une incertitude quant à l'atterrissage dès qu'on navigue sur des grandes distances et loin d'une terre connue (au contraire du cabotage).

Cette imprécision peut s'avérer mortelle : soit on ne touche pas terre dans les temps et on manque de provisions, soit on touche terre dans des parages inconnus et on fait naufrage.

La prière du marin, dite par le capitaine ou l'aumônier du bord s'il y en a un, est donc plus que jamais utile : « Ave Maris Stella » (Salut étoile de mer)...

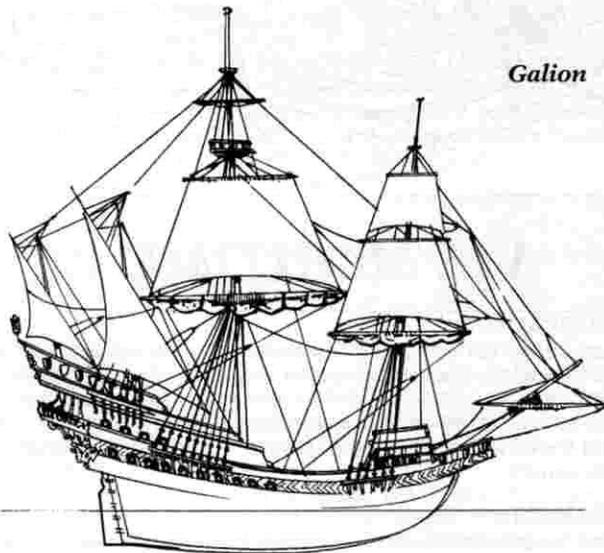
Les navires

Les vaisseaux de ligne

On entend par vaisseaux de ligne, les navires de guerre à 2 ou 3 ponts qui sont classés en 1^{er} rang : 2400 à 1400 tonneaux, 120 à 70 canons ; 2^e rang : 1300 à 1100 tonneaux, 68 à 62 canons ; 3^e rang : moins de 1000 tonneaux, moins de 60 canons. Le vaisseau moyen porte 74 canons, il a deux ponts, 2 batteries (une par pont de chaque côté) et fait 50 m sur 12 m.

Les autres navires

- La frégate, éclaireur des mers, porte les ordres et les courriers. Elle a un pont, 250 tonneaux et de 30 à 40 canons.
- La corvette est une petite frégate, a 30 m de long, 20 canons, 2 ou 3 mats. Elle est utilisée pour la surveillance des côtes.
- La galiote à bombe est un navire porte-bombe, à deux mats petits et robustes, qui lance des projectiles explosifs ou incendiaires – mortiers –, faits pour bombarder les fortifications d'un port.
- Le chébec, qu'on trouve principalement en Méditerranée, porte 20 canons, et peut se propulser par des avirons. D'un tirant d'eau très faible c'est le navire le plus rapide de l'époque, le lévrier des mer, mais il n'est pas adapté à la course transatlantique. On n'en verra pratiquement pas dans les Caraïbes.
- Le cotre, 1 mat, 2 canons et la chaloupe canonnière servent de garde-côtes.
- Dans les vaisseaux de charge, ou vaisseaux marchands, on distingue : la gabare et la flûte, en plus du galion, qui commence à être dépassé. Tous ces vaisseaux ventrus et lents ont la taille d'une grosse frégate.



• Les galères, encore utilisées en Méditerranée, sont construites en très petit nombre à Cartagena et La Vera Cruz. Elles servent de barge. D'un point de vue militaire les galères n'eurent jamais à jouer un grand rôle ; par contre, du point de vue pénal, elles sont avec les mines du Pérou, les deux grands châtiments contre les pirates (hormis la pendaison). Dans les deux cas on n'y survit pas très longtemps, les conditions climatiques rendant la peine encore plus pénible qu'en Europe.

Coût & construction

Une frégate coûte 250 000 pièces de 8, un 74 canons coûte un million de pièces de 8. Même en disposant de ces sommes un capitaine ne peut espérer se faire construire un navire aux Indes, les seuls chantiers navals étant ceux de la Havane, il lui faudra donc gagner l'Europe.

L'artillerie : la reine des batailles

Les canons de marine développent maintenant une puissance inconnue sur terre et qui le restera jusqu'à aujourd'hui. Lorsqu'on aligne sur terre une centaine de canons (ce qui est le cas pour les grandes batailles de l'époque) on en aligne 2 à 4000 sur mer.

Les boulets n'explorent pas, il faudra attendre la fin du XVIII^e siècle pour qu'on invente les boulets explosifs. Mais en traversant la coque ils projettent des éclisses de bois qui sont aussi dangereux que les éclats d'obus. Pour s'en protéger les marins s'enveloppent la tête de plusieurs épaisseurs de tissus et de chiffons. La distance de tir maximum efficace est de 500 m.

Il faut 10 hommes pour servir un canon.

Les calibres les plus courants sont de 36, 24 et 18 livres. Un canon pèse 200 fois le poids de son projectile, on calculera donc qu'un canon de 36 pèse 7200 livres soit 3524 kg.

Tactique navale

On ne connaît que deux tactiques navales officielles : la ligne et le combat individuel.

La ligne est une invention anglaise : les navires se suivent en file indienne et déchargent leurs batteries sur la ligne adverse. Vient le moment où une des deux lignes cèdent, c'est alors le combat individuel qui peut aller jusqu'à l'abordage.

Tous les capitaines veillent alors à ne pas se faire prendre le château arrière en enfilade. En effet c'est, dans tous les navires, la partie la plus fragile, celle aussi qu'on percera le plus facilement pour atteindre la soule aux poudres et l'explosion finale.

Convois

En mai, la flotte de la Nouvelle-Espagne appareille de La Vera Cruz. En juillet/août c'est le tour des flottes de Porto Bello et Cartagena. Toutes les flottes se réunissent en janvier/mars pour rentrer en Europe au printemps, généralement à Cadix et Séville. Ces regroupements importants de navires prennent de noms de flottas.

Les grands convois de l'or et de l'argent des Indes ne furent interceptés qu'à deux reprises, en 1628 par le Hollandais Heyn et en 1626 par l'Anglais Blake.

Tactique pirate

Les pirates doivent très vite faire face à un problème tactique complexe : comment venir à bout d'unités beaucoup plus grosses que leur propre navire et surtout comment arraisonner car, contrairement à la guerre sur mer, il ne s'agit pas de couler mais de prendre.

Voyons les conditions de départ d'une chasse pirate :

- Un petit navire (maximum 20 canons pour les plus grandes unités), faible tirant d'eau, grande vitesse de pointe, petite puissance de feu.
- Un équipage nombreux (on compte souvent le double d'hommes sur une barque pirate et sur une barque espagnole) et surarmé (deux pistolets, un couteau, un sabre, un mousquet). Un pirate pourrait armer 2 voire 3 soldats réguliers.
- Des fins tireurs, l'entraînement de la chasse des boucaniers porte ses fruits, tous les pirates sont de fines gâchettes.
- Un enthousiasme guerrier certain (on est là pour prendre de l'Espagne!).
- Une très bonne connaissance des côtes et des fonds des Caraïbes.

Avec tous ces éléments, les capitaines pirates inventent la meilleure tactique qui puisse être. On s'embusque sur le passage d'un galion, on fonce vent arrière sur lui. Arrivé à 20 m, on décharge les pièces de chasse chargées à mitraille et toute la mousqueterie qui balaye le pont d'un feu d'enfer et on saute à l'abordage. C'est le coup de main classique, l'opération de commando avec deux siècles d'avance. Ajoutés à cela toutes les ruses de guerre qu'on puisse imaginer : attaque de nuit, abordage en simulant un navire en détresse, approche avec un faux pavillon ; ruses fermement condamnées par le code de l'honneur des hidalgos et qui les laissent démunis face à la furia pirate.

De fait on ne comptera plus les navires cinq à dix fois plus gros qui sont arraisonnés par un équipage pirate décidé à tout.

Guerre de course

Longtemps la forme principale des hostilités en mer. Corsaires et pirates s'arment pour la course. Mais on arme un bâtiment en corsaire grâce à une lettre de marque qui fait du capitaine un combattant régulier, alors que le pirate travaille pour son seul compte (la distinction fut très souvent difficile à apprécier). Le corsaire est généralement « sponsorisé » par des capitaines privés ; à sa charge de rentabiliser cet investissement par ses prises.





Interlope

Le commerce interlope désigne le commerce de contrebande dans les Indes. Soit lorsqu'on déroge aux lois d'exclusivité qui ne permettent qu'à un vaisseau espagnol de faire du commerce dans un port espagnol, soit lorsqu'on vend des marchandises de recel, prises des pirates ou des corsaires.

Matelot

Depuis 1555, il doit être inscrit sur les rôles de l'équipage, et ce afin d'éviter toute désertion qui est punie de mort, de même que la mutinerie. La condition du matelot est atroce, corvéable à merci, mal nourri, battu, logé dans les parties les plus insalubres du navire. On s'accorde à penser que ces conditions de vie infernales ont largement contribué au développement de la piraterie.

Le système de la presse, où l'on kidnappe les matelots dans les ports pour les enrôler de force sur les vaisseaux au long cours, contribue également aux désertions et aux mutineries nombreuses.

La vie a bord

La promiscuité

Entasser 700 hommes dans un espace de trois fois 300 m², espace qui en plus à la mauvaise idée de bouger tout le temps et d'être constamment humide, ne viendrait à l'idée de personne, c'est pourtant la condition du marin. Aucune intimité, on dort les uns sur les autres, les malades avec les bien portants, sans un vêtement sec, avec seulement la clarté crépusculaire des sabords ouverts. Les vaisseaux du XVII^e siècle sont des enfers flottants.

La nourriture

Une ration type pour un mois se compose de pain, haricots, bière ou vin, viande salée, poisson séché, beurre, fromage, sel et farine. À priori assez de calories pour entretenir un homme, mais c'est sans compter sur deux absents de poids : pas de nourriture fraîche (et donc une grande carence en vitamines) et l'impossibilité de garder ces rations sèches (et donc l'assurance dans les longues traversées de voir les aliments se gâter, puis pourrir).

L'eau



L'eau douce est une obsession. Pas question de se laver avec bien sûr, mais même comme ça, tous les marins savent qu'on peut mourir de soif sur mer. On conserve l'eau dans des barriques à fond de cale mais tôt ou tard, si on ne touche pas terre dans des délais raisonnables, l'eau viendra à manquer ou elle se gâtera, produisant des vers blancs et devenant impropre à la consommation.

Les maladies

Le taux de perte dans les équipages dépasse les 40 % et est principalement dû aux maladies. De nombreuses expéditions échouèrent uniquement à cause de l'état sanitaire des équipages et l'on cite des exemples de convois disparaissant corps et biens à cause des épidémies.

Il n'est pas rare que sur un équipage de 700 hommes, 400 soient hors de combat du fait de leur état sanitaire, prostrés, fiévreux. On les relègue dans les cales, dans des réduits sanitaires où ils meurent comme des mouches.

Par exemple, le convoi espagnol de 1622 qui part avec 23 navires et 4500 hommes arrive en Europe, sans rencontrer aucune opposition militaire, avec 14 navires et 1500 hommes d'équipage, uniquement du fait des tempêtes et des épidémies.

Le scorbut

Résultat de la carence en vitamine C, il peut se combattre par l'absorption de produits frais, qu'on se procure aux escales, ou de citron (qui malheureusement ne se conserve pas plus de 15 jours en mer). Le chirurgien de Nelson trouvera en 1750 qu'en le mélangeant à du rhum on fixe la vitamine C, d'où le grog qui sera distribué généreusement aux équipages de la Navy.

Les fièvres typhoïdes et le typhus

Elles ne peuvent pas se soigner (sauf par le vaudou). En cas d'épidémie on applique les règles du scorbut mais sans les effets du citron. Pour que l'épidémie cesse, il faut relâcher dans un mouillage au moins une semaine.

L'espace

Sur un trois ponts l'espace est divisé comme suit :

- Tout en bas, c'est la cale où l'on stocke les vivres, les munitions, les rechanges, la soute à biscuits, la chambre aux vivres, la chambre aux voiles, la fosse aux câbles, le parc à moutons, les cages à poules, etc.
- On monte ensuite au premier pont, où l'on installe la première batterie, les plus gros canons et les cabestans, les fours.
- Vient ensuite le deuxième pont, et la 2^e batterie, c'est là que loge l'équipage.

Le château arrière, ou gaillard arrière est une partie à part, on peut y monter une artillerie propre, c'est là que logent les officiers et la chambre des cartes



Les petites bêtes

Larves en tout genre, moustiques, rats, puces et poux vivent et se reproduisent en grand nombre, surtout sous les Tropiques. Toute cette faune est porteuse de maladie et on ne peut que très mal s'en protéger. Sans compter qu'elle gâte les réserves de nourriture ce qui peut être dramatique lors des grandes traversées.

Le couchage

Le capitaine est logé sous la dunette, dans une grande chambre à la poupe du navire qui sert également de salle commune et de salle à manger aux officiers. Les officiers et les sous-officiers, sur les grands navires, disposent d'un réduit ou d'une chambre à part. L'équipage quant à lui est logé dans les ponts, à même les batteries, entassé sans ordre dans les hamacs. Sous les Tropiques, il dort à la belle étoile, ce qui est préférable.

Lorsqu'on sonne le branle bas de combat, on roule les hamacs et les effets des matelots contre les parois du navire, devant les batteries (c'est le « bastillage », qui protège les marins des éclats de bois provoqués par les coups de canons ennemis).

Dans tous les cas le château arrière est la citadelle du navire, le retronchement des officiers, au-dessus de la soute aux poudres et de la Sainte Barbe, domaine du maître canonier. Qui est maître du château arrière est maître du navire et un navire sans château arrière n'est plus qu'une épave.

Les postes d'équipage

Sur un bateau on trouve dans un ordre croissant :

Le mousse (de moins de 10 ans, il est là pour apprendre le métier de marin), le marin, le cuisinier, le fusilier marin (ou marine uniquement sur le vaisseau de guerre), le canonier, le chef canonier, le bosco (chef des marins, il transmet les ordres du capitaine), le charpentier, le voilier (il répare les voiles), le quartier maître (il dirige la manœuvre), l'enseigne ou lieutenant, le pilote (il barre le bateau), le chirurgien, le second, le capitaine.

Bien entendu tous ces postes ne sont pas pourvus sur tous les navires.

Justice

Sur mer on ne connaît que trois peines :

- La pendaison à une vergue du navire.
- Le fouet (chat à neuf queues, lanières plombées) donné attaché au grand mat devant tout l'équipage.

• Les fers à fond de cale qui est sans doute, vu les conditions de vie dans un réduit puant, humide, infesté de rats et de vermines, la pire des condamnations.





VIE QUOTIDIENNE

Les carrosses

A partir du XVI^e siècle le moyen de locomotion des personnes de qualité. Ces voitures à quatre roues adoptent de nombreuses formes : calèches, coupés, berlins, diligences, chacune pour un usage bien précis.

Les boissons

Grands classiques : le vin et la bière, coupés généralement avec de l'eau. L'eau de vie commence à faire son apparition, cognac, tafia, mais encore pour une large part dans un usage médical.

Les boissons exotiques, thé, chocolat, café ne sont appréciés que par la noblesse.

Le rhum en tant que tel n'existe pas encore, il s'agit du tafia, décoction des restes des plants de la canne à sucre.

Les armes

Le mousquet, lourd et peu à peu abandonné, il tire un coup par 10 mn, portée 150 m.

La carabine, plus moderne, tire un coup par minute portée 150 m.

Le mousqueton est un mousquet de cavalerie d'une portée de 100 m.

Le pistolet est encore une arme de cavalier, portée 20 m.

Le fusil commence à faire son apparition, il tire deux à trois coups par minute, d'une portée de 200 m efficace.

La pique et la hallebarde sont peu à peu abandonnées.

La grenade, dont l'usage commence à se généraliser, est un pot en verre ou en carton de deux types : 1 kg ou 6 kg (dite grenade de fossé car on la lance par dessus les fossés à cause de son poids).

L'épée s'affine et devient plus maniable.

Le sabre est employé par la cavalerie, descendant de l'épée wallonne, c'est une lame large et robuste, à branches multiples qui ne rompt pas.

La baïonnette commence à faire son apparition à partir de 1642, mais son usage ne sera généralisé qu'après 1680.

Les armes à feu ne sont pas, la plupart du temps, de bonne qualité. Il n'est pas rare qu'elles s'enrayent et surtout qu'elles explosent (600 armes qui explosent à la bataille d'Audenarde).

Les heures du jour

La nuit interrompt toutes les activités, les grandes villes entretiennent des veilleurs contre le feu, on ferme les portes des villes vers 21 h et on les ouvre vers 6/7 h. La fin du jour est marquée par les cloches de l'angélus. Les nobles veillent plus tard, vers minuit ils prennent un dernier repas, le « réveillon » ou « medianoche ». Le peuple et les bourgeois se couchent plus tôt, vers 20/21 h ils sont au lit. L'heure se mesure au soleil ou au chant du coq, les montres sont rares et chères. Dans les villes, on peut se fier aux cloches des églises.

Épidémies

Les grandes maladies épidémiques sévissent encore partout, on en distingue à l'époque deux : la peste et les fièvres. Sous ce dernier terme sont regroupés le typhus, la malaria, le paludisme etc. La peste surtout est considérée comme un châtement divin.

Chirurgie

On cautérise encore au fer rouge et l'anesthésie n'existe pas, c'est dire si les moyens sont rudimentaires, d'ailleurs les chirurgiens sont bien moins considérés que les médecins, on les appelle encore chirurgien-barbier.

Intendant

Celui qui gère le domaine à la place du propriétaire. Les intendants ont une grande place dans les domaines éloignés des Indes où ils agissent comme bon leur semble.

Tavernes & cabarets

Distinction à faire entre ces deux types d'établissements: on boit du vin en pot dans un tavernier et on mange dans un cabaret.

Engagé

Colon pauvre qui paye son passage aux Indes en s'engageant à servir un maître durant trois ans ou plus. Vers la fin du siècle, cette forme d'esclavage est peu à peu remplacée par celle des Noirs.

Gazettes

Depuis 1631 en Europe, on imprime des périodiques de quelques pages, essentiellement dans les grandes villes.

Hôtels

On distingue hôtellerie et auberge. Chez les premiers on doit tenir un registre et signaler aux autorités l'identité des clients, les seconds ont plus mauvaise réputation.

Chansons

Deux succès populaires de l'époque: Auprès de ma blonde et Au clair de la lune.

Vêtements

Côté noblesse, on porte encore le pourpoint et les chausses, avec un justaucorps une veste et une culotte, en hiver on s'enroule dans un manteau court, le brandebourg. Pour les femmes, on préfère le justaucorps et la robe, le tout dans les matières les plus riches : soie, velours, satin, moire, brocatille, taffetas et largement enrichies de broderies, de dentelles et de pierreries.

Les hommes portent la barbe taillée en pointe, les cheveux longs et frisés. Ils sont coiffés d'un grand feutre empanaché, la jambe couverte de bas de soie de couleur et chaussée de bottes.

La perruque n'est portée que dans les grandes occasions et à la cour.

Les vêtements populaires sont souvent semblables sauf par les matières, drap, laine et l'absence de broderies d'or ou d'argent qui sont interdites aux roturiers.

Espérance de vie

En moyenne l'espérance de vie en Europe se situe vers 45/50 ans, les différences étant énormes en fonction des catégories sociales. Les Indes, au climat et aux conditions de vie beaucoup plus difficiles, font tomber cette moyenne à 35/40 ans. L'espérance de vie des esclaves étant encore beaucoup plus faible puisqu'un tiers environ décèdent dans leur première année de captivité.

Petite histoire des grands pirates et autres Frères de la Côte

Walter Raleigh

Raleigh (sir Walter) (Hayes, Devon, v.1552 - Londres, 1618). Courtisan et navigateur anglais. Favori d'Elisabeth I^{re}, il explora la Virginie (1584-1585) et en rapporta le tabac et la pomme de terre. Il explora ensuite la Guyane (1595) et s'illustra devant Cadix (1596). Disgracié à l'avènement de Jacques I^{er} (1603), emprisonné jusqu'en 1616, il fut décapité après l'échec de son expédition dans l'Orénoque.

Bien peu de personne connaissent la véritable histoire de Walter Raleigh, le lieutenant de Drake, le chien de mer d'Elisabeth. Peu nombreux sont ses contemporains qui ont compris son étrange destin, couvert d'honneur, puis emprisonné à la tour de Londres, libéré, envoyé sur les côtes africaines, puis de nouveau emprisonné à son retour et décapité sur ordre du roi, de nuit, dans le plus grand secret alors que le bourreau avait reçu la consigne de chausser des bottes cloutées de fer et d'utiliser une hache à large lame qu'on fit venir tout exprès d'Ecosse.

Raleigh, tout comme Drake et les flibustiers des Indes occidentales, est en fait un capitaine démon. Lorsqu'il rentre en Angleterre, le roi lui ordonne de lui confier ses secrets, la puissance magique du vaudou. Raleigh refuse et est emprisonné plusieurs mois dans les cellules de la tour de Londres, au secret, puis il cède et accepte de partager ses secrets avec le roi. Il propose de monter une expédition sur les côtes africaines afin, dit-il, de recueillir aux sources l'essence de la magie vaudou. Mais Raleigh n'est pas un bokor et sans bokor il ne peut pénétrer les secrets des chamans des côtes de Guinée. Lorsqu'il revient à Londres, bredouille, le roi ne le supporte pas et autant pas dépit que par prudence il décrète son exécution.

Il existe une autre version du destin de Walter Raleigh, encore plus secrète. Certains affirment qu'en fait Raleigh n'avait aucunement l'intention de partager ses secrets avec le nouveau roi. Il avait juré fidélité à Elisabeth et tenait le nouveau souverain en piètre estime. Il aurait essayé de feindre d'accepter une collaboration pour repartir en Afrique et retrouver les secrets du vaudou. À son retour en Angleterre les espions de Fludd l'auraient livré au roi qui l'aurait fait décapité pour éviter que les





partisans des Stuart ne trouvent là un trop puissant allié. Raleigh, prévenu, essaya de fuir en France mais il fut rattrapé et enfermé à la Tour. Il fut exécuté en 1618. Jacques I^{er} ne lui pardonna pas son double jeu.

Henry Morgan

Henry Morgan, le gouverneur, est un des plus fameux pirates du XVII^e siècle. C'est un Irlandais d'une trentaine d'années, roux, de petite taille mais bien charpenté, d'une redoutable intelligence, sans la moindre trace de pitié. Ce n'est pas un loup assoiffé de sang comme a pu l'être l'Olonnois, Morgan veut devenir riche et puissant. Pour satisfaire cette ambition, il ne reculera devant rien. Toutes ses actions tendent vers ce but, l'acte gratuit, bienveillance ou férocité n'a pas de place chez lui.

En arrivant à la Jamaïque où son oncle était vice-gouverneur, Henry Morgan a vite compris la puissance du vaudou, et comme dans tous ses actes, il s'est mis à la recherche du meilleur bokor. Il est très vite été mis en présence du Baron Mort Lente (voir le scénario) avec qui il a passé un accord : le sanctuaire de l'île contre l'aide magique du bokor. Chacun y gagne et cette alliance dure depuis quelques années. D'ordinaire les bokors sont souvent subordonnés à leur capitaine, dans le cas de Morgan et du Baron il s'agit d'une véritable alliance, sur un pied d'égalité, chacun amenant une partie de son pouvoir pour renforcer celui de l'autre. C'est ainsi que Morgan a pu lancer une série de raids audacieux contre des forces espagnoles dix fois supérieures en nombre : prise de Granada sur le lac Nicaragua, où avait échoué l'Olonnois ; sac de Maracaïbo ; sac de Panama et de la flotte de l'or. À chaque fois la magie du Baron a pallié les insuffisances numérique des pirates et les lanceros espagnols ont été balayés.

Morgan ne pratique pas le vaudou, à chacun son métier. Il laisse ça au Baron, ce qui lui permet ainsi d'éviter les inconvénients dont l'Olonnois fit les frais. Il est par contre puissamment protégé par les wangas de son allié et tout acte d'hostilité magique contre lui sera sévèrement renvoyé à son propriétaire. D'ailleurs aucun bokor, dans toutes les Caraïbes, n'acceptera de nuire au gouverneur Morgan car tout le monde sait que le Baron Mort Lente réagirait féroce.

Monbars l'Exterminateur

Encore enfant, ce gentilhomme languedocien dévorait Las Casas, l'apôtre des Indiens et à chaque page il s'écriait : « Maudits Espagnols ! ».

Bientôt la guerre entre la France et l'Espagne éclate, le jeune Monbars s'embarque grâce à un oncle corsaire. Au premier abordage, le jeune homme se lance dans la mêlée comme un furieux. « On aurait dit un ange exterminateur » répètent les matelots, le surnom lui restera.

Monbars arrive à la Tortue alors qu'il vient de fêter ses dix-sept ans, et c'est une étrange recrue pour les Frères de la Côte. Ne buvant que de l'eau, ne touchant ni aux cartes ni aux femmes, animé d'une seule idée très simple : occire le maximum d'Espagnols.

Pour cela il organise un coup de main sur Hispaniola, délivre les Indiens esclaves, arme un navire. À partir de là, Monbars et son équipage d'Indiens vont parcourir les mers des Antilles, fondant sur tous les Espagnols passant à portée, jetant le butin à la mer, coulant systématiquement leurs prises. Lorsque Monbars fait des prisonniers il leur applique un supplice bien connu des guerres de religion. On ouvre le ventre de la victime, on tire l'extrémité de ses intestins qu'on cloue à un arbre et on force le malheureux à courir !

Monbars l'exterminateur disparaîtra en mer sans laisser de trace à une date inconnue, tel un ange halluciné.



Pierre le Grand

En 1635, Pierre le Grand originaire de Dieppe aborde un galion solitaire. Il ordonne en secret à son chirurgien, son âme damnée, d'ouvrir des voies d'eau dans le lougre au moment où ses hommes monteront à l'abordage.

Le lougre s'approche, petite coque de noix aux côtés du monstre espagnol. Les Espagnols n'y font même pas attention et leur capitaine refuse d'abandonner sa partie de cartes lorsqu'on le prévient que le petit bateau vient se ranger bord à bord. La suite va alors très vite, les 28 gaillards de Pierre, agiles comme des chats, escaladent le bastingage, distribuent quelques coups de poignards et surgissent dans la chambre du capitaine qu'ils capturent pendant qu'un second groupe s'empare de la soute aux poudres. Tout est terminé en quelques secondes.

Un gentilhomme très âgé sort de sa cabine, totalement surpris, c'est le vice amiral de la flotta de Nouvelle-Castille, car le galion n'est pas un galion ordinaire. C'est le *Capitane*, le vaisseau amiral. Les 28 pirates tremblent d'excitation, ils viennent de toucher le gros lot.

Après avoir débarqué les prisonniers sur la côte d'Hispaniola, les pirates font alors un étrange choix. Entre des mains expérimentées le galion amiral aurait pu devenir un formidable instrument de guerre, mais Pierre le Grand et ses hommes choisissent de rentrer en Europe, arrivent à Dieppe, vendent leur prise et deviennent tous de riches bourgeois. Tout est bien qui finit bien !

Jean-François Nau, dit L'Olonnois

Lorsque Jean-François Nau gagne la Tortue il n'est même pas capitaine, juste un modeste aventurier français qui cherche un engagement. Dès qu'il assiste aux premières manifestations du vaudou sur l'île il en comprend la force, mais comme beaucoup de jeunes gens il veut aller vite, trop vite. Ses compagnons de flibuste lui enseignent la terrible puissance des loas rada, les esprits des sectes de sorciers et des z'yeux rouges ainsi que la façon de les acheter. Sans doute ne le mettent-ils pas assez en garde contre la nature du pacte qu'il doit alors passer avec le démon pour obtenir ses services, mais l'Olonnois n'écoute déjà plus. Quelques jours plus tard, le jeune gringalet de vingt ans s'empare avec seulement dix compagnons d'une frégate espagnole de 30 canons. Les anciens dans l'île murmurent alors que les barons rada y sont sûrement pour quelque chose et lorsque les marins de l'Olonnois leur rapportent cette anecdote ils n'ont plus aucun doute :

« L'Olonnois, apprenant que les Espagnols ont reçu l'ordre, s'ils rencontrent des flibustiers, de ne pas faire de prisonniers, ordonne aux siens de monter de la cale et à mesure que les têtes passent par l'écouille, les tranche d'un seul coup de sabre. À chaque tête qui roule, l'Olonnois lèche avidement le sang qui macule sa lame ! Plusieurs hommes d'équipage tombent en transe et lèchent à leur tour le sang qui macule le pont tandis que plusieurs frères, d'anciens huguenots français rescapés du siège de La Rochelle et sans doute les plus anciens compagnons de Nau décident alors de le quitter à la première occasion. »

Nul n'est besoin d'être un grand sorcier pour comprendre qu'à cet instant précis l'Olonnois est possédé par un loa et qu'ainsi il apaise sa soif. Lorsque quelques mois plus tard il tente de gagner le lac Nicaragua, on s'étonne qu'un si bon capitaine ne soit pas parvenu à sortir du golfe du Honduras au point d'y rester avec ses navires toute une année, pillant les villages, se nourrissant de crabes et de coquillages.

Comment penser un seul instant que l'Olonnois pouvait d'un seul coup oublier tous ses talents de capitaine ? C'est qu'entre temps le pirate a voulu berner l'esprit du vaudou ! Voilà ce qui se raconte parmi les survivants de l'expédition. Après le sac de Maracaïbo, l'Olonnois décide de se débarrasser de son loa. Les flibustiers reçoivent l'ordre de l'attendre trois jours à l'entrée de la lagune, si au bout de ce laps de temps leur capitaine n'est pas de retour ils doivent regagner l'île des Cendres et partager le butin sans lui. Sur ce, l'Olonnois s'enfonça seul dans les marais de la lagune. La même nuit, les guetteurs jurèrent avoir entendu des chants étranges monter des tourbières et avoir vu comme des feux de Saint-Elme brouiller l'horizon de l'autre côté des marais. Pendant plusieurs mois, Nau refuse d'acquiescer sa dette de sang. Au début, le loa ne semble pas se manifester et le pirate français pense sincèrement que les vèvés qu'il a appris des chamans de la lagune là-bas, dans les marais de Maracaïbo, sont efficaces. Mais lorsqu'il lance son raid contre Granada, sur le lac Nicaragua le loa se venge et aveugle son cheval. L'Olonnois et ses hommes errent sans fin dans le golfe du Honduras, mourant de faim, transpercés par les flèches des Indiens miskitos qui mangent les prisonniers tombés entre leurs mains, comme des enfants incapables de retrouver le chemin de leur maison. L'Olonnois perdra ses trois navires et tous ses hommes avant que son loa daigne lui pardonner. Un matin de décembre 1665, une frégate espagnole croise une barque qui remonte nord-est dans le canal de Vents en direction de la Tortue. C'est le célèbre pirate enfin libéré de sa malédiction, tremblant de fièvre ; hagard, aux trois quarts fous, soutenu par trois esclaves noirs qui sont les seuls survivants de sa dernière expédition.

Il ne faut pas jouer avec le vaudou.





Les gouverneurs-sorciers

Pendant plus de 60 ans, les gouverneurs français de la Tortue vont cultiver le vaudou à des degrés divers. On les surnomma les gouverneurs-sorciers. À partir de 1680 la Compagnie des Indes étendra son influence jusqu'à la Tortue, scellant ainsi à jamais l'époque des gouverneurs sorciers.

La fin de Thibaut

Thibaut, l'un des assassins du gouverneur Le Vasseur eut une fin curieuse, certains parlent de justice divine, mais dans les Cayes de Cuba on parle plutôt du vaudou.

Lorsqu'en 1654, les Espagnols mirent une fois encore le siège devant la Tortue, le Chevalier de Fontenay, le successeur de Le Vasseur, ordonna qu'on résiste au débarquement et les flibustiers montèrent aux bastions.

Dans le feu de la bataille, Thibaut leva la main, pour dit-on, jeter une grenade par dessus le parapet. Au même instant sa main fut arrachée. On parla de grenade qui avait fusée, mais les flibustiers qui étaient proches de Thibaut, jurèrent dans les tavernes que Thibaut n'avait pas lancé de grenade mais qu'il se leva d'un coup en hurlant comme pour se protéger de quelque chose. C'est à ce moment qu'un éclair frappa le bras de Thibaut, le bras avec lequel il avait assassiné son oncle Le Vasseur. Certains vieux boucaniers parlent d'une prise de l'œil, d'un wanga qu'on jeta à Thibaut pour venger la mort de Le Vasseur. Dans le feu du combat bien sûr, personne ne put jamais rien prouver mais tout militaire sait très bien qu'une grenade, tant qu'elle n'est pas lancée est pour ainsi dire inoffensive. Alors peut être que la justice divine frappa en effet l'assassin du gouverneur.

Monsieur de Fontenay

Le nouveau gouverneur était un ancien chevalier de l'ordre de Malte. C'était aussi un flibustier confirmé et donc un adepte du vaudou. Voici ce qu'on raconte sur lui. Lors du débarquement espagnol de 1654, les lanceros étaient parvenus à monter une batterie de canons qui arrosait le fort de la Roche, mais de Fontenay tenait bon, répondant coup pour coup. Il survint alors dans le fort qu'une partie des pirates était décidée d'en finir et de demander grâce aux Espagnols. Aussitôt ils envahissent les appartements du gouverneur, un certain Bedel à leur tête, avec l'idée de soumettre l'ancien chevalier de Malte à leur traîtrise. De Fontenay fixe alors gravement le mutin qui s'écroule en hurlant, le front déchiré d'une longue entaille, une forte odeur d'ozone accompagne ce phénomène et les mutins préférèrent regagner leurs postes sans demander leur reste.

Monsieur de Raussey

Les flibustiers qui avaient été chassés de la Tortue décidèrent de revenir. Pour cela ils élurent à la manière pirate un chef de guerre, un des leurs, Monsieur de Raussey. Raussey accepta et organisa l'attaque, cent hommes devaient gravir les falaises abruptes de la côte nord de l'île réputées inaccessibles, et en effet elles l'étaient sans l'aide des loas. Les lanceros de la garnison auraient été bien étonnés de voir grimper la centaine de forbans, agiles comme des chats, sans le moindre bruit, protégés par une épaisse et soudaine brume. Leurs esclaves par contre, n'auraient pas tardé à comprendre qu'ils étaient sous la protection des Guédé. Au petit matin, les Français prirent position au-dessus du fort. Lorsque la cloche d'alerte sonna, les Espagnols furent abattus comme des lapins alors qu'ils sortaient encore ensommeillés de leurs baraquements. L'île redevint pirate.

Les chroniques n'ont pas retenu ce que devinrent les prisonniers espagnols, mais les anciens boucaniers se souviennent que le soir même, sur les plages en face de Port au Paix, on sacrifia de nombreuses vies dans un sabbat démoniaque qui fit dresser plus d'un cheveu sur plus d'une tête. C'était le prix à payer par Raussey aux Guédé pour la capture de la Tortue.

Le vaisseau fantôme

Monsieur d'Ogeron, le dernier grand gouverneur-sorcier de la Tortue, prépare une importante expédition contre Curaçao (possession hollan-

daise). Il arme à cet effet une flotte de guerre de 1500 hommes et appareille de nuit. Inutile de dire que tous les capitaines sont des marins confirmés et que tous connaissent les parages et les hauts fonds comme le fond de leur chausse. Alors comment et pourquoi la Grande Infante perdit le contact avec le reste de la flotte et s'échoua sur la côte de Porto Rico, alors que le temps était parfaitement calme, et pourquoi aucune vigie ne prévint la flotte de la perte de sa plus belle unité?

On comprend mieux lorsqu'on sait que Monsieur d'Ogeron était à bord et qu'on ne lui a pas pardonné son arrivée à la Tortue et l'éviction de Raussey. Rien de plus facile alors que de faire appel à Legba, le loa de la mer, pour qu'il perde le bâtiment. D'autant plus que le bokor de d'Ogeron, Capitaine Zombie, n'a aucune raison de se méfier, les Hollandais n'emploient pas le vaudou.

Cruellement les rescapés sont immédiatement enfermés par les Espagnols de Porto Rico et promis aux mines du Pérou d'où on ne revient pas. Pourquoi cette hâte et ce jugement inique alors que la France et l'Espagne ne sont pas en guerre? Tout simplement pour ne pas laisser passer l'occasion de se débarrasser des plus grands sorciers et des plus grands pirates de la Tortue en une seule fois.

Mais Capitaine Zombie a plus d'un tour dans son sac et il parvient à prévenir un vaisseau pirate anglais de leur prochain transfert. Le pirate anglais paye très cher sa bravoure, il perd plus de 100 hommes et lui-même est blessé de plusieurs coups de fusils, mais d'Ogeron est libre de revenir à la Tortue. Il arme alors 500 hommes et débarquent à Porto Rico pour y réclamer ses hommes. Les Espagnols doivent avouer qu'ils sont tous morts. D'Ogeron lance alors ses hommes dans la campagne environnante pour tout y brûler. Justice est faite.

Histoire de Pierre Franc

Pierre Franc, natif de Dunkerque, cru, comme de nombreux Frères de la Côte qu'on pouvait impunément se servir du vaudou.

Abordant la presqu'île du Yucatan avec un brigantin et 26 compagnons, il avise une pêcherie de perles et entend s'emparer du butin. La pêcherie est sous la surveillance d'un garde-côte espagnol, mais Pierre approche de nuit sous la protection de Papa Legba, s'empare de la capitana (la barque destinée à recueillir toutes les perles pêchées par les esclaves) et prend la fuite devant le garde-côte.

À plusieurs reprises, le loa manifeste le désir d'être payé pour son intervention. À chaque fois Pierre fait mine de l'ignorer. Papa Legba prévient son débiteur : tombe alors un grand calme, plus de vent, et puis juste un peu pour que le garde-côte se rapproche, et à nouveau la panne. Tout bokor avisé aurait alors compris que le loa donnait à son dernier avertissement, mais Pierre ne le comprend pas, le vent se lève une nouvelle fois et le grand mat du brigantin se casse net. Pierre et ses compagnons sont fait prisonniers et amenés à Campêche.

Là le pirate est retenu plusieurs jours à fond de cale d'un galion espagnol. Il sait que dans quelques jours il va être pendu, il se résout à invoquer une nouvelle fois son loa racine, Papa Legba Pied Cassé, qui accepte, magnanime, de l'aider une dernière fois. Comme par enchantement les fers qui l'entravaient tombent à ses pieds, son gardien s'endort, il peut nager jusqu'à la côte et parcourir les trente lieux vers le golfe Triste, qui est un point de ralliement pirate, en évitant les patrouilles, les caïmans et les requins.

Là il convainc un équipage anglais de revenir par le même chemin jusqu'au port de Campêche pour s'emparer d'un bâtiment espagnol. Encore une fois Papa Legba aide son neveu, il protège le petit groupe des vigies espagnoles, imite la voix de la sentinelle de garde pour leur permettre de grimper sur le pont et les treize pirates s'emparent du galion.

Le retour vers la Jamaïque se fait dans la joie, les treize hommes sont riches. Ils font des projets, rêvent aux nuits de débauche qu'ils vont pouvoir commander à Port Royal et bien entendu, oublient totalement de payer Papa Legba pour ses services. Cette fois le loa ne donnera pas d'avertissement. Au sud de Cuba leur navire est projeté sur les récifs des Jardins de l'île du Pin, et nos treize malheureux pirates parviennent à peine à sauver une chaloupe pour regagner misérablement la Jamaïque.





Baron Mort Lente

PRÉGÉNÉRIQUE

Les personnages sont tous membres d'un même équipage pirate et boivent tranquillement leur vin chaud à la taverne du Pendu, au pied du fort de la Roche dans l'île de la Tortue. Ils commentent sans doute les derniers ragots sur le nouveau gouverneur, Frédéric Deschamps de La Place, le neveu de Jérémie de Rausset, un fameux gaillard, dont les soudaines fièvres ne manquent pas de soulever l'interrogation méfiante des vieux boucaniers. C'est sans doute à cause de ces prétendues « fièvres » que de La Place a déclaré le vaudou hors la loi. Cela ne durera pas, car que serait la Tortue sans le vaudou ?

Le bosco survient alors et ordonne qu'on regagne immédiatement le bord. Leur capitaine vient d'être arrêté, il est convaincu de meurtre et d'usage de sorcellerie. Plusieurs témoins l'ont vu vider une querelle avec un lieutenant des gardes français de la Maison du Roi en mission dans les Indes, et comme le bougre savait bien tenir une épée, le capitaine s'est laissé aller à quelques prises de l'œil pour rétablir l'équilibre. Au final le garde est mort et le capitaine est en prison, au Purgatoire, en attendant son jugement. Nul besoin d'être grand clerc pour deviner qu'il sera reconnu coupable et vraisemblablement brûlé. Le bokor du capitaine a suivi son maître et est en ce moment même entre les

maïns des sergents du gouverneur. Il est clair pour tout le monde que Tropical Grand Peine (c'est son nom) ne reverra jamais sa Guinée natale.

C'est vraiment le pire moment pour tremper dans une histoire de sorcellerie. En d'autres temps le capitaine s'en serait sorti avec un simple blâme. Il n'est en effet pas convenable d'utiliser le vaudou dans un duel à la loyale, mais avec cette sombre affaire de fièvres, les pratiques surnaturelles ne sont pas bien vues.

Le bosco propose de fuir avant qu'on ne vienne saisir le bateau. Le sloop des personnages appareille donc discrètement. La fuite définitive est mise aux voix, comme le veut le code des Frères de la Côte: une partie de l'équipage pré-

rière rester sur place, tandis que certains proposent de monter un coup de main pour faire évader le capitaine. Ces deux factions seront mises en minorité. Les joueurs auront ainsi un aperçu du mode de fonctionnement d'un équipage de libustiers.

En mer, il faudra songer à élire un autre capitaine et établir une chasse partie. Il est impératif que le capitaine soit choisi parmi les personnages-joueurs. C'est lui qui va prendre par la suite les décisions importantes et il serait dommage que ce soit le meneur de jeu qui tienne ce rôle.

Le bosco, toujours lui, propose de s'éloigner quelques temps des Caraïbes. Il pense à La Vera Cruz où il connaît un tavernier qui pourra sans doute les renseigner sur les mouvements des galions dans le golfe du Mexique et à partir de là, essayer de faire quelques belles prises. De plus Campêche n'est pas loin et c'est la saison des perles.

Arrivés à La Vera Cruz les personnages devront déchanter: aucun galion n'est annoncé dans les jours qui suivent. Par contre, le tavernier a entendu parler d'un vieil apothicaire qui cherche un équipage à armer pour aller chercher quelque chose, dieu sait où. Il avait même demandé que soient placardés des avis sur le port, ça n'a pas dû être fait mais les personnages peuvent toujours tenter leur chance...

Caractéristiques du sloop des pirates

C'est un sloop normal (voir fiches de vaisseau) en parfait état. Au moment de la fuite, l'équipage est de 42 hommes, y compris les personnages. Réserves: 70 boulets normaux, 12 boulets incendiaires, 8 boulets ramés, 20 charges de mitraille.

CHAPITRE UN

La Vera Cruz 1661 La mission

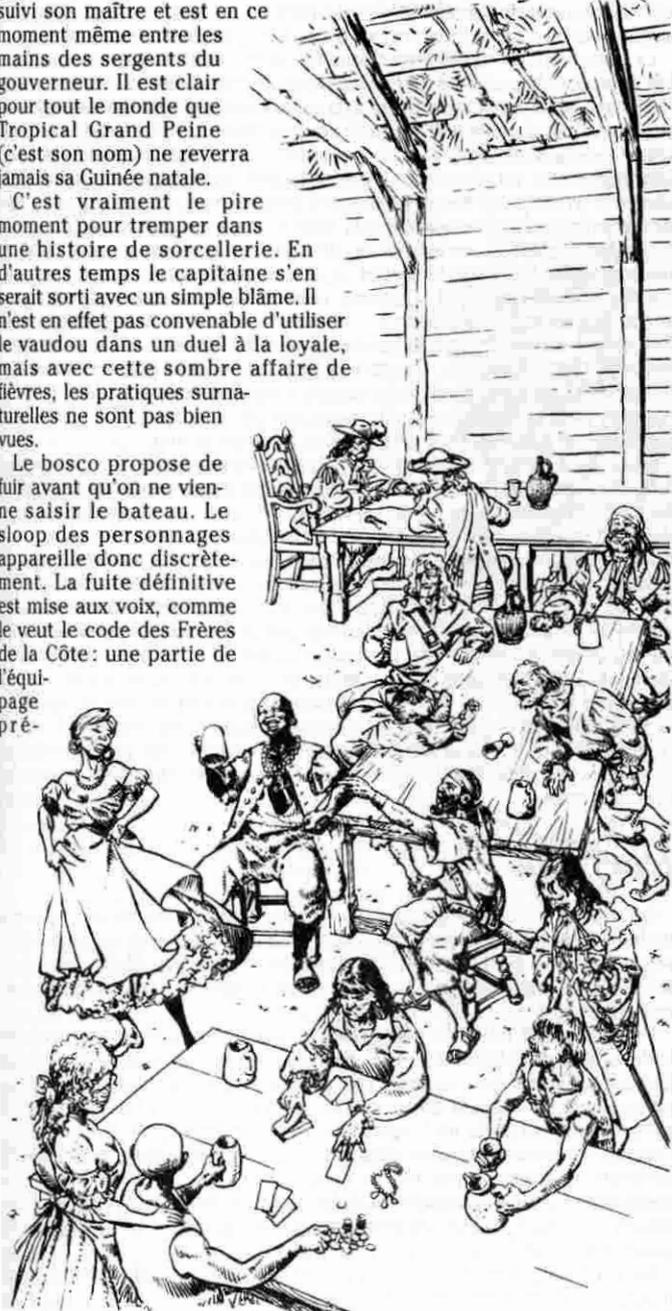
J'ai heurté, savez-vous, d'incroyables Florides

Le vieil apothicaire est en fait un alchimiste espagnol de Grenade, Juif marrane, kabbaliste de renom, Samuel Fernandez Perais. Lorsque la Sainte Inquisition, jugeant sa nouvelle foi trop tiède et le soupçonnant d'être relaps, entreprit de s'intéresser à lui, le vieil homme considéra qu'il était plus prudent de fuir pour le Nouveau-Monde, comme beaucoup de ses compatriotes l'avaient fait avant lui. Depuis il exerce ses talents et étudie de près le vaudou. On dit qu'il pratique la magie blanche afin de contrer les mauvaises influences des bokors des îles, et qu'il est en contact étroit avec les grands initiés d'Hispaniola et de la Jamaïque.

Il cherche un équipage pour une mission assez simple: naviguer jusqu'aux côtes de Floride afin d'en ramener de l'herbe noire, celle qui chasse les âmes zombis.

En effet, une jeune Portugaise de La Vera Cruz a été envoûtée. Si elle n'est pas soignée avec ces herbes, elle va périr dans moins d'un mois et, sort pire que la mort, va devenir une âme errante victime du vaudou. Les parents de la jeune fille ont tout tenté avant de s'adresser au vieux Juif qui leur a promis son aide. Jusqu'à présent, il est parvenu à retarder l'effet du vaudou sur la jeune Inès mais s'il ne parvient pas à obtenir une bourse d'herbe noire, il devra s'avouer vaincu.

Si les personnages demandent la raison de l'envoûtement de la jeune Inès Castro (c'est son nom), Samuel répond qu'il s'agit indubitablement de pratique vaudoue. « Je n'ai pas réussi à démasquer le bokor qui en est à l'origine, s'il existe... L'homme, ou la femme, ou l'esprit, le loa, parfois je me demande s'il est vraiment humain, cherche quelque chose; Inès doit servir dans son plan et on peut craindre le pire. J'ai obtenu la preuve que cette malheureuse n'a pas été choisie au hasard mais à cause de sa date de naissance: 6 juin 1644. Voyez 6 pour juin, les chiffres additionnés de 1644 font 15 qui font 6, soit en tout 666, le chiffre de la Bête. Encore une référence bien trop chrétienne pour un bokor dans Antilles. »





Le vieil alchimiste expliquera aussi qu'il a consulté des coquillages pour identifier le loa qui tourmente Inès. Les coquillages, comme les tarots et comme les sephiroth (voir note) peuvent permettre de déterminer ce genre de chose.

Il a tout de suite vu qu'on voulait arracher son « Petit Bon Ange » à Inès, ce qui est la base de toute la magie vaudou. Ce qui est moins, c'est l'identité du loa qui mène ces attaques pour le compte du bokor. Après bien des recherches, Samuel peut affirmer qu'il ne s'agit pas d'un loa du panthéon vaudou mais d'un diable du Moyen-Orient évoqué dans certains récits arabes et arméniens. Conclusion : le bokor qui est derrière tout ça est un bien étrange personnage.

Samuel voulant trouver l'identité du loa, a écrit à un vieil ami et correspondant Perse, Hajji Khalfa, le biographe du prince Khalid Ibn Yazid, le prince alchimiste qui écrivit le *Livre des Amulettes* vers 704. Il lui a demandé de faire des recherches sur Baalbéryth, le loa qui essaye de « manger » Inès, et la réponse lui est parvenue peu avant l'engagement des personnages.

Ce démon est cité dans le *Livre des Amulettes* ainsi que dans les ouvrages de Gérard de Crémone (1114-1187), Ptolémée et Avicenne. Pour ce dernier, il s'agit d'un démon du second ordre, maître ou seigneur de

l'Alliance, secrétaire général et conservateur des archives de l'enfer. Il était adoré par les Phéniciens qui le prenaient à témoin dans leurs serments et par les Israélites lorsqu'ils tombèrent dans l'idolâtrie.

Samuel a ainsi au moins une confirmation, le bokor dont il contrecarre les plans ne peut absolument pas être un ancien esclave; cette connaissance approfondie des anciens démons du Moyen-Orient l'oblige à orienter ses recherches vers un européen. Or, il n'existe pas de bokor européen dans les Antilles. Le mystère reste entier.

Si les personnages observent avec un peu d'attention le bureau du vieil érudit, ils remarqueront les feuillets d'une correspondance avec Isaac Newton ainsi qu'un exemplaire d'*Henry VIII* de Shakespeare dédié par l'auteur, et de nombreuses lettres adressées à des individus sans doute encore inconnus des personnages : John Dee, Francis Bacon, etc.



Samuel ne peut pas accompagner l'équipage en Floride, il est vieux et de plus il doit veiller sur sa malade, cette dernière est intraversable. Le prix pour cette simple mission est de 15 000 pièces de huit.

Si les personnages enquêtent sur Inès, ils ne trouveront rien de notable. C'est une vraie jeune fille de la bonne société de La Vera Cruz, fille d'un riche négociant en bois et tabac. Sa famille vint du Portugal avec les premiers conquistadors, c'est une des plus anciennes familles du Mexique, sans histoire. Ses parents n'ont pas fait appel à Samuel tout de suite, en tant que marrane il n'avait pas bonne réputation, mais lorsque les médecins et le clergé se sont déclarés impuissants, ils en sont venus à cette solution.

Les sephiroth

Au singulier sephira. Ce sont les dix principes ou idées qui compose le monde sous la divinité. Dans l'ordre on trouve Kether (couronne suprême), Chochmach (sagesse suprême), Binah (intelligence ou esprit), Chesed (miséricorde, magnificence), Pechad (crainte), Tiphareth (beauté), Nizah (victoire), Hod (honneur ou gloire), lesod (fondement) et Malchuth (royaume).

Marrane

Se dit d'un Juif qui a été contraint de se convertir soit au christianisme, soit à l'islam et qui, clandestinement, continuait à pratiquer la religion juive.

En Espagne (de 1392 à 1492), les Juifs devaient choisir entre la conversion et l'exil. Le phénomène se reproduira ensuite au Portugal, et se poursuivra encore longtemps.

Caractéristiques de Samuel

♦ Corps	3	◀ Perception	4
≡ Instincts	5	➡ Action	1
♥ Cœur	6	🔥 Désir	1
* Esprit	6	■ Résistance	2

Minéral ♁ 2, Végétal ♁ 1, Animal ♡ 2, Humain ↑ 1, Mécanique ☉ 0.
Puissance 1, Rapidité 0, Précision 2, Vaudou 2, Magie blanche 2.
Talents : Hébreu, Latin, Grec, Français, Espagnol à 0; Anglais, Recherche en bibliothèque, Pratiques vaudoues à +1, Esotérisme à +2. Il possède de nombreux sortilèges de divination, de soins, de protection mais d'une part il se fait vieux, et ensuite, il préfère intervenir le moins possible par la magie directe. Loa racine : Legba.

CHAPITRE DEUX

L'histoire de Baron Mort Lente

L'histoire des sociétés blanches et noires

Cette histoire commença il y a fort longtemps, vers le milieu du Moyen Âge, alors qu'un parti de templiers s'enfuyait en Écosse quelques jours avant la condamnation de l'Ordre par le roi de France. Ils y fondèrent la première société rosicrusienne. Cette loge renouait avec la tradition des sociétés secrètes en lutte contre les forces obscures qui assaillaient les hommes bien avant l'invention de l'écriture. De telles sociétés existèrent de tout temps, certaines au grand jour, d'autres dans l'ombre. Elles s'étaient données pour but la libération de l'homme, de briser le joug des anciennes forces du mal qui voulaient maintenir les sociétés humaines dans un état proche de la barbarie.

Cette lutte des sociétés blanches et des sociétés noires, de la magie blanche et de la magie noire, de l'ordre et du chaos, des dragons blancs et des dragons rouges (il existe autant de termes pour la nommer que de langues pour le dire), chaque peuple en connaît une version différente. C'est le clan des Dana qui chasse les dieux démons d'Irlande dans la tradition celte, c'est Ishtar qui vole les secrets de la magie aux dieux dans la mythologie assyrienne, c'est Odin qui vient à bout du géant Ymir dans les sagas vikings; c'est la lutte ancestrale du Bien contre le Mal.

La grande majorité des inventions humaines sont issues des sociétés blanches, car la connaissance a toujours été une arme pour chasser les ténèbres. Mais de nombreuses fois aussi, ces connaissances ont été employées par des adeptes des forces noires pour leurs propres desseins et leur soif de pouvoir. De tout temps, comme un fil d'Ariane courant depuis le fond des siècles, on retrouve la trace de sociétés humaines s'étant dressées contre la tyrannie des anciens dieux, des dieux d'avant l'homme, des forces de l'ombre qui régnaient alors que la Terre était encore jeune.

Certaines sociétés connurent la puissance et la gloire avant d'oublier pourquoi elles avaient été fondées ou de n'en garder qu'un souvenir déformé. D'autres disparurent d'un seul coup, d'autres encore périrent avant de perdre toute espèce d'importance, mais il semble qu'à chaque fois qu'une confrérie ou une société disparaît, dégénère, ou perd de vue ses objectifs primordiaux, un autre système voit le jour pour reprendre le flambeau là où il est tombé. Certains n'y voient que la trace du hasard, d'autres parlent d'un plan et d'un petit nombre d'initiés veillant à ce que la flamme de la libération de l'homme ne s'éteigne jamais.

Quoi qu'il en soit les templiers, poursuivant l'œuvre des cathares, furent un temps porteur de cet espoir avant de disparaître sous les coups du roi de France. Les survivants travaillèrent alors dans l'ombre à la fondation d'un autre ordre qui pourrait reprendre le combat. Il prit le nom de Rose-Croix et la chaîne de résistance continua ainsi à se dérouler...

Mais si l'histoire des hommes, depuis sa naissance dans les marais fumeux d'Afrique jusqu'à aujourd'hui, peut être contée à travers les sectes blanches, il faut hélas, également parler des sectes noires. Chaque puissance a son revers et sa connaissance peut être employée à des fins inexpiables. Nombreux sont les adeptes de la société blanche à se laisser tenter par la puissance de la société noire et à passer vers ce qu'appellera bien plus tard un philosophe californien « le côté sombre de la Force ». Nombreux sont les hommes qui passèrent un pacte avec les démons en échange de la puissance et de la gloire; le Baron Mort Lente est l'un de ces transfluges.

L'origine

Son histoire commence avec celle du plus grand pirate anglais, le chien de mer de la reine Elisabeth, sir Francis Drake. Celui-ci avait longtemps séjourné en Écosse et il s'y lia d'amitié avec Richard de Molay, un noble écossais, un highlander qui s'engagea dans la marine royale anglaise à la suite de la faillite de sa famille.

De Molay était d'illustre descendance, son arrière grand-père avait été le dernier Grand Maître de l'ordre du Temple. Cet illustre ancêtre avait un fils cadet, Gérard, qui s'engagea également dans l'Ordre et qui, lui, échappa aux bûchers. Gérard de Molay passa au service des rois d'Écosse et s'illustra aux côtés du roi Robert the Bruce à la bataille de Bannockburn (1314), cette étrange bataille dans les brumes des hautes terres où 30 000 Écossais taillèrent en pièces 90 000 Anglais. Les initiés eurent toujours des doutes quant aux conditions de la victoire écossaise. À n'en pas douter, les sortilèges de l'ancien templier jouèrent leur rôle. Les Molay s'installèrent donc en Écosse.

En 1577, John Dee, le magicien de la reine Elisabeth affrète plusieurs navires qui doivent rechercher le passage nord-ouest vers Cathay. La petite



flottille est commandée par Francis Drake, son second s'appelle Richard de Molay, c'est un highlander ruiné, on dit qu'il est un peu magicien. L'expédition possède tout un cabinet de cartes faites par le célèbre Pedro Nunez, cosmographe royal du Portugal (chose étrange et quasiment unique que de voir à l'époque, des cartes portugaises sur une table de marine anglaise). Nunez est un ami de la famille Molay, c'est aussi un intime des chevaliers du Christ, l'ordre qui succéda aux templiers au Portugal.

Lorsque Drake débarque aux Antilles, ce n'est pas pour chercher un passage vers la Chine mais bien pour recueillir l'enseignement des bokors vaudous et la sagesse qui baigne encore tout le bassin des Caraïbes. C'est Molay qui est chargé de ce travail, et il s'en acquitte d'une façon fort agréable dans les bras d'une mambo d'une grande beauté et d'un grand pouvoir : Idrissa.

De Molay meurt au large de Cuba au cours d'un combat contre un galion espagnol. Il laisse un fils fruit de son union avec Idrissa. On le connaîtra bientôt sous le nom de Baron Mort Lente, une déformation créée de Baron Molay. Et le jeune Morlay, plutôt que de suivre l'enseignement de son géniteur, décide de venger sa mère, abandonnée par Richard et morte de chagrin (certains disent empoisonnée par Richard lui-même). En même temps il recherchera l'œuvre au noir, la pierre philosophale, la formule qui permet de transformer le plomb en or, la clef d'Agartha, la nouvelle Atlantide, afin de disposer de toute la puissance nécessaire à l'accomplissement de son plan.

Lorsque Drake regagne l'Angleterre en 1581, il transmet les notes de son second à Dee, les deux hommes apprennent ainsi l'existence de l'enfant, héritier des deux traditions magiques et source sans doute d'un immense pouvoir ; ils s'en inquiètent. Une légende venue du fond des âges dit qu'un jour naîtra un enfant, union de la magie blanche et de la magie noire. On le nommera l'Enfant Lumière et il est dit qu'il aura le choix entre le Bien et entre le Mal, et que de son choix découlera le sort de l'humanité.

Drake et Dee font partie des premières sociétés rosicruciennes, ils connaissent donc parfaitement les dangers que pourraient receler le passage de l'Enfant Lumière dans le camp de la société noire, même s'il relativisent son importance par rapport à la légende. Drake meurt en 1595 devant Panama, envoyé une dernière fois par Dee pour retrouver l'Enfant Lumière (des rumeurs circulent sur la fin du grand marin - mort de chagrin suite à son échec devant Panama - mais dans les Indes occidentales on parle d'âmes zombies envoyées contre lui par, peut-être, un jeune garçon d'à peine une quinzaine d'années).

Dee meurt en 1606, non sans avoir transmis le secret à son disciple : Francis Bacon. Parmi les initiés européens commence alors à circuler une rumeur disant qu'à l'ouest résiderait un mage d'une puissance gigantesque. William Shakespeare en parle dans *Le Songe d'une nuit d'été*, des bruits courent de Madrid à Prague.

Les débuts du XVII^e siècle voient éclore toute une cohorte de sociétés secrètes, d'occultistes et autres mages et maçons, à la recherche d'un seul et unique secret, retrouver la trace de l'Enfant Lumière, la synthèse des deux courants magiques. C'est par la Rose-Croix, et plus précisément par leur branche allemande, les héritiers des chevaliers teutoniques, qui sont en rapport avec les néo-templiers écossais, que Theobald von Kreutzer apprend l'existence de l'Enfant Lumière. Cet homme est grand inquisiteur du Saint-Empire germanique, initié alchimiste et astrologue, il a été l'élève de Descartes et de Kepler. Aussitôt il embarque pour les Indes occidentales à la recherche de Samuel, « l'agent » des néo-templiers dans cette partie du monde. Il pense qu'en trouvant Samuel et en le faisant parler, au besoin par la torture, il obtiendra l'identité de l'Enfant Lumière. Il se trompe, Samuel n'est pas aux Indes pour surveiller l'Enfant, mais Kreutzer ne le sait pas.



Les desseins de l'Enfant

L'héritier des Molay, quant à lui, comprend très vite qu'il est détenteur d'une immense puissance et d'un immense savoir légué par son père et par sa mère. Le 15 mars 1590 très exactement, lorsque à la suite d'une passe magique, il chuchote la septième sephira et détruit tout un quartier de Port-aux-Princes en conjurant un Hurrikane d'une puissance inconnue à ce jour.

Le jeune garçon est un métis, un mulâtre dans une société esclavagiste et raciste. Il en conçoit très tôt une haine fondamentale, tout d'abord pour l'injustice que subissent ses frères, puis à l'encontre de tous les Occidentaux. À l'aube de son adolescence le jeune James de Molay jure de combattre la société occidentale par tous les moyens, y compris et surtout par la magie noire et le vaudou. Pour venger sa mère, pour venger et libérer ses demi-frères de race, il va organiser des révoltes d'esclaves, enseigner l'art obscur aux cimarrons, aux Noirs évadés des plantations, et enfin attaquer les Espagnols partout où il le pourra.

En 1660 ses études alchimiques l'amènent à rechercher une jeune vierge blanche dont la date de naissance coïnciderait avec le signe de la Bête de l'Apocalypse « 666 ». Après plusieurs mois de recherche il trouve l'être convoité en la personne d'Inès Castro. Il peut donc lancer son expérience : tout d'abord annihiler la volonté d'Inès pour qu'elle s'offre à lui, ensuite la sacrifier dans son hounfo au cœur des montagnes noires d'Hispaniola qui, comme Stonehenge et quelques autres lieux de la planète, concentre une grande puissance magique. La pierre philosophale qui naîtra du sacrifice lui assurera une fantastique puissance magique et fera de lui l'égal d'un dieu. Il pourra alors lancer sa croisade.

Caractéristiques de James de Molay, dit Baron Mort Lente

♠ Corps	5	◀ Perception	4
☞ Instincts	6	➡ Action	3
♥ Cœur	4	🔥 Désir	4
✱ Esprit	6	■ Résistance	3

Minéral ♁ 1, Végétal ♁ 2, Animal ♁ 2, Humain ♀ 2, Mécanique ☹ 1. Puissance 2, Rapidité 2, Précision 2, Vaudou 3, Magie blanche 1, Magie noire 2.

EP : 5, PS : 6.

Talents : Hébreu, Latin, Grec, Français, Espagnol, Anglais, Tambour, Astronomie, Mathématiques à 0, Créole, Epée à +1, Esotérisme à +2, Pratiques vaudoues à +3. Loa Racine : Marinette.

Bien que connaissant tous les sortilèges vaudous, il n'a pas de loa acheté car il préfère garder son libre arbitre. Il est protégé par de nombreux wansas contre les sortilèges que l'on pourrait lui lancer, ou même contre la plupart des attaques physiques. Un de ces tours favoris est un sortilège de Magie blanche, le retour d'intention. Si quelqu'un essaye de l'attaquer au contact, d'une passe magique, il peut retourner vers l'agresseur tout l'impact physique de l'attaque que celui-ci allait porter. C'est simple mais très efficace.

James de Molay est né en 1579 et est donc âgé de 82 ans, même s'il n'en paraît que 30 à peine. Il doit cette jeunesse aux rites qu'ont pratiqués son père et sa mère lors de sa conception mais, pour garder cette apparence, il doit faire chaque année au moins un sacrifice humain.

CHAPITRE TROIS

L'arrivée à La Vera Cruz

*Plus douce qu'aux enfants la chair des pommes sûres,
L'eau verte pénétra ma coque de sapin*

Première attaque de Baron Mort Lente

Si un personnage a des connaissances en vaudou et s'il réussit un Test d'observation il remarque, alors qu'ils sortent de leur entrevue avec Samuel, un curieux petit animal, mi-monstre mi-poulet, qui se glisse dans l'ombre de la ruelle. Il reconnaît sans difficulté un baka, le « familier » d'un bokor. C'est bien entendu l'espion du Baron (voir plus loin).

Si les personnages entreprennent de l'attraper, le baka disparaît derrière une palissade. S'ils essayent de le suivre, il les mène aux lisières des marais qui bordent La Vera Cruz, où sont regroupés les adeptes du Baron.

Dès que le Baron est mis au courant de l'engagement des personnages (par son baka immédiatement, ou le lendemain par ses espions humains) ceux-ci recevront des wansas sous forme de paquets à leurs noms. Tant que le paquet est ensorcelé, le personnage à qui il était destiné et qui l'a tenu entre les mains est victime d'une singulière malchance (-2 à tous les Tests). Si Samuel trouve ou remarque un paquet, il comprendra la nature du charme et fabriquera un contre charme.

Pereira Da Silva

Un marchand portugais, Pereira Da Silva, jeune fougueux prétendant d'Inès, surveille Samuel, dont il se méfie, et n'accepte pas l'arrivée des





personnages, surtout s'ils sont adeptes du vaudou. Le jeune homme est cassant et fin bretteur, si la conversation s'anime il est capable de provoquer un personnage en duel. Il ne croit pas à ces histoires de vaudou et il le dira bien haut. Il méprise Samuel, ce vieux fou de Juif, mais s'incline devant la décision des parents d'Inès.

Il surprend les personnages dans une ruelle, masqué et entouré de plusieurs compagnons d'armes, bien décidé à savoir qui ils sont et ce qu'ils font à La Vera Cruz. L'interrogatoire n'est pas des plus plaisants et il est fort possible que les personnages finissent pas s'irriter des mauvaises manières du jeune homme. Da Silva prétend connaître le passé de pirate des personnages et n'attendre qu'une occasion pour les faire pendre, il les mettra en garde, à la moindre tentative pour nuire à Inès ils sont morts.

Dans tous les cas Da Silva ne peut pas être tué dans cette échauffourée, il devra avoir la possibilité de fuir. Suite à cette attaque, ou même sans, les personnages peuvent avoir l'impression que Da Silva cache quelque chose, et pourquoi pas, qu'il participe au complot contre Inès. En effet si les pirates espionnent le jeune homme, ils noteront qu'il se rend régulièrement, à la nuit tombée, à de secrètes réunions dans une crypte de la cathédrale de La Vera Cruz. Une enquête plus approfondie prouvera aux personnages que Da Silva et quelques autres jeunes gens partent en chevauchée à l'extérieur de la ville, et que plusieurs témoins les ont aperçus revenant avec des habits tachés de sang. Autre piste, si un personnage est membre d'une secte rouge il n'aura aucun mal à apprendre que Da Silva est de mêche avec un pirate Ruth le Rouge, dont la mambo est à l'heure actuelle à La Vera Cruz.

La vérité est plus simple : Da Silva est un fanatique « intégriste ». Il assiste régulièrement aux messes d'une fraternité catholique dans la cathédrale. Quant aux mystérieuses chevauchées il s'agit tout simplement de chasses.

Mais Da Silva cache d'autres secrets bien plus intéressants.

Côté commerce, ses affaires ne vont pas très bien, plusieurs de ses vaisseaux ayant été récemment coulés par des pirates au large de la Havane. Cette information est disponible auprès de tous les marchands du port. Les personnages peuvent alors croire que Da Silva veut envoûter Inès afin de l'épouser, et de profiter de la richesse de sa future belle-famille.

D'autant plus que si les personnages fouillent davantage dans les affaires de Da Silva, ils apprendront pas l'intermédiaire d'un receleur pirate que Portugais ne se prive pas de trafiquer avec la Tortue pour racheter à bas prix le butin pris sur les autres navires. Une rumeur dit même que c'est lui qui, avec la complicité des Frères de la Côte, coule ses propres vaisseaux afin de revendre à bon prix leurs cargaisons.

Mais si les personnages pressent trop Da Silva ils pourront avoir des ennuis, principalement avec les membres de la Fraternité, sorte de Ku Klux Klan avant la lettre. Une demi-douzaine d'hommes encapuchonnés de rouge leur tombera dessus à la nuit tombée, armés d'épées et de couteaux. Les personnages devront faire face seuls, tant les bourgeois de La Vera Cruz ont peur de la Fraternité.



Caractéristiques de Pereira Da Silva

PNJ Fort. Talents : Epée +2.
Ses acolytes : PNJ Moyens.

Ruth le Rouge et Mama Screw Top

Un individu qui n'aime pas trop que les personnages fouinent dans les affaires du Portugais, c'est Ruth le Rouge, un pirate hollandais qui est le principal complice de Da Silva. Ruth fait équipe avec un mambo de Cuba, qui répond au nom de Mama Screw Top. Elle essaiera d'envoûter les pirates pour qu'ils se désintéressent de Da Silva. Samuel interceptera sans peine les manœuvres de la sorcière, mais cette coïncidence risque d'orienter un peu plus les personnages sur la piste de Da Silva.

N'importe quel personnage correctement introduit au sein des Frères de la Côte pourra obtenir le nom de Ruth et la nature de ses relations avec Da Silva. Cette information est bien entendu inconnue de la bonne société des marchands de La Vera Cruz.

Samuel localisera sans peine la sorcière de Ruth, et les personnages pourront aller lui parler. Screw Top a entendu parler des agissements du Baron. Lorsque les pirates lui poseront des questions sur lui, elle perdra tout son sang-froid et niera farouchement être en rapport avec ce puissant bokor (ce qui est vrai). Si les personnages insistent pour en savoir davantage, la sorcière leur promettra de se renseigner aussi vite que possible contre la promesse de ne plus enquêter sur les affaires de Ruth et de Da Silva.

Si les personnages traînent autour de la maison de la sorcière, ils remarqueront sur la porte qu'une « Croisignin » a été dessinée à l'aide d'un peu de farine trempée dans du rhum. Dès que la mambo la voit, elle est prise

d'une grande agitation. Cette marque est traditionnellement celle qu'on impose sur les objets rituels ou sur les victimes (animales) d'un sacrifice. En traçant cette croix, Baron Mort Lente désigne sa prochaine victime!

Quelques heures plus tard Screw Top sera retrouvée, la gorge tranchée, entourée de toutes sortes de wangas et d'amulettes ainsi que de bougies de cérémonie et d'un vèvé tracé avec son propre sang. Le message est clair : le Baron déclare la guerre à ceux qui se mettront en travers de son chemin et il fait savoir qu'il n'y aura pas de quartier. Si Samuel voit ce vèvé, il remarquera encore une fois que le

dessin n'est pas d'une facture classique, il s'y trouve une graphie ancienne, grecque ou hébraïque. Samuel évoquera alors l'Enfant Lumière, car il n'y a que lui pour mêler ainsi les deux traditions magiques, mais le vieux kabbaliste avait toujours cru qu'il s'agissait d'une légende.

Si les personnages ont prévenu Ruth, ou même s'ils ont organisé une veille eux-mêmes, ils ne pourront pas sauver la sorcière. Au petit matin, elle sera morte (à vous de rendre cette mort étrange et mystérieuse si les personnages prennent beaucoup de précautions).

Le meneur de jeu devra pousser les personnages à enterrer décemment la guérisseuse. S'ils rapportent leur action à Samuel, celui-ci poussera des hauts cris, il fallait prendre des précautions, on n'enterre pas comme cela la victime d'un bokor. Le petit groupe foncera alors au cimetière pour constater que la tombe a été profanée et que le cadavre n'est plus là. Pour Samuel tout est clair malheureusement, Baron Mort Lente est revenu chercher sa proie, la mambo va maintenant le servir éternellement sous la forme d'un zombi.

Caractéristiques de Ruth le Rouge

PNJ Fort.

Caractéristiques de Mama Screw Top

PNJ Moyen. Pratique vaudoue +1, Énergie Vaudoue 2
Loa Racine : Erzulie

Les sectes rouges

Si l'un des personnages est membre d'une secte rouge ou s'il connaît un bokor à La Vera Cruz, il pourra obtenir des renseignements complémentaires à la fois sur l'envoûtement d'Inès (dans ce cas on l'informerait de l'existence du Baron) et sur le Baron (si Samuel a mentionné son existence). Dans les deux cas les confidences ne se feront qu'à regret et le bokor ne cachera pas qu'il prend beaucoup de risques.

Ce que savent les bokors de La Vera Cruz.

— Inès est destinée au Baron Mort Lente et rien ne peut le distraire de son but. Il en a besoin pour accroître son pouvoir.

— Le Baron n'a pas besoin d'être présent pour envoûter Inès

— Son quartier général se trouve à la Jamaïque.

— C'est sans doute le bokor le plus puissant des Caraïbes.

Si les personnages se renseignent sur Da Silva, les bokors ne feront aucune difficulté pour leur apprendre les relations entre l'armateur portugais et Ruth le Rouge ainsi que sa mambo Screw Top. Au meneur de jeu d'appliquer ou non le sort réservé à Screw Top aux sorciers trop bavards.

CHAPITRE QUATRE

Au large de la Floride

J'ai vu le soleil bas, tâché d'horreurs mystiques,

Le voyage en Floride

Samuel fera un cadeau aux personnages avant qu'ils ne partent pour la Floride, il prétendra pouvoir contrôler le temps à l'aide de trois bouteilles (qui ressemblent à de simples bouteilles de grossier tafia) contenant respectivement la Pluie, le Soleil et le Vent. Pour obtenir le temps désiré, ou pour contrer le temps du moment, il suffit de verser le contenu

de la bouteille en récitant une oraison dans la langue secrète des bokors. On fait pour chaque utilisation un Test standard vaudou de wanga : Esprit ✱ + Désir ♠ + Humain ♠ + Pratiques vaudoues. En cas de réussite, le temps change dans le sens voulu par le personnage.

Samuel ajoutera, si les personnages ne le savent pas déjà, qu'il y a deux façons de combattre le vaudou : la lumière décomposée et l'eau salée (voir les notes historiques). Les personnages feraient bien de ne pas l'oublier.

Les personnages vont donc embarquer pour les côtes de Floride. Le trajet est facile, les vents poussant dans cette direction. Dès les premiers jours de voyage, les personnages peuvent remarquer qu'ils sont suivis par une voile inconnue se maintenant toujours à même distance. Si les personnages tentent une manœuvre pour s'en approcher ou pour la distancer, ils devront admettre que dans un sens comme dans l'autre la distance ne varie absolument pas. Si un des marins possède une Énergie vaudoue suffisante (1 pt), il dira que le navire est environné de magie, sans pouvoir en dire plus.

C'est en fait un petit navire non ponté à une voile, pouvant transporter une dizaine d'hommes, envoyé par Baron Mort Lente et armé d'un équipage de zombies ayant pour mission d'espionner les personnages.

Les marais de Floride sont le royaume des serpents, des alligators et des Indiens creeks. De l'autre côté de la presqu'île se trouve la ville de San Augustin, un établissement espagnol d'où partent quelques rares patrouilles pour l'intérieur des terres. Toute la côte est encore à cette époque *terra incognita*, certains auteurs affirment même qu'on peut y retrouver la fontaine de jouvence dont le ruisseau descend tout droit du Paradis ; c'est une terre de légende environnée de mystères.

Jean-François, trappeur huguenot

Chemin faisant dans les marais de Floride, les personnages surprendront les premiers couplets d'une célèbre chanson *A la claire fontaine...* et feront une curieuse rencontre en la personne de Jean-François Bussy-Rabutin, protestant rochelais, présentement trappeur en Floride.

Ils apprendront de sa bouche que les parages comptaient jusqu'à une date récente, quelques communautés de protestants français mais qu'ils ont tous été chassés par Pedro Mendez de Aviles, fondateur de San Augustin et généralissime de Sa Majesté Très Catholique le roi d'Espagne. Jean-François est sans doute un peu fou, mais comme les ennemis des Espagnols sont ses amis, il pourra, contre une légère rémunération, conduire les personnages au camp des Indiens qui sont aussi ses amis. En effet, il est quasiment impossible de trouver de l'herbe noire à ce moment de l'année mais il sait que le chaman des Creeks en possède une réserve. Bussy-Rabutin est un bon trappeur et il pourra également assurer aux personnages qu'ils sont suivis par au moins trois personnes qui laissent d'étranges traces : « Comme des automates, ajoutera-t-il, ils marchent comme des automates. » Il s'agit bien entendu des espions zombies du Baron.



Autre intérêt de Jean-François, il sera à même de convaincre les Indiens creeks que ses nouveaux amis ne sont pas responsables des phénomènes étranges qui s'abattent sur la tribu (voir plus loin) et en conséquence il pourra éviter une retraite précipitée des personnages sous une volée de flèches.

Jean-François n'y connaît absolument rien en vaudou, d'ailleurs il affirme qu'il s'agit de croyances primitives et se désolera que les personnages puissent y croire (trappeur d'accord mais aussi protestant!), mais comme il s'agit d'un esprit ouvert ce sujet ne sera pas source de désaccord.

Caractéristiques de Jean-François Bussy-Rabutin
PNJ Moyen. Talent de +2 en chasse et traque, +1 au fusil.

Les Creeks

Les Creeks ont la réputation d'être très féroces. Ce sont de farouches guerriers qui ont la mauvaise habitude de torturer leurs ennemis, autant pour leur plaisir que pour éprouver leur courage.

S'ils ne sont pas présentés par Bussy-Rabutin, les Creeks pourchassent les pirates mais arrêtent la poursuite après la première capture. Le malheureux est entraî-

né vers leur campement et attaché au poteau de torture. Là, il doit faire la preuve de sa bravoure sans s'évanouir ni demander grâce.

Si la victime tient 1d6 fois dix minutes, les Creeks le relâchent en rendant hommage à son courage. On fait un duel interne Corps ♦ + Résistance ■ + Humain ♠ contre Esprit ✱ + Résistance ■ + Humain ♠ par dix minutes. Si le personnage rate le duel, il craque et demande grâce. Les Indiens lui fendent alors la tête en prenant un air dégoûté. Les personnages peuvent évidemment venir en aide à leur camarade en revenant vers le camp. Comme on voit, il serait d'être introduits par Bussy-Rabutin.

Caractéristiques des Creeks
40 PNJ Moyens (plus des femmes, des enfants, un chaman).

La nuit des morts-vivants

Si un personnage s'éloigne du camp au feu du soir, il peut trouver la piste d'un des zombies du Baron. S'il la suit, il risque fort de faire une mauvaise rencontre car les zombies rôdent autour du village et manquent de discrétion.

Un guetteur creek est d'ailleurs en train de combattre contre deux d'entre eux. Qu'il gagne ou perde le combat, que les personnages l'aident au non, le résultat est le même. Le chef et le chaman des Creeks sont persuadés que ces créatures de l'enfer ont été amenées par les hommes blancs. Le seul moyen de s'en débarrasser est de tuer tous les hommes blancs qui connaissent le village, y compris Bussy-Rabutin.

Les pirates n'auront plus d'autre choix que de se replier en bon ordre vers leur navire ancré dans une « key » (une anse formée par une barrière de corail).

Avant ou après l'expédition vers l'intérieur du marais, les personnages ont pu avoir l'idée de fouiller la côte à la recherche du mouillage de la mystérieuse voile. Ils ont une chance sur deux de tomber sur la chaloupe du Baron et de découvrir la nature de son équipage.

Si un des personnages est blessé gravement et doit subir des soins urgents, les personnages pourront faire voile vers La Havane qui n'est qu'à une journée de route.

Embuscade en Floride

Ruth le Rouge a pu ne pas apprécier l'intervention des personnages, indirectement ils sont la cause de la mort de sa mambo. Si le meneur de jeu dispose d'une séance de jeu de longue durée, il peut alors faire intervenir le bateau de Ruth *le Revenge* au large de la Floride.

Les personnages naviguent dans les hauts fonds des keys de la pointe de la Floride, ils peuvent accepter le combat ou tenter de semer *le Revenge* en naviguant au plus près des hauts fonds pour le pousser à l'échouage.

Cette séquence se traite alors comme une poursuite normale avec les amendements suivants :

- À moins de 4 de distance, *le Revenge* tire une bordée.
- Les hauts fonds sont tirés au hasard à chaque tour.
- Malgré sa fureur, Ruth sait qu'il ne peut pas lutter efficacement contre



un sloop, il ordonnera de rompre le combat après 30 % de perte (humaines ou matérielles).

- Lorsque le navire des personnages est hors de vue ou lorsque le *Revenge* est échoué la poursuite cesse.

- Si au contraire, Ruth rattrape les personnages ou que leur sloop s'échoue, il y a automatiquement abordage après une canonnade de la part du *Revenge*.

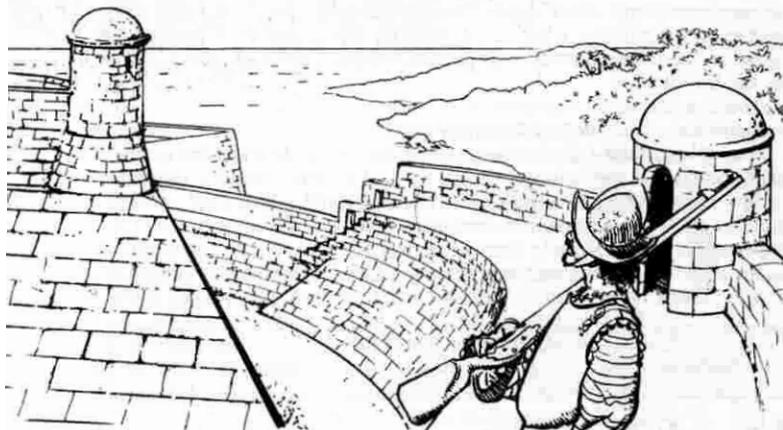
Ruth ne dispose plus de sa mambo, il ne peut donc plus pratiquer le vaudou

En cas d'avaries importantes, les personnages peuvent aller réparer dans le port de La Havane qui se trouve à moins d'un jour de mer des côtes de la Floride.



Caractéristiques du *Revenge*

Galion armé pour la course. Équipage de quarante hommes, PNJ Faibles. Boulets normaux : 30, Mitraille : 30.



CHAPITRE CINQ

Dans le port de La Vera Cruz

Mêlant aux fleurs des yeux de panthères à peaux d'hommes !

Le retour à La Vera Cruz

Dès leur arrivée dans le port de La Vera Cruz les personnages seront mis au courant par la rumeur des tavernes que bien des choses se sont passées depuis leur départ.

1) Inès a été enlevée il y a deux jours, durant la nuit. Les versions sur l'identité de ses ravisseurs diffèrent, certains parlent de pirates, d'autres de bêtes fabuleuses, ou d'Indiens. On accuse même Samuel d'avoir fomenté le kidnapping. Le vieux fond antisémite de la colonie espagnole ressortira et les personnages eux-mêmes, en tant qu'amis de Samuel, seront soupçonnés d'être des diables à sa solde.

2) Un navire de l'Inquisition est arrivé il y a deux jours et est ancré dans la baie. À son bord se trouvait le grand inquisiteur Théobald von Kreutzer. Il a ordonné que Samuel soit jeté dans les cachots de la forteresse, pour pratique de magie noire et enlèvement d'une jeune fille catholique.

3) Si les personnages payent bien leurs espions, ou s'ils font appel au vaudou, ou encore si Samuel parvient à leur envoyer un message pendant leur sommeil, ils apprendront qu'en fait Inès est retenue prisonnière dans la citadelle par Kreutzer lui-même.

4) Tout en marchant dans les ruelles du port, les personnages se rendent compte qu'ils sont suivis. Une présence lourde, mécanique, qui fait de vains efforts pour se cacher dans l'ombre. Mais toutes les fois que les personnages tenteront de lui tendre un piège la présence s'évanouira, comme par enchantement.

5) En fouillant la chambre d'Inès, les personnages peuvent faire une étrange découverte : la lame d'une « main gauche » brisée en deux et qui a glissé derrière un meuble. Un personnage ayant des connaissances en armes blanches affirmera qu'il s'agit d'une lame de Tolède, presque neuve. Ce peut être la preuve qu'Inès a été enlevée par des Espagnols.

6) Enfin, il sera facile de remarquer que le port de La Vera Cruz compte deux voiles de plus, la frégate de la Sainte Inquisition mais aussi un petit sloop, taillé pour la course, mouillé un peu au large des quais et dont personne ne sait rien, aucun marin n'étant descendu à terre (c'est le navire de Baron Mort Lente, venu récupérer Inès).

Theobald von Kreutzer

Le grand inquisiteur à la cour du Saint Empire romain germanique est également un sorcier et un initié. Dernier descendant d'Albert von Kreutzer, un des derniers grands dignitaires de l'ordre des Chevaliers teutoniques, il est dévoré par une ambition : trouver l'Agartha, le centre du monde où sont cachés les grands initiés qui dirigent la planète. Sa quête passe par un grand œuvre, son œuvre au noir : la fabrication alchimique de l'or. C'est pour satisfaire cette obsession qu'il est devenu inquisiteur, pouvant par là même traquer tous les hérétiques qu'il soupçonne de détenir des secrets et les leur arracher dans les ténèbres des salles de torture. Kreutzer est au courant de l'existence de l'Enfant Lumière par des indiscretions de la branche maçonnique anglaise. En cherchant un moyen de le traquer, il est tombé sur un rapport faisant mention de l'exil volontaire de Samuel, une vieille connaissance, un érudit Juif qu'il aurait bien aimé « confesser ». À partir de ce moment il tient son prétexte : il part pour les Indes Occidentales à la poursuite d'un renégat Juif, un marrane, vraisemblablement sorcier. La chasse aux infidèles bat son plein et il n'est qu'un châtimement pour les relaps Juifs : le bûcher. Kreutzer pense ainsi faire d'une pierre deux coups : se mettre sur la piste de l'Enfant Lumière et obtenir par la force les secrets de fabrication d'un kabbaliste célèbre jusqu'à Alexandrie. En échange il pense accorder la vie sauve au vieil homme.

Kreutzer est plus qu'à moitié fou, avide de pouvoir et de puissance, la proximité de l'Enfant Lumière achèvera de lui faire perdre le reste de sa raison. Mais c'est également un érudit, il est au fait des secrets magiques les plus insondables, bien que le vaudou lui soit totalement étranger (mais les pratiques magiques communes aux deux continents sont nombreuses, comme par exemple les wagas qui ne sont rien de moins que des talismans, ou l'envoûtement des loas). Il a poursuivi de brillantes études dans la plupart des universités de l'Europe de l'Est, il fut même l'étudiant d'un certain Nicolas Copernic à la faculté de Cracovie, il étudia l'alchimie dans les ghettos de Prague et de Varsovie et la science des deviches turcs auprès des érudits de Buda et de Pest.

L'inquisiteur est un homme d'une quarantaine d'années (vieux pour l'époque), grand et maigre comme il se doit, le poil blanc et le teint pâle, ses yeux verts pourraient être qualifiés d'hypnotique, son crâne est rasé.

Il est flanqué de Don Juan, son âme damnée. Méchant, vicieux, à la limite de la caricature, Don Juan n'a que deux qualités. La première est sa notion de l'honneur dans les duels à l'épée. C'est l'une des plus fines lames d'Espagne et du Nouveau-Monde réunis. S'il est prêt à n'importe quelle perfidie ou trahison pour servir son maître, il combattra toujours loyalement à l'épée (allant même jusqu'à permettre à son adversaire de changer d'arme si celle-ci venait à se briser). Enfin, il est vraiment catholique croyant et pratiquant. Il pense sincèrement que servir l'inquisiteur c'est servir Dieu, et que

les pouvoirs magiques de celui-ci sont d'origine sacrée. Il est aveuglé par sa foi et il en faudra beaucoup pour le faire revenir sur ses sentiments envers von Kreutzer. Mais si cela se produisait, il n'aurait de cesse de tuer le sorcier.



Caractéristiques de Théobald von Kreutzer

♦ Corps	4	◀ Perception	3
≈ Instincts	5	➡ Action	2
♥ Cœur	3	🔥 Désir	3
* Esprit	6	■ Résistance	2

Minéral ⬠ 2, Végétal ♣ 2, Animal ♠ 1, Humain ↑ 2, Mécanique ☉ 1.
Puissance 0, Rapidité 0, Précision 1, Magie noire 2.
EP : 5, PS : 6.

Talents : Hébreu, Latin, Grec, Français, Espagnol, Anglais, Art de la guerre, Epée, Pistolet à 0; Médecine, Astronomie à +1; Esotérisme à +3.

Caractéristiques de Don Juan

PNJ Fort. Epée +3.



L'attaque des bizangos

Baron Mort Lente sait que les personnages sont revenus et il va tenter de les neutraliser. Pour cela, il envoie des sorciers à sa solde, des bizangos, les attaquer. Ils s'introduiront discrètement dans leur chambre pour y déposer des œufs enchantés, des bakas mortels.

Mais une présence non humaine, leur barrera le passage au retour. C'est un être de boue, haut comme deux hommes, sans visage et sans yeux (il s'agit de la « chose » qui suit les personnages depuis leur retour). Le combat entre les sorciers et le géant attire l'attention des pirates. Si un des personnages a quelques connaissances en Esotérisme, il reconnaîtra un golem, la créature non humaine de la mythologie juive d'Europe centrale conçue pour défendre les ghettos des pogroms. Il s'agit du golem de Samuel, abandonné dans la ville, qui erre à la recherche de son maître et se raccroche aux dernières instructions de ce dernier : protéger les personnages. Il n'existe qu'un seul moyen de venir à bout du golem : il faut lui arracher le fragment de parchemin qu'il tient serré dans la bouche et sur lequel est écrit le nom de Dieu. À cet instant, l'être de terre tombe en poussière. Les bizangos l'ignorent mais Baron Mort Lente le sait.

Le golem neutralisera facilement les bizangos, pour les remettre à la disposition des personnages. Il ne parle pas, comprend un nombre réduit d'instructions comme « suis-nous, attaque, arrête, etc. » et obéira en tout point aux personnages qu'il identifie, en l'absence de Samuel, à ses maîtres.

S'ils font parler un de leurs prisonniers, les personnages apprendront l'existence d'une cérémonie Bois Caïman dans les marais qui bordent la ville. La cérémonie est pour cette nuit et Baron Mort Lente y assistera.

Si les personnages ne font pas de prisonniers ou si ces derniers ne parlent pas, ils peuvent être mis au courant de la cérémonie en filant un membre de la secte ou par une information qui remonte aux oreilles d'une mambo, amie de Samuel, qui se dépêche de les avertir.

Les personnages devront également combattre les créatures sorties des œufs, les bakas que les sorciers ont jetés dans leur chambre et qui attendent que quelqu'un entre dans la chambre pour attaquer.

Caractéristiques des bizangos

PNJ Moyens.

Caractéristiques du Golem

Il a l'équivalent de 50PV. Assez lent, tout test sur la force physique se fait avec un score de 11.

Da Silva

Le fiancé d'Inès choisira sans doute ce moment pour rencontrer les personnages. Il n'a pas changé d'opinion mais Inès est maintenant enfermée dans les cellules de la citadelle et ses protections politiques lui ont permis d'apprendre qu'elle était injustement accusée de sorcellerie par l'Inquisition. Il propose donc aux personnages, la seule troupe « d'aventuriers » dont il peut disposer, d'attaquer la citadelle pour délivrer la jeune femme et éventuellement Samuel. Il dispose de plans et notamment ceux du souterrain donnant sur la mer qui inonde régulièrement les cellules. Il

propose bien entendu de payer les personnages : 40 000 pièces de huit, la moitié tout de suite et le reste lorsqu'Inès sera libre.

La cérémonie du Bois Caïman

Cette cérémonie dans les marais de La Vera Cruz est destinée à immuniser les adeptes bizangos des balles espagnoles en prévision de l'attaque de la citadelle. Cette protection coûte énormément de pouvoir au Baron. C'est pour cette raison qu'il ne la maintiendra que le temps de capturer Inès et qu'il a dû venir en personne dans les marais.

Les personnages pourront assister de loin à la cérémonie et identifier succinctement Baron Mort Lente (c'est un métis d'une grande beauté âgé de moins de 30 ans) mais ils seront vite repérés et poursuivis dans les marais par les adeptes jusqu'au petit matin (ces poursuivants n'ayant pas assisté à la cérémonie ne sont pas considérés comme immunisés contre les balles, heureusement pour les personnages), la fuite des personnages doit les ramener sous les murs de la citadelle. Lorsque l'attaque aura lieu ils ne pourront qu'assister, impuissants, au massacre des gardes espagnols.

L'attaque des bizangos est très spectaculaire : surgissant des marais ils se précipitent vers les murs de la citadelle où les canons espagnols, chargés à mitraille, les attendent. La première salve noie le marais dans la fumée, lorsqu'elle se dissipe, plusieurs dizaines de bizangos flottent dans l'eau saumâtre et la boue (on peut croire que la magie de Baron Mort Lente n'a pas fonctionné), le reste de la troupe, deux cents hommes environ, retraitent en grand désordre. Les lanceros espagnols décident alors de contre-attaquer pour achever la besogne de leurs canons. Sitôt que les soldats pataugent dans la boue à quelque distance des murailles, les soldisant morts se relèvent tandis que les rangs des fuyards se reforment en bon ordre. Les lanceros sont pris entre deux feux et exterminés. Fous de terreur à la vue de ces « morts » qui marchent, les autres gardes prennent la fuite laissant les murs de la citadelle à découvert. Les personnages constatent que les bizangos ne sont pas véritablement invincibles mais qu'ils encaissent facilement deux fois plus de blessures avant d'être mis hors de combat. Le vaudou du Baron fonctionne très bien et ses hommes entrent dans la citadelle.



Caractéristiques des bizangos ayant subi la cérémonie

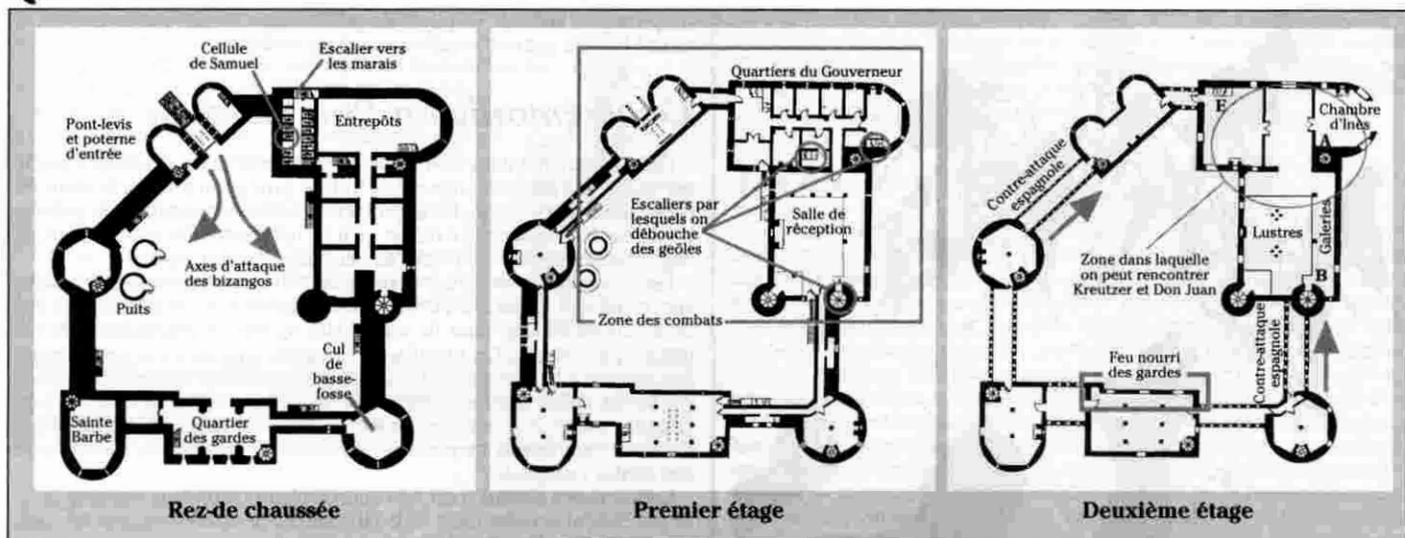
PNJ Forts. PV : 10. Dès que le Baron s'éloigne, ils redeviennent des PNJ Moyens avec 5PV.

La bataille de la citadelle de La Vera Cruz

Les bizangos attaquent la poterne et se scindent en deux groupes. Le premier occupe la poterne et se dirige ensuite vers les appartements de l'inquisiteur, le second traverse la cour, gagne l'escalier des entrepôts et occupe la salle de réception afin de bloquer une éventuelle contre-attaque espagnole.

De leur côté les Espagnols qui, dans un premier temps succombent sous le nombre et la force des bizangos commencent à réagir en suivant deux axes qui chacun suit les remparts. Un troisième groupe, depuis la citadelle et le quartier des gardes, arrose la cour d'un tir nourri interdisant tout mouvement dans la cour.

Une fois que les bizangos ont gagné le second étage, il ne leur reste plus qu'à neutraliser les derniers gardes, l'inquisiteur et Don Juan.



Von Kreutzer va ferrailer pied à pied contre eux, avant de pouvoir reprendre l'avantage; tout cela le rend légèrement hystérique et la moindre parole en l'air risque de se terminer par une tête tranchée. De plus, pensant pouvoir s'opposer à Baron Mort Lente, il a tenté un combat magique. Résultat : il délire, bavant, le poil roussir, infesté de fantômes, au bord de la folie. Si on le rencontre après la bataille, l'inquisiteur a désormais étrange figure, des rubans de fumée bleue s'enroulent tout autour

de lui, claquant de temps à autre en petites étincelles vertes et jaunes, comme s'il était entouré par un feu de Saint-Elme. Lorsqu'on les regarde sous un certain angle, du coin des yeux, en faisant jouer sa vision périphérique, on jurerait voir des formes humaines qui se tordent et rampent tout autour de lui. De temps à autre, Theobald s'arrête de parler et semble écouter, il acquiesce ou conteste quelque point, entretenant une inquiétante conversation avec les volutes bleues.

Au cours de la bataille, Don Juan est neutralisé par plusieurs bizangos qui le laissent pour mort, le Baron s'empare d'Inès et repart par le même chemin.

Les personnages

En franchissant la grille des marais (dont Pereira Da Silva a pris soin de se munir des clefs) les personnages vont déboucher sur une volée de marches aux trois quarts englouties par la marée. Au bout de ces marches un couloir passe entre des rangées de cellules. Celle de Samuel est la cinquième en partant de la droite. Avant de l'atteindre, les personnages vont passer devant plusieurs cellules occupées par des malheureux à moitié déments, trempant dans les derniers remugles de la marée, plus morts que vifs. Il y a de bonnes chances pour que le passage des

personnages déclenche force cris et exclamations, alertant en cela les gardes, au nombre de deux, qui se trouvent à l'autre bout du couloir.

La seule source lumineuse est produite par une torche, piquée dans le mur sud de la prison. Les gardes se tiennent en haut des marches dominant dans les cellules, dans une pièce éclairée qui se poursuit par un autre escalier. Dès que l'attaque des bizangos se déclenche ils se précipitent à l'étage pour voir ce qui se passe.

Que les gardes soient éliminés ou partis, les personnages se retrouvent seuls dans l'entrepôt de la citadelle. Il y a quatre escaliers différents pour accéder aux étages, le plan de Da Silva n'en signale qu'un, celui qui se trouve tout au fond des entrepôts, dans le mur sud.

L'escalier emprunté par les gardes est parfaitement visible, celui qui se trouve dans le mur nord-est aussi, surtout que le bruit de la bataille parvient aux personnages par son intermédiaire.

Le dernier escalier est le plus difficile à trouver, c'est aussi celui qui permettrait aux personnages de déboucher directement dans la chambre d'Inès sans affronter les Espagnols ou des bizangos. C'est un passage secret, un escalier en colimaçon dissimulé derrière un vieux rideau au fond d'un débarras, les personnages devront préciser clairement qu'ils regardent derrière le rideau pour le découvrir.

Dans la confusion qui règne dans la citadelle (des bizangos isolés attaquant à chaque fois les Espagnols qui passent à portée), les personnages peuvent plus ou moins facilement se frayer un passage jusqu'à la geôle de Samuel. Da Silva quant à lui, a disparu sitôt dans la citadelle. Il s'est lancé dans la direction présumée des quartiers où Inès doit être retenue. Il est quasiment impossible de le suivre, il se coule tel un forcené entre sorciers et lanceros, donnant de furieux coups d'épée à droite et à gauche. Quant à Samuel, il est en proie à une grande excitation, il « sent » la présence de l'Enfant Lumière et ordonnera une fuite générale tant la force de ce dernier lui paraît redoutable.

Tous les niveaux inférieurs de la citadelle sont quasiment déserts. Si les personnages se contentent de faire évader Samuel par la galerie qui donne sur la rade, tout peut se passer sans problèmes. Si par contre ils s'obstinent et veulent tenter de libérer également Inès, mal leur en prendra. Au mieux ils en sortiront étrillés, au pire prisonniers des Espagnols et de Theobald von Kreutzer qui, les prenant pour des lieutenants de Baron Mort Lente les fera pendre sur l'heure (sauf si, parvenant à le convaincre, ils gagnent le droit de l'accompagner à la poursuite du sorcier, mais le coup est rude à jouer).

Premier étage

Si les personnages débouchent par les escaliers A ou B, ils tomberont au beau milieu du combat. En effet tout cet étage s'est transformé en champ de bataille où de petits groupes de bizangos affrontent en combat singulier les Espagnols, ces derniers commençant à plier sous le nombre et la force de l'attaque.

Si les personnages débouchent par l'escalier C, ils arriveront derrière un fort parti d'Espagnols qui lance une contre-attaque dans la salle de réception, repoussant lentement les bizangos.

Deuxième étage

Les personnages ne peuvent accéder au second étage que par trois escaliers.

Le E est improbable car cela signifie passer par les zones envahies par les bizangos.

Le B donne à l'extrémité de la galerie. Les personnages peuvent de là voir les corps de nombreux Espagnols et sans doute le grand inquisiteur lui-même, à travers les jalousies qui donnent dans l'antichambre d'Inès.





Le A donne directement dans la chambre d'Inès, dissimulé derrière une tenture. En entrant dans la chambre en grand désordre, les personnages sentent une odeur d'ozone et de fer, preuve de l'utilisation récente d'une forte magie. Par la porte ils voient les corps des gardes espagnols, littéralement éclatés contre les murs, ainsi que le mobilier réduit en tas de bois qui se consume lentement. Assurément des forces puissantes et inconues viennent de se déchaîner dans ces pièces.

Dans tous les cas des troupes fraîches espagnoles arriveront de la partie sud de la citadelle. Les personnages vont se trouver pris entre deux feux. Le meneur de jeu ne manquera pas d'insister sur les deux immenses lustres accrochés à hauteur des galeries, c'est un moyen efficace pour rejoindre l'étage inférieur et qui plus est dans la meilleure tradition des films de cape et d'épée.

Le Baron et Inès sont hors de vue, les bizangos commencent à perdre de leur pouvoir, les Espagnols sentent qu'ils vont repousser l'attaque et l'inquisiteur est à moitié fou. Autant dire que les personnages ne doivent pas trop traîner dans le coin sous peine de finir dans les geôles qu'ils viennent d'ouvrir.

Fuir

Si les personnages et Samuel sortent sains et saufs de la citadelle, Samuel pourra « sentir » que l'aura magique qui entoure le Baron s'éloigne rapidement, sans pouvoir en préciser la direction, mais il sera facile de déduire de la bokor a pris la mer, une rapide enquête sur le port confirmera les soupçons : le sloop inconnu vient d'appareiller en direction de la Jamaïque. Da Silva a disparu.

Sur la route de Port Royal

Après l'évasion de Samuel, les personnages devront s'enfuir à toute vitesse de La Vera Cruz. Il est probable qu'ils se rendront à la Jamaïque à la poursuite de Molay. S'ils n'ont pas été faits prisonniers de von Kreutzer, celui-ci se lancera à leur poursuite avec sa frégate. Si Kreutzer sort vainqueur de l'affrontement, et c'est le plus vraisemblable, il amènera à son bord les personnages et Samuel.

L'inquisiteur, qui à ce moment-là, donne d'évidents signes de folie, proposera un marché aux personnages : traquer avec lui l'Enfant Lumière pour s'en partager les bénéfices. Les pirates n'ont pas vraiment d'autre choix pour l'instant, c'est ça ou la mort.

Durant le trajet, Don Juan viendra les narguer. Il cherche à savoir qui parmi les personnages est un bon chrétien et qui croit dans les diableries du vaudou. Il ne pose pas de questions à Samuel, qui est visiblement un sorcier Juif.

Si les personnages demandent justement à Samuel de les sortir de là, ce dernier ne pourra que leur faire constater son impuissance. Pour deux raisons au moins, d'abord ils sont enfermés à fond de cale, pataugeant dans l'eau de mer jusqu'aux genoux, et la pratique du vaudou dans ces conditions est très difficile. Ensuite, Samuel n'a plus 20 ans et ses capacités magiques ne sont plus ce qu'elles étaient lorsqu'il construisait son golem. (A propos où est-il celui-là ? Il est resté à La Vera Cruz, un golem ne peut franchir une étendue d'eau salée).

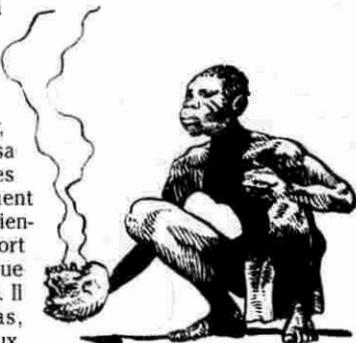
Peu après, le navire de Kreutzer, traînant ce qui reste du navire des personnages arrivera dans la rade de Port Royal en Jamaïque (si les pirates ont été capturés dans la citadelle, leur bateau aura été vendu à un armateur de La Vera Cruz). L'inquisiteur a profité du voyage pour pratiquer un exorcisme et s'est débarrassé des fantômes qui l'infestaient.

Caractéristiques de la frégate de von Kreutzer

Frégate normale. Équipage de 60 matelots, plus trois officiers, un chirurgien, Don Juan et von Kreutzer. Boulets normaux : 120. Boulets incendiaires : 40. Mitraille : 20. Boulets ramés : 10. Le vaisseau est en excellent état.

Le rêve de Damballah Vedo

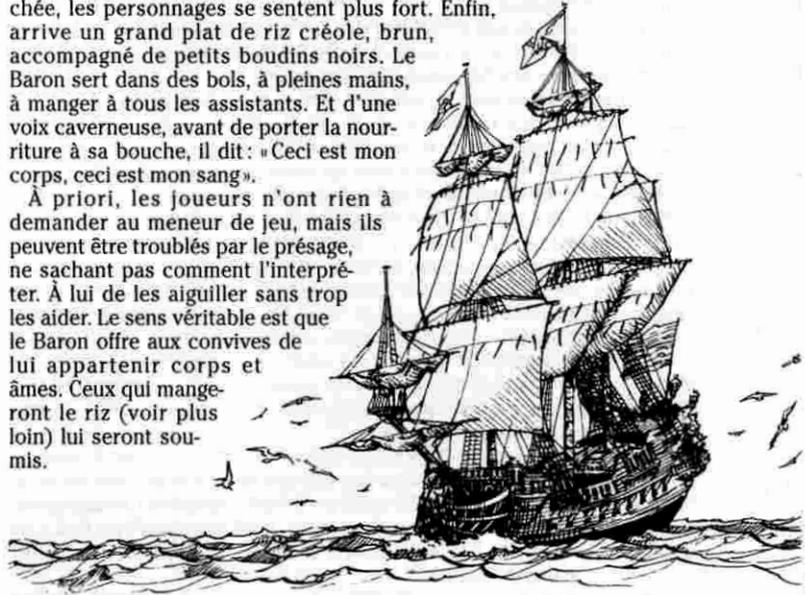
Juste avant de débarquer à Port Royal, Damballah Vedo apparaîtra en rêve à tous les personnages initiés au vaudou. Tout d'abord il se présente sous la forme d'un grand noir, habillé comme un prêtre. Mais sa robe n'a pas de manches et les personnages sentent confusément que cet esprit a une aura reptilienne. Le loa explique que Baron Mort Lente est un être sacrilège, qui joue avec les puissances de l'univers. Il vaut d'abord manger les loas, avant de manger les autres dieux,



plus tard. Mais les loas savent se défendre. Si pour l'instant ils ne font rien, c'est qu'ils ne veulent pas s'abaisser à lutter contre un humain, même très puissant. Damballah Vedo va donc juste aider les personnages avec une vision.

Le rêve continue et les pirates se voient tous attablés, avec von Kreutzer, Don Juan et Baron Mort Lente. Des superbes jeunes filles leur servent des akras, des fruits et des boissons. À chaque bouchée, les personnages se sentent plus fort. Enfin, arrive un grand plat de riz créole, brun, accompagné de petits boudins noirs. Le Baron sert dans des bols, à pleines mains, à manger à tous les assistants. Et d'une voix cavernueuse, avant de porter la nourriture à sa bouche, il dit : « Ceci est mon corps, ceci est mon sang ».

À priori, les joueurs n'ont rien à demander au meneur de jeu, mais ils peuvent être troublés par le présage, ne sachant pas comment l'interpréter. À lui de les aiguiller sans trop les aider. Le sens véritable est que le Baron offre aux convives de lui appartenir corps et âmes. Ceux qui mangeront le riz (voir plus loin) lui seront soumis.



CHAPITRE SIX

La Jamaïque

*Echouages hideux au fond des golfes bruns
Où les serpents géants dévorés des punaises
Choient, des arbres tordus, avec de noirs parfums !*

Arrivée à la Jamaïque

La Jamaïque est anglaise depuis trois ans (1658 expédition de Venable). Port Royal, le port de l'île est sous le gouvernement de sir Henry Morgan, un Gallois moitié pirate moitié gouverneur. D'ailleurs le port est contrôlé par une faune étrange, déportés irlandais, conscrits anglais de l'expédition de Cromwell qui arrachèrent l'île aux Espagnols, highlanders écossais déportés par les Anglais, diggers et autres illuminés de la révolution anglaise venus aux Caraïbes chercher une terre promise. Bref, Port Royal ressemble fort à la Tortue : une cour des miracles où tout est permis à condition de ne pas se faire prendre, une ville des voleurs plantée au cœur des Caraïbes.

Morgan le gouverneur est un grand ami du Baron de Molay, il ne fera donc rien pour faciliter la tâche des personnages, au contraire.

Arrivés à ce point de l'aventure, les personnages, qui sont des pirates, peuvent très bien décider de tout laisser tomber. Samuel leur dira alors qu'il est en droit de leur promettre au nom du père d'Inès la somme de 30000 pièces de huit pour sa délivrance, ainsi que la construction d'un vaisseau neuf à la Havane.

Dès que le bateau accoste, une invitation à dîner leur parvient, signée de Baron Mort Lente bien sûr. L'heure en est tardif, aux alentours de 23h. Von Kreutzer est convaincu qu'il s'agit d'un piège mais il dit posséder des charmes suffisamment puissants pour contrecarrer les plans de l'Enfant Lumière, il décide de s'y rendre et demande aux personnages de l'accompagner. Il leur suggère d'aller en ville, de se rendre présentables en prenant par exemple un bain, et en achetant de nouveaux costumes. Leur séjour dans la cale ne les a pas arrangés. Il leur conseille de ne pas fuir. Il saurait les retrouver et ce ne serait pas à leur avantage, en tant que nouveaux associés.

Samuel refusera d'aller à cette invitation prétextant une soudaine fièvre maligne et effectivement tous constateront qu'il est brûlant. L'inquisiteur n'insistera pas n'ayant pas trop envie de dîner avec le vieux Juif. Si les personnages demandent conseil à Samuel, il leur recommandera simplement de fuir à toutes jambes dès qu'ils sentiront qu'ils perdent la tête, si un tel phénomène survient, cela voudra sûrement dire que le Baron tente de les envoûter. Le vieux Juif ne peut leur donner de protection, il n'a pas les ingrédients nécessaires pour fabriquer les charmes.





Avant de se rendre à cette invitation, les personnages ont tout le temps d'observer la demeure du Baron, qui est connue de tous. Elle domine le port, accrochée aux premiers contreforts des Blues Mountains. Il n'existe pas de villa plus luxueuse dans Port Royal, sauf celle de Morgan qui lui fait exactement face. Elle est construite tout en haut d'une suite de jardins suspendus qui descendent presque jusqu'à la mer.

Les personnages pourront facilement obtenir les renseignements suivants au sujet du Baron :

— Tout le monde sait à Port Royal que c'est un puissant bokor, il a volé cette demeure à un noble castillan après l'invasion anglaise, il en a libéré tous les esclaves et a fait construire les jardins.

— On ajoutera également que si le Baron n'emploie pas d'esclaves, il tient sous sa férule toute une armée de zombis qu'il fait travailler du matin au soir pour encore moins cher que des Noirs. « Voyez-vous mon gars, c'est pour ça que dans ce port on prend ses précautions lorsqu'on sent que notre dernière heure est arrivée, plus d'un s'est retrouvé le lendemain du Grand Voyage dans les jardins du Baron, et ça fait toujours un drôle d'effet de revoir un vieux copain avec un bout de chiffon autour de la mâchoire. Alors un conseil, si un de vos amis casse sa pipe, faites le nécessaire, vous devrez le tuer une seconde fois en l'étranglant, en lui tirant une balle dans la tempe, ou en lui plantant un pieu dans le cœur. »

— Au chapitre des rumeurs, on prétend que le Baron a fait construire de nombreuses galeries qui partent sous la montagne et gagnent les criques désertes à l'est du port, on dit même que ces galeries vont jusqu'à l'Évêché, une grande forge qui appartient également au Baron et où l'on prétend qu'il fabrique de l'or.

— Les vieux taverniers et les tenanciers de bordels, qui sont nombreux en ville, ceux qui sont venus avec les Espagnols, disent que le centre de l'île a toujours été un sanctuaire pour les prêtres vaudous. Les Espagnols ont essayé d'y porter la Sainte Croix mais ils furent confrontés à une magie trop forte et durent se contenter d'occuper les côtes et de laisser la selva aux mains des bokors.

— On précisera aussi que le Baron est descendu des montagnes à la tête de ses partisans pour prêter main forte au débarquement anglais et que c'est grâce à lui que les troupes de Cromwell ont pu chasser les Espagnols.

Sir Henry Morgan

On raconte à propos du sac de Panama par Morgan qu'il n'aurait jamais pu mener à bien cette entreprise sans l'appui d'un puissant bokor qui dérouta les Espagnols et permit aux flibustiers de se diriger à travers l'isthme sans posséder la moindre carte (la cartographie de la région étant soigneusement gardée secrète par les Espagnols). En échange dit-on, le bokor demanda son compte d'âmes, et Morgan brûla la ville pendant trois jours et trois nuits dans un atroce sabbat. De nombreux compagnons de Morgan en font encore un récit halluciné et les personnages pourront entendre parler d'un jeune lieutenant de Morgan, un mépris rendu fou furieux par l'odeur du sang et qu'on ne revit jamais plus aux côtés de Morgan. Les personnages sauront alors de quels liens est faite l'association entre Morgan et le Baron.

Même pour un résidant de Port Royal, Morgan est un loup, un suppôt du Diable que tout marin sain d'esprit évite comme la peste.

Caractéristiques de Sir Henri Morgan

PNJ Fort. Premiers soins, Espagnol, Hollandais, Français, Anglais à 0; Épée, Pistolet, Navigation, Art de la Guerre, Cartographie à +1; Pratiques vaudoues, Histoire des pirates, Commandement à +2.

Poupée de cire, poupée de sang

Si les personnages vont en ville et manquent de prudence, il est fort possible qu'un sbire du Baron parvienne à leur voler les ingrédients nécessaires à la confection d'une poupée enchantée. Surtout s'ils prennent un bain, se font couper les cheveux ou la barbe. Si un personnage dispose d'une connaissance suffisante en vaudou (Pratiques vaudoues), il pourra penser à prévenir ses compagnons de ce genre de risques. Dans ce cas les Tests de vigilance se feront avec un bonus de +1 mais le meneur de jeu doit pouvoir également piéger les personnages sans test.

Exemple : si un personnage se coupe, volontairement ou non, il devra penser tout seul à nettoyer les parties maculées sous peine d'abandonner quelques globules aux appétits du Baron. S'il n'y pense pas, le meneur de jeu est autorisé à lancer sa séquence « spéciale poupée »!

Le vol peut porter sur une touffe de cheveux, un fragment d'ongle, etc. Il faut, pour fabriquer une poupée que le Baron dispose d'un fragment organique de sa victime, qu'il amalgame à de la cire.

À partir de là, il va les torturer tout son saoul afin d'avertir les personnages de se mêler de leurs affaires. Le personnage touché est alors frappé de douleurs subites, puis de maux plus violents à déterminer sur la table ci-après.

1: -1 Point de Souffle; 2: Forte douleur; 3: Aveugle pendant 5 mn; 4: Paralysé pendant 5 mn; 5: KO (0 Points de Souffle); 6: Forte douleur.

On consultera cette table au moins une fois par jour.

N'importe quel adepte du vaudou, même débutant est capable d'identifier l'origine du mal, mais la seule solution pour le faire cesser est de retrouver la poupée de cire et de l'asperger de rhum clairin avant d'y mettre le feu.

Cette poupée, les personnages pourront mettre la main dessus dans la demeure du Baron. Ce pourra être, d'ailleurs, un argument de plus pour accepter son invitation. Kreutzer ou Samuel confirmeront qu'un bokor ne se sépare jamais de ses poupées et qu'il s'agit d'une occasion unique pour délivrer les personnages envoûtés.

Le loup-garou

Si les personnages prennent une chambre sur le port, ou encore s'ils traînent dans les tavernes en attendant le dîner, l'un d'entre eux sera séduit par Mélissa, une ravissante mulâtre qui lui donnera rendez-vous pour la tombée de la nuit (vers 19h) dans sa chambre. Cette belle enfant, une fois au lit va se transformer en redoutable loup-garou.

Le meneur de jeu s'arrangera pour que l'attaque du monstre échoue. Pour cela il dispose d'une intervention de Kreutzer, qui sait comment combattre ces créatures et la fera fuir en lançant une incantation dans ce qui ressemble, aux oreilles des personnages, à une forme abâtardie du latin. L'inquisiteur prétendra qu'il avait entendu du bruit dans la chambre et qu'il pensait à un voleur. L'attaque de la créature l'amuse, sans doute encore une plaisanterie du Baron. Si les personnages s'étonnent, Kreutzer se rengorgera en affirmant qu'un maître vaudou comme Baron Mort Lente ne pouvait recevoir des invités incapables de faire face à des manœuvres aussi grossières, ils viennent de passer une sorte d'épreuve. Il ajoutera que les loups-garous, comme les vampires et autres créatures maléfiques ne sont pas l'apanage des Caraïbes. En Europe aussi, il n'y a pas si longtemps, elles hantaient la nuit, et les prêtres devaient les combattre comme il vient de le faire. Il connaît toutes les formules et tous les rites de protection, il n'a pas peur, et d'un geste négligent il lancera une poignée de sel coupé d'ail à travers la pièce en assurant que la chose sera ainsi parfaitement tenue à l'écart. Les personnages pourront conclure de cet intermède que le Baron n'a pas des intentions pacifiques à leur égard.



L'invitation

À l'heure dite, une calèche arrive au port, conduite par un serviteur qui restera dans l'ombre. Si l'un des personnages se penche un peu plus il pourra s'apercevoir qu'il a la mâchoire entourée par un méchant bout de corde qui lui fait la tête comme un œuf de Pâques. En l'observant davantage on peut reconnaître Pereira Da Silva, le fougueux fiancé d'Inès. Si les personnages demandent son avis à von Kreutzer, ce dernier se montrera très intéressé mais pas le moins du monde surpris, choqué ou inquiet, pour lui c'est une preuve de plus que Baron Mort Lente est un grand sorcier. Si les pirates observent un tant soit peu à l'extérieur de la calèche, ils remarqueront facilement que les gens qu'ils croisent dans les rues s'écartent rapidement de l'attelage. Certains font le signe de croix, d'autres étreignent un gad ou un wanga protecteur, assurément le Baron est connu et redouté à Port Royal. Don Juan accompagne von Kreutzer et les personnages chez le Baron.

À l'entrée de la villa, un majordome noir propose un vestiaire aux invités. Il leur signale que cela est nécessaire pour éviter une trop grande chaleur. Ceux qui ne comprennent pas sur le moment commencent à en avoir une idée quand tout l'équipement en fer et en acier commence doucement à chauffer. Une fois à l'intérieur de la maison, les objets (boucle de ceinture, couteau, etc.) deviennent extrêmement brûlants, impos-





sibles à tenir en main. Autant dire qu'il est plus que dangereux d'essayer d'introduire une arme à feu, elle risquerait d'exploser toute seule. Le majordome propose aux invités d'attendre le Baron dans les jardins.

Si les personnages en profitent pour s'introduire dans la maison à la recherche d'une poupée d'envoûtement ou d'Inès, ils ouvriront un des bureaux de travail du Baron, celui justement où il se livre aux pratiques sur les poupées de cire. Elles se trouvent dans un petit coffre ouvert, en évidence. Visiblement, personne n'a eu l'intention de les cacher et lorsque les personnages les détruiront, leur hôte se matérialisera au travers de la porte et précitera d'une voix moqueuse que «le temps de ces enfantillages est passé». Kreutzer approuvera en connaisseur : «Ce genre de poupée n'est pas capable de venir à bout d'un adversaire, sauf en le torturant durant des mois, c'est de la basse besogne, la puissance du vaudou est bien plus terrifiante.» Baron Mort Lente ajoutera que si les personnages voulaient vraiment cette poupée ils n'avaient qu'à lui demander. Après tout ils sont ses invités ! Tout ça n'est pas fait pour rassurer nos amis.

Incidentement, si les personnages ont rencontré le loup-garou précédemment, ils retrouveront Mélissa au dîner du Baron qui la leur présentera comme étant sa protégée, une esclave qu'il a lui-même soustrait aux griffes d'un planteur espagnol durant la conquête anglaise. «... Et voyez comme les choses changent, son maître est également des nôtres mais aujourd'hui c'est lui qui sert à table, juste retour des choses non ?»

Et en effet, les personnages pourront remarquer qu'un des serveurs a endossé la défroque d'un colon espagnol, seulement c'est un zombi, comme tout le reste de la maisonnée d'ailleurs (à part le majordome).

En passant au salon, le Baron les présentera aussi à une jeune femme blanche qui semble à peine consciente, elle répond mécaniquement aux politesses des personnages et très vite le Baron intervient pour l'excuser : sa filleule supporte encore très mal le climat des îles, elle ne participera pas à la soirée. Tous les personnages auront bien entendu reconnu Inès, mais le Baron feindra de ne pas s'en apercevoir. Puis la conversation portera sur le libre arbitre, le Baron étant très au fait des derniers philosophes français (Descartes, Pascal). Il n'y croit pas, pour lui le fort pourra toujours influencer le faible, et si les personnages semblent sceptiques, et même s'ils approuvent d'ailleurs, il en fera la démonstration en lançant une poudre safran dans les yeux de la personne le plus proche de lui. Cette dernière est alors possédée par un diab', un loa rada ; et attaque son voisin, ou sa voisine, en tentant d'abuser de lui et en lui tenant des propos outrageusement paillardes. La victime peut résister à la possession en réussissant un Test Instincts ≈ + Résistance ■ + Animal ♡ -2.

Dans tous les cas le Baron, d'un claquement de langue satisfait, fera cesser la démonstration après quelques minutes. Le pauvre cobaye émergera immédiatement de sa transe avec un air égaré et les personnages comprendront qu'ils sont véritablement dans la gueule du loup.

Puis la conversation roulera sur un autre sujet, par exemple ce bon docteur Faustus que le Baron a bien connu à Magdebourg. Lui aussi n'était pas libre mais il avait choisi un esclavage qui allait lui permettre

de toucher certains secrets cachés depuis la nuit des temps, «parfois, ajoutera le Baron, il bon d'avoir un maître puissant à servir».

Le repas

Arrive le moment où les personnages doivent manger un plat de riz créole accommodé de volailles et de boudins. Chaque personnage décide seul s'il doit manger ou pas. Ceux qui souhaitent ne pas manger glissent discrètement les boulettes de riz sous la table. On fera un test d'observation côté Baron pour voir s'il remarque de quelque chose. Mais dans tous les cas, il n'interviendra pas et se contentera de remarquer, moitié prévenant moitié goguenard, que décidément ses hôtes ne trouvent pas le riz de la Jamaïque à leur goût. Von Kreutzer et Don Juan mangent du riz.

A la fin du repas, le Baron invitera les personnages à le suivre dans les jardins. Il est plus de minuit, la terrasse est éclairée par des torchères, des Noirs se tiennent à la lisière de l'ombre et se mettent à à battre des tambours vaudous.

Le Baron commence lentement à danser autour des personnages, peu à peu il entre en transe et appelle Marinette (le loa des zombis), des flamèches vertes et bleues crépitent tout autour de sa tête et une puissante décharge d'électricité statique hérissé le poil des participants, une forte odeur d'ozone se répand, l'invocation vaudoue commence.

Von Kreutzer et Don Juan se laissent prendre par le rythme hypnotique des tambours sans opposer la moindre résistance. Les personnages peuvent choisir entre tenter de résister ou se laisser aller comme eux. Après tout, personne ne sait dans quel but cette cérémonie a lieu. Si un personnage demande des explications à Kreutzer, ce dernier se montrera enthousiaste : il va enfin accéder à la sagesse du vaudou, aux racines de la magie fondamentale dont l'Europe a perdu les clefs depuis la Renaissance. L'entrain de l'inquisiteur fait plaisir à voir et les personnages pourront être tentés de le suivre sur le chemin de la transe.

Pour résister il faut faire un Test Instincts ≈ + Résistance ■ + Animal ♡. Si on a mangé du riz, ce Test se fait avec une Difficulté de -4. Quelqu'un qui commence à être pris dans la transe a le droit à un autre Test pour essayer de s'en dégager mais un deuxième échec indique que la transe ne peut plus être brisée. Au bout d'un moment, Marinette possèdera sa première victime, vraisemblablement Kreutzer puisqu'il est «volontaire». Don Juan, quant à lui, essaye de résister. En un clin d'œil la cérémonie bascule, des danseurs jusque-là cachés dans l'ombre avançant dans la lumière, ils tiennent des coqs entre leurs dents, arrachant plumes et chairs et buvant leur sang. Le diab' s'exprime dans toute sa hideuse volonté, le «cheval» lacère ses vêtements, s'arrache les cheveux et la peau, insulte et moleste ses compagnons. C'est sans doute à ce moment que les personnages encore conscients vont comprendre vers quel destin ils se dirigent si leur esprit est capturé par le loa. Dans le sabbat qui se déroule sous leurs yeux, au milieu des danseurs hurlants qui se frappent jusqu'au sang ils devront saisir la seule occasion qu'ils ont de fuir. Seul le Baron, qui maîtrise encore ses réactions, tentera de s'opposer à leur fuite en leur lançant l'esprit de Marinette pour qu'il les possède. Il ne peut faire cette action, automatique pour lui, que trois fois, une tentative par minute. Les victimes du sort ont droit à un Test Instincts ≈ + Résistance ■ + Animal ♡ pour résister.

Baron Mort Lente désire invoquer Marinette mais surtout la faire «acheter» par les personnages qui se retrouveront ainsi enchaînés à elle, forcés de rembourser leur dette vis-à-vis du génie et devenir des zobops, des «cochons sans poils», des adeptes de la secte rouge, obligés de sortir la nuit pour «manger» les gens. Pour Kreutzer, rien de tout cela ne pose de problèmes, il est prêt à vendre son âme au diable, mais les personnages doivent bien réaliser que s'ils acceptent la cérémonie ils se transformeront en damnés, en maudits, forcés de faire le mal, et des suppôts de Baron Mort Lente.

Les personnages peuvent voir que la cérémonie épuise le Baron et que c'est leur seule chance de fuite. Les personnages drogués par le riz ne pourront que suivre difficilement les autres, sans prendre d'initiative, les personnages possédés par Marinette seront plongés dans un coma profond sans espoir de réveil.

Le cimetière

Si les personnages tentent de s'échapper de la résidence du Baron, ils devront inmanquablement traverser le cimetière dont les tombes basculent pour laisser le passage aux zombis du bokor. Toute cette séquence doit être traitée comme un long cauchemar. Les tambours qui battent, l'esprit de Marinette qui cherche à chasser le Petit Bon Ange des personnages pour les posséder, Kreutzer qui hurle dans la nuit, Don Juan évanoui, les zombis qui rampent parmi les mousses des tombes, la séquence doit s'imprimer dans l'esprit des personnages comme une marque au fer rouge, un voyage hallucinant à travers le septième cercle de l'enfer.

Chaque personnage fait un Test Esprit ✧ + Résistance ■ + Humain ♠. En cas d'échec, il perd 1 EP.



Repousser les zombis sera surtout nécessaire pour éviter de perdre trop de temps et que le Baron ne rattrape les fuyards pour leur lancer encore une fois sa terrifiante incantation. Comme les zombis sont très lents, si les personnages ne veulent que rompre le combat, ils font leurs Duels avec un bonus de +2.

Si les personnages parviennent à sortir vivants du jardin, ils seront sauvés par Samuel qui a loué un carrosse et qui les attend sur la route. Ils arriveront en vue du port au petit matin, alors que le soleil se lève sur la mer, dans un état d'épuisement total. Leur première réelle confrontation avec le Baron est un échec, ils ne savent toujours pas ce qu'il compte faire d'Inès et sans doute une partie de l'équipe est passée de son côté. La consternation plane.

Après quelques heures de repos les personnages vont constater que le sloop du Baron est sorti du port, une rapide reconnaissance du côté de la villa confirmera que James de Molay, dit Baron Mort Lente, a quitté Port Royal. Bien sûr Inès, von Kreutzer et Don Juan ont aussi disparu.



Le sort des damnés

C'est le lendemain que les personnages vont avoir des nouvelles de leurs amis restés dans la villa (s'il y en a). La rumeur parle de diabolisme qui hantent les ruelles de la ville et y sèment l'effroi. Samuel affirmera qu'il s'agit des compagnons des personnages et qu'il faut les attraper pour les désenvoûter. Les survivants du groupe tendront donc une embuscade à leurs anciens compagnons et après une féroce mêlée devront réussir à les entraver. Tant que rien n'est tenté, les personnages envoûtés se terrent la journée dans les collines et descendent à la nuit en ville pour commettre au moins un meurtre et pour boire le sang de leur victime. Au bout d'une semaine, ils seront de toute façon tués par les hommes de la milice du gouverneur Morgan.

Le renvoi d'esprit

Samuel proposera ensuite une cérémonie de renvoi d'esprit. Il s'agit de transférer l'âme maléfique qui a pris la place du Petit Bon Ange des possédés dans un grand tambour de cérémonie. La pratique est dangereuse, autant pour la victime qui risque d'être blessée pendant le transfert magique que pour celui-ci qui devra s'emparer du tambour, le charger sur ses épaules et le porter au fond d'un bois ou le jeter dans la mer pour que la victime soit à jamais débarrassée du mauvais esprit qui la hante. Le porteur doit obligatoirement être un ami du possédé, s'être librement proposé pour accomplir le rite, et être en bonne forme physique (le tambour est très grand, très lourd, et il faut repousser les esprits).

Pour essayer de protéger le porteur - qu'on appelle alors homme vaillant -, Samuel enduira ses membres d'un onguent protecteur et lui fera renifler une poudre magique qui chasse les esprits, puis ses vêtements seront retournés. L'homme vaillant pourra alors partir à la nuit tombée, son fardeau sur le dos, seul en direction de la lagune. En chemin, les esprits mauvais l'assailliront et il devra en triompher. Ces esprits prennent la forme de choses hideuses se matérialisant à la limite de son champ de vision.

Lancez un dé pour savoir combien de « choses » apparaissent par cérémonie de renvoi d'esprit. Pour chacune d'elles, l'homme vaillant doit réussir un Test Esprit * + Résistance ■ + Humain ↑ + Pratiques vaudoues

pour ne pas perdre 1 EP. De plus, il fait un Test Instincts ≈ + Résistance ■ + Animal ♡ + Pratiques vaudoues +2 pour ne pas perdre [b]PS à cause de l'attaque « physique » de la chose. Le bonus de 2 est du aux protections de Samuel.

Si l'homme vaillant ne parvient pas à vaincre toutes les bêtes et donc à jeter le tambour à la mer, le personnage envoûté le restera jusqu'à une prochaine cérémonie ou jusqu'à la disparition du Baron.

Samuel déclarera aux personnages qu'ils ne disposent que de peu de temps avant que le Baron ne lance sa passe magique et sacrifie Inès, c'est pour cette raison qu'il ne peut consacrer plus d'une cérémonie de « renvoi d'esprit » aux personnages envoûtés. En effet, pour ceux qui ont échoué, on ne peut recommencer que la nuit suivante. Les malheureux toujours envoûtés par le Baron devront donc attendre. S'ils sont libérés de leurs liens ils attaqueront les personnages, étant toujours sous l'influence du prince vaudou.

À l'abordage !

Selon la situation, les personnages peuvent se retrouver sans navire (s'ils ont été précédemment faits prisonniers par l'inquisiteur à La Vera Cruz ou coulés en chemin), à eux de se débrouiller pour en trouver un (une des méthodes à encourager est bien sûr le vol d'un bateau, dans la plus pure tradition pirate. Les occasions ne manquent pas, la rade de Port Royal est pleine de bateaux de toutes les tailles, qui ne demandent qu'à être pris). Dans tous les cas les hommes de Morgan essaieront de retarder les personnages, et s'ils disposent déjà d'un navire ce dernier sera consigné dans le port et les personnages devront forcer le blocus pour sortir. Les pirates devront vite se rendre compte que l'influence du Baron s'exerce jusqu'au plus haut sommet du gouvernement de l'île et devront en tirer les conséquences.

Une façon plus rapide de trouver un navire est de remonter à bord de la frégate de von Kreutzer et de proposer à l'équipage, abandonné par son capitaine, de courir l'aventure avec les Frères de la Côte. Les trois officiers refuseront obstinément mais le reste de l'équipage, en partie enrôlé de force, sautera sur l'occasion.

Si les personnages ont besoin d'un équipage ils trouveront sans problèmes des hommes prêts à tout, Irlandais, Écossais, « radicaux » anglais, bref la base de tout équipage pirate s'est donnée rendez-vous à Port Royal.

Les personnages peuvent également gagner obtenir par tout autre moyen à leur convenance (par le jeu, l'élimination d'un capitaine dans une taverne, l'achat, etc.), mais n'oubliez pas que les hommes de Morgan feront tout pour faire échouer les manœuvres légales des personnages. Exemple : on leur refusera l'accès aux tables de jeu, un mystérieux acheteur couvrira leurs enchères pour l'achat d'un vaisseau etc.

Don Juan

En cherchant à s'évader du port de Port Royal, les personnages peuvent tomber sur Don Juan, l'âme damnée de Theobald von Kreutzer. Don Juan a suivi son maître jusque dans l'invocation vaudoue de la nuit précédente mais à l'inverse de son maître, il n'a pas supporté les mystères du vaudou et son esprit est en ruine. Il erre dans les ruelles du port, prophète fou et assassin, semant l'effroi et la destruction. Don Juan est devenu une machine à tuer, le Fléau de Dieu comme il se surnomme, et les personnages devront l'abattre ou bien fuir sans compter obtenir ni aide ni renseignements de sa part. Don Juan dispose d'une force décuplée et d'une résistance surhumaine, son habileté à l'épée n'a pas changé.

Il reconnaît les personnages et cherchera à les tuer mais son intention principale est de retrouver Kreutzer, il en fera constamment la remarque et demandera sans arrêt où est parti son maître.

Don Juan n'a plus une trace d'humanité dans la cervelle, le meneur de jeu devra traiter la scène comme une séquence de film d'horreur, genre massacre à la tronçonneuse. Don Juan avance comme un automate, distribuant des coups, sans remarquer ceux qu'on lui donne, psalmodiant le nom de son maître, abattant sans effort les obstacles qu'on dresse sur son chemin.



Nouvelles caractéristiques de Don Juan
PNJ Fort. PV : 8, PS : 8, EP : 0. Bagarre à +2, Epée à +3.



CHAPITRE SEPT

Between the devil and the deep blue sea

*Je sais les cieux crevant en éclairs, et les trombes
Et les ressacs et les courants : je sais le soir,*

À la poursuite du Baron

Une fois équipés, les personnages peuvent se remettre à la poursuite du Baron. Pour Samuel, il ne peut avoir filé que vers son hounfo, mais il n'a pas la moindre idée d'où il se trouve. Pour y remédier le vieux kabbaliste propose une cérémonie risquée: l'invocation des fantômes dans une île de la côte d'Hispaniola, l'île aux Vaches, un haut lieu de la flibuste, connu pour ses rassemblements pirates. L'île n'est pas habitée mais les pirates viennent souvent y signer une chasse-partie, ou partager leur butin. Elle reste déserte car elle a la réputation d'être le lieu d'événements surnaturels à la tombée de la nuit.

Samuel précisera qu'il s'agit ni plus ni moins de reproduire la cérémonie d'invocation d'Ulysse dans l'Odyssee, mais qu'il est loin d'égaliser la connaissance magique du guerrier grec. Ce genre d'invocation est dangereux et s'apparente à une descente aux enfers. Mal réalisée, la cérémonie risque de se retourner contre les auteurs pour les tuer ou pire.

L'île se trouve à quelques miles de la Jamaïque, en-dessous d'Hispaniola et on y arrive après trois ou quatre jours de mer. C'est un îlot désert, sans doute un ancien lieu de culte des Indiens caraïbes, envahi par une jungle épaisse.

Si les personnages postent une vigie, elle aura une chance d'apercevoir une voile qui les suit. Si les personnages s'en ouvrent à Samuel, le magicien répondra qu'il était au courant et est fort perplexe quant à l'identité du suiveur. D'après l'alchimiste, «l'aura magique» qui entoure le sloop est particulièrement négative et repoussante elle mais n'a pas la puissance d'un bokor ou de Baron Mort Lente. Cette voile, c'est Don Juan qui, armant le sloop Pierre & Paul après avoir tué son capitaine et enrôlé de force l'équipage, fait péniblement route vers la même île que les personnages pour les raisons que l'on sait. Don Juan règne sur l'équipage par la terreur et la cupidité, il a promis la prise d'un fabuleux trésor après l'élimination d'un équipage qui fera le travail à leur place (celui des personnages). Bien sûr, la voile n'existe pas si Don Juan a été tué auparavant.

Arrivé en vue de l'île, le bateau des personnages accoste dans une crique déserte. La cérémonie en tant que telle se déroule au cœur de l'île. Samuel commence par tracer un cercle de protection magique tout autour du groupe.

S'il y a eu une bataille avec mort d'homme peu auparavant, Samuel sort une outre du sang humain qu'il avait récupéré. Sinon, il utilise une chèvre blanche qu'il avait fait monter dans le navire. Le sang se répand dans un trou juste à l'extérieur du cercle de protection, mais à portée d'épée. Des formes brumeuses commencent à se matérialiser, des fantômes, frères caricatures d'êtres humains. Elles essayent d'approcher le sang mais Samuel, avec la pointe d'une épée en fer les repousse. Il demande aux personnages de poser des questions, deux au maximum (à chaque question, il perd 1PS et le début de la cérémonie lui en a déjà pris 1). A chaque réponse, Samuel permet au fantôme de boire un peu de sang.

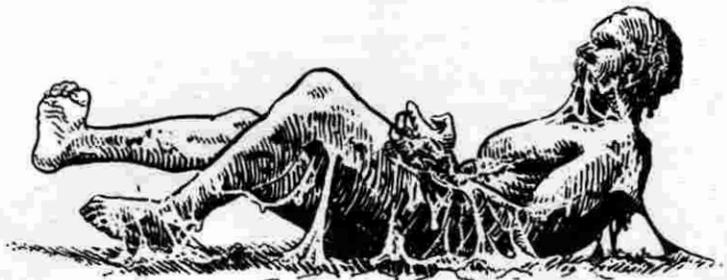
Si des personnages sont morts précédemment au cours de l'aventure, on les reconnaîtra parmi l'assistance des fantômes qui demandent à boire le sang. Les fantômes ne peuvent répondre directement mais ils donneront des indications sur le fait que le Baron est dans les Montagnes Noires, à Hispaniola.

La deuxième question posée, Samuel fait signe qu'il faut fuir vers le bateau à toute allure. Les fantômes vont boire le sang qui reste puis, ivres de faim, tenteront de tuer toute personne encore sur l'île. Heureusement, l'eau de mer les arrête. Si par malheur un des personnages pose une troisième question aussitôt après la seconde, Samuel subit un choc en retour et tombe évanoui. Les fantômes peuvent alors se jeter sur les pirates.

Pendant ce temps, Don Juan a décidé d'aborder l'île dans une autre crique, juste à la fin de la cérémonie. On entendra des cris déchirants venant de la côte et l'équipage de Don Juan périra, enlevé par des choses brumeuses armées de griffes. Si les personnages font le tour de l'île et observent à la lorgnette les lieux du massacre, ils verront des dépouilles horriblement mutilées mais pas de traces de Don Juan. Dans le bateau abandonné, les personnages trouveront dans la cabine principale un coffret de pistolets gravés au signe de l'Espagnol.

Caractéristiques des fantômes

Les fantômes sont des êtres non corporels considérés comme des PNJ Moyens en ce qui concerne leur chances de faire des dégâts. Ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques, en fer ou en acier. Et encore, quand on les touche avec une arme en fer ou en acier, il se produit un arc électrique entre le fantôme et le personnage. Ce dernier subit 1PV et 1PS de dégâts. Le fantôme subit des dégâts normaux, il a l'équivalent de 3PV. S'il touche, il fait [c]PV et [b]EP de dégâts. Un moyen d'éviter de subir des chocs électriques (à part avoir une arme magique, ce qui est extrêmement rare), est de relier la lame de l'épée à une chaîne qui court jusqu'à terre, que la poignée soit isolée et que le bretteur porte des gants de cuir.



CHAPITRE HUIT

Les Montagnes Noires

*Un enfant accroupi plein de tristesses, lâche
Un bateau frêle comme un papillon de mai.*

Hispaniola

Lorsque les personnages parviendront à Port-au-Prince, il ne sera pas très difficile de retrouver la trace du Baron. Tous les habitants sont au courant de son passage. Avec son équipage, environ trente à quarante hommes, il a pris quelques vivres et s'est enfoncé dans les Montagnes Noires, le sanctuaire des dieux vaudous.

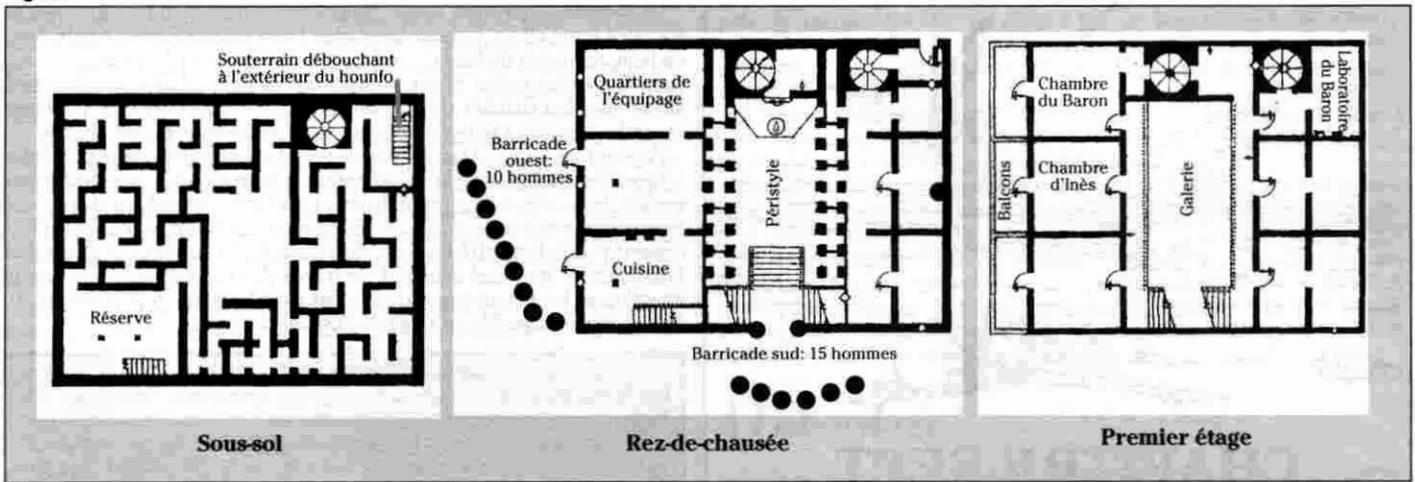
C'est sans doute à ce moment que Samuel révélera aux personnages le fruit de ses recherches et la raison de son long séjour dans la cabine du navire. Il leur présentera ainsi de curieux prismes. Ces objets sont censés combattre toute présence magique et la pulvériser comme un rayon de lumière est diffracté lorsqu'il passe au travers d'un prisme. Il faut pour cela disposer d'une source lumineuse (lanterne ou soleil) que l'on place derrière le prisme de façon à éclairer la cible. La destruction est immédiate.

Les effets de la lumière diffractée

Quand une lumière blanche diffractée est projetée sur un lieu magique il se passe les choses suivantes :

- Tous les Tests magiques se font avec une difficulté de -4.
- Toute créature surnaturelle (vampire, fantôme, loa) est empêchée de franchir la lumière. Si elle passe outre, ou si l'on dirige les rayons lumineux vers elle, elle perd l'équivalent de 1PV par minute, dans de grandes souffrances.

Si on n'utilise pas de lumière blanche pure (le soleil est le meilleur équivalent), par exemple une lanterne à huile, les effets sont moins puissants. La difficulté pour les sorts n'est plus que de -2 et les créatures magiques (loas) très puissantes sont juste gênées. Les plus faibles subissant quand même l'interdiction et les dégâts.



La transformation de von Kreutzer

Theobald von Kreutzer a été laissé en ville par Baron Mort Lente, afin de retarder d'éventuels poursuivants. La transformation de Kreutzer à la suite de son pacte avec les puissances infernales du vaudou est apparente. L'inquisiteur est à présent complètement fou, son aspect extérieur même a changé, ses yeux sont injectés de sang, sa peau et ses cheveux sont devenus jaunes comme de l'ivoire. Lorsqu'il se met en colère, des arcs électriques crépitent entre ses doigts. La force magique de Kreutzer a bien entendu pris de l'importance et induit ce phénomène d'échauffement du métal bien connu des bokors vaudous. Ce phénomène obligera aussi les personnages à combattre sans leurs armes en fer, qui seront rapidement portées au rouge. L'inquisiteur combat d'abord avec une massue faite d'un fémur, puis d'une dague en os. Il porte autour du cou un wanga qui dévie les balles de pistolet. Il cherchera à tendre une embuscade aux personnages dans un lieu désert.



Si Don Juan est encore vivant, il interviendra une dernière fois à la conclusion de l'embuscade, pour, à la grande surprise des personnages, se précipiter sur Kreutzer et lui plonger une dague dans le cœur. Ensuite, il se suicide. Don Juan a retrouvé une partie de ses esprits, suffisamment en tout cas pour avoir conscience de sa déchéance et décider de se venger du responsable. Depuis la Jamaïque il se préparait à ce combat et est parvenu à voler une très ancienne dague d'obsidienne de facture inca. Cette arme lui permet de faire l'impasse sur les armes en fer qu'il sait être de peu d'efficacité contre un puissant bokor.

Quand meurt l'inquisiteur, ses vêtements prennent feu, ainsi que sa peau. En quelques secondes, une torche humaine de trois mètres de haut se tient debout, hurlante. Elle tombe et s'éteint comme sous le coup d'un souffle violent. Il ne reste plus qu'un squelette en partie carbonisé et les cendres de son équipement.

Nouvelles caractéristiques de von Kreutzer
PNJ Fort. PV : 12, PS : 12, EP : 0. Bagarre, Massue, Dague +3.

Le hounfo aux mirages

Samuel insistera auprès des personnages car le temps presse. Il est parvenu à découvrir qu'Inès va être sacrifiée au cœur des montagnes dans un lieu particulièrement chargé en « maña », l'aura magique qui enveloppe le monde. Samuel ajoutera que cette force magique est présente sur toute la Terre mais que la technologie de l'Europe et plus particulièrement l'usage massif du fer en réduit de jour en jour les effets. Il existe encore quelques endroits perdus où cette force s'exerce comme aux premiers temps du monde et pour qui les connaît, ils peuvent devenir un instrument terriblement puissant.

Après avoir traversé la jungle et gravité l'abord des montagnes, les personnages et leur équipage (espérons qu'ils ont pensé à venir nombreux) arrive en vue du temple.

Le Baron a disposé 15 hommes devant l'entrée principale de son hounfo, derrière une barricade hâtivement construite, 10 autres se tiennent derrière la barricade est. Lorsque la troupe des personnages est en vue, ils déchargent leurs mousquets en une salve. Dix hommes sur chaque bar-

ricade disposent d'un mousquet, ensuite ils tentent de repousser l'assaut des personnages à l'arme blanche (pique et sabre principalement).

L'équipage du Baron s'éparille lorsqu'il atteint 50% de perte, les survivants se répartissant alors en deux groupes. Le premier, le plus nombreux à l'extérieur, vient renforcer la barricade restante, ou si les deux barricades sont emportées, se déroute dans la forêt. Le second, le moins nombreux, entre dans le hounfo.

L'équipage des personnages hésite à entrer dans le hounfo, il faudra réussir un Test de commandement pour l'y encourager : Cœur ♥ + Action ♣ + Humain ♠. Un Test réussi entraîne 50% des hommes à la suite des personnages, plus 10% par point de marge de réussite supplémentaire.

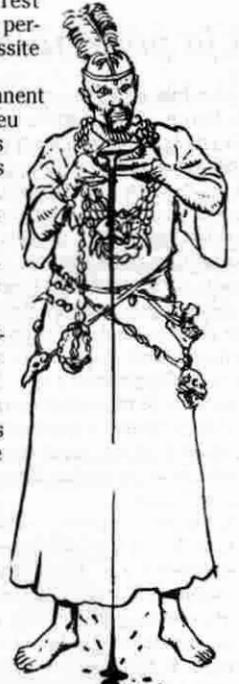
Le Baron et cinq officiants, plus Inès, se tiennent dans le péristyle. Il dispose de 10 tours de jeu pour invoquer la puissance du vaudou. Si les personnages ne parviennent pas à passer les barricades dans ce laps de temps, tout est fini. Une chose immonde et brumeuse s'empare d'Inès puis se déroule à l'extérieur en semant la mort et la désolation. Les personnages viennent d'échouer dans leur mission et par la même, de perdre la vie.

À partir du moment où ses hommes retraitent, le Baron arrête la cérémonie et se précipite avec Inès derrière le rideau du péristyle. Le début de l'incantation l'a vidé de toute son énergie magique et il ne peut pas attaquer les personnages par ce moyen. Quand il réalise qu'il ne pourra pas mener la cérémonie à son terme, il décide de l'arrêter rapidement, plutôt que de risquer un important choc en retour. Les cinq officiants quant à eux protègent la fuite de leur maître en combattant le dos au rideau de l'estrade et ce jusqu'à la mort.

Une fois dans l'escalier, le Baron monte à l'étage, passe dans la galerie et redescend par l'escalier jusqu'au sous-sol. Là, il gagne le centre du labyrinthe, le seul lieu éclairé par des torches, où est gravé un vénév et tente d'y sacrifier Inès. Ce sacrifice n'entraîne pas d'apparition surnaturelle, c'est simplement le paiement de Baron Mort Lente, ce qui lui évitera la vengeance du démon invoqué.

Si les personnages ont poursuivi le Baron, ils essaieront sans doute d'activer leurs prismes, mais la lumière y est très faible. Le Baron éclatera de rire devant leurs efforts pitoyables, mais au moment de plonger un couteau d'os dans le cœur d'Inès, le sol tremble et se fend comme sous l'effet d'un tremblement de terre, des jets de vapeurs obscurcissent la scène et les personnages devinent des pattes crochues se saisissant des jambes du bokor pour l'entraîner dans le gouffre fumant. Un hurlement s'élève de la terre et tout est terminé.

Si les personnages demandent une explication à Samuel ce dernier restera très vague. Qu'est-il advenu du Baron, les loas se sont-ils vengés ? Existe-t-il encore ?



Caractéristiques des hommes du Baron
PNJ Faibles.
Caractéristiques des officiants
PNJ Moyens. Dague +1.

Les citations sont extraites du *Bateau Ivre* d'Arthur Rimbaud

RÈGLES PRINCIPALES SUR LE VAUDOÛ

Appeler un loa

Instincts \approx + Désir \heartsuit + Animal \spadesuit + Pratiques vaudoues -2. Dépenser 1EV

Modificateurs de difficulté (cumulatifs):

• La facilité d'appel du loa (variable selon les loas, voir plus loin) • Si le loa appelé est le loa racine: +1 • Si le temple vaudou est dédié à ce loa: +1 • Si on est sur un «point chaud»: +1 • Si le personnage est sous le coup d'une malédiction: -2 • Demande facile (donner un conseil, souvent de façon sibylline): 0 • Demande difficile (guérison mineure, indications précises): -1 • Demande très difficile (action magique): -2 • Demande en rapport précis avec le domaine du loa: +1 • Demande en contradiction avec le domaine du loa: -2 • Attitude envers le loa (de -2 à +2).

Croire au vaudou (wanga passif)

Instincts \approx + Désir \heartsuit + Animal \spadesuit + Pratiques vaudoues

Wanga actif

Esprit \spadesuit + Désir \heartsuit + Humain \clubsuit + Pratiques vaudoues. Dépenser 1EV et en cas d'échec, on perd [a] PS supplémentaire.

Les vevés

Esprit \spadesuit + Action \blacklozenge + Humain \clubsuit + Pratiques vaudoues. Dépenser 1 ou 2EV (suivant la puissance). Conséquences de l'échec: [b] PS et [e] EP.

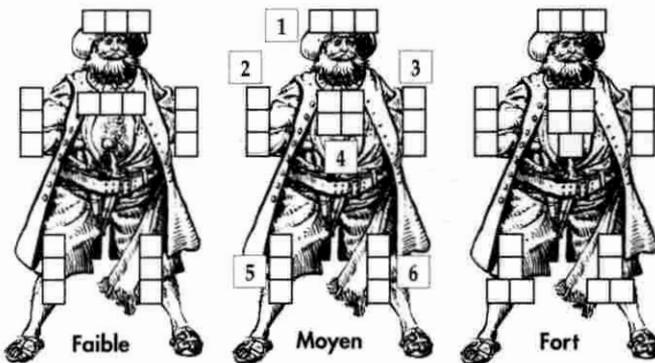
Capture du petit bon ange

Sorcier: Esprit \spadesuit + Action \blacklozenge + Humain \clubsuit + Pratiques vaudoues -4

Victime: Instincts \approx + Résistance \blacksquare + Humain \clubsuit .

Récupération du PBA

Test Instincts \approx + Résistance \blacksquare + Humain \clubsuit + Pratiques vaudoues -4 (double-un réussit toujours).



Combinaison des Composantes et des Moyens

	\blacklozenge CORPS	\approx INSTINCTS	\heartsuit CŒUR	\star ESPRIT
\blacktriangleleft PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc.	Deviner une réaction, 6e Sens.	Connaître les sentiments, psychologie.	Comprendre, analyser.
\blackrightarrow ACTION	Actions physiques.	Savoir jouer sur les «sentiments», Agir au feeling.	Se faire aimer, convaincre par les sentiments.	Raisonner, calculer, résoudre.
\heartsuit DÉSIR	Faim, sommeil.	Pouvoir, sexualité.	Romantisme, amour.	Rationalisation, Stabilité.
\blacksquare RÉSISTANCE	Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie...	Ne pas obéir à ses envies.	Résister à la séduction, avoir la foi.	Rester logique, sain d'esprit.

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes d'arrêt à une main	PV	PS
Couteau	[c]		Chaine de moto	[b]	[e]
Dague	[d]		Etoile du matin	[d]	[g]
Épée courte	[e]		Fouet		[e]
Épée large	[e]	[b]	Massue	[a]	[f]
Épée longue	[f]	[a]	Matraque		[f]
Fleuret	[e]		Poing (amateur)		[b]
Hache à une main	[f]	[b]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[b]	[d]
Rasoir	[c]		Poing américain	[a]	[c]
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à 2 mains	[g]	[a]	Hallebarde	[h]	[b]
Grand bâton	[b]	[e]	Lance	[g]	[c]
Hache à deux mains	[h]	[b]	Pique	[g]	[a]
Armes à distance	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne)			Grenade		
Carreaux légers	[e]		Point d'impact	[f]*	[f]
Carreaux lourds	[e]	[b]	Zone du souffle	[a]*	[e]
Arc (court, long ou composite)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[d]		Point d'impact	[h]*	[g]
Flèches lourdes	[d]	[a]	Zone du souffle	[b]*	[e]
Armes à feu			Laser	[e] à [h]**	
Fusil (gros calibre)	[i]	[f]	Mortier	[j]	[h]
Fusil-mitrailleur	[j]	[e]	Taser (étourdisseur)		[i]
Mitraillette	[j]	[d]	Tronçonneuse	[j]	[e]
Mousquet	[e]	[c]			
Pistolet (ancien)	[d]	[c]			
Pistolet (moderne)					
petit calibre	[f]	[c]			
moyen calibre	[g]	[d]			
Revolver					
petit calibre	[f]	[c]			
moyen calibre	[g]	[d]			
gros calibre	[i]	[e]			
Dague	[c]				
Fronde					
Caillou	[b]	[c]			
Bille acier	[b]	[e]			

Armes

Pied, poing : Humain

Pierre : Minéral

Bâton : Végétal (branche) ou Mécanique (massue)

Arc, pistolet : Mécanique.

TABLEAU DES DÉGÂTS

2d6+ Marge	Catégorie	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6

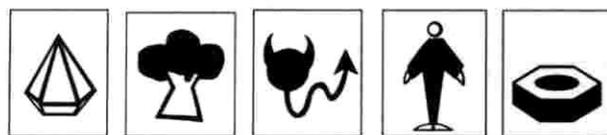
Dégâts

Lorsque l'on a réussi à toucher l'adversaire, on lance deux dés et on ajoute ce total à la Marge de Réussite du Duel. Chaque arme a une ou plusieurs catégories notées [x] PV ou [x] PS (x est une lettre variant de a à k). En croisant le total de points obtenus et la catégorie dans le tableau ci-dessus on obtient les dégâts infligés.

Le jeu de rôle élémentaire SIMULACRES

Écran de jeu

Les 5 Règnes



Minéral Végétal Animal Humain Mécanique

Difficulté

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Interprétation des Marges

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Test Normal

- Calculer Composante + Moyen + Règne + Difficulté.
- Lancer 2 dés et faire la somme.
- Résultat inférieur au score calculé en 1 ? L'action réussit.
Résultat égal ou supérieur ? L'action échoue.
- Faire la différence Résultat - Score requis en 1.
Cette marge permet d'interpréter les effets de l'action.

Duel

- Chaque personnage fait le Test approprié.
- Les 2 Tests ratent : status quo.
- Les 2 réussissent avec la même Marge : status quo
- 1 seul réussit. Il remporte le duel.
- Les 2 réussissent. La plus forte Marge l'emporte.

Conflit interne

On applique la règle du Duel, selon les cas entre :

- Deux Moyens d'une même Composante;
- Deux Composantes avec un même Moyen;
- Deux Composantes ET deux Moyens.
- Échec des deux parties : le personnage est libre de ses actes.
- Égalité : un moment d'hésitation, et refaire un test.
- Sinon, le joueur doit faire agir son personnage en fonction du trait qui a pris le dessus.



Combat au contact

Chaque personnage utilise :
Corps + Action + Mécanique (ou autre selon l'arme)
+ Talent de combat

Combat à distance

Chaque personnage utilise :
Corps + Perception + Mécanique (ou autre selon l'arme)
+ Talent de combat

Difficulté : Loin = Difficile. Très loin = Très difficile.

Plusieurs adversaires (Difficulté supplémentaire)

- Attaque contre 2 adversaires : -1
- Attaque contre 3 adversaires : -2
- Attaque contre un seul parmi 2 ou 3 adversaires :
Pas de difficulté supplémentaire, mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test normal pour toucher.

Énergies

(Précision, Puissance, Rapidité)

- Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'Énergie.
- Le MJ accorde le type d'Énergie utilisée avec l'action tentée.
- Ces points sont ajoutés à la valeur du Test.
- Retirer autant de points en PS ou EP au choix.

Valeurs des PNJ standards

Faible : 6; 4 PV Moyen : 8; 5 PV Fort : 9; 6 PV

Récupération

- 1 PS par heure de repos.
- 1 PV par jour de repos.
- 1 EP par semaine de repos.

Tropical Grand Peine commençait à se balancer doucement au son des tambours. Autour de lui, réunit en cercle, l'équipage pirate du *Rédemption* prêtait la plus grande attention à cette cérémonie d'invocation d'Agoue le loa de la mer et des tempêtes. Depuis plusieurs mois déjà, les prises se faisaient rares et si le sorcier créole pouvait interroger les esprits pour connaître la route d'un riche navire espagnol, ce serait une bonne nouvelle.

Michel, le jeu mousse originaire de La Rochelle, très inquiet, se pencha à l'oreille de Jambé-de-Bois, le bosco.

«N'est-ce pas là de la magie noire? Et n'allons-nous pas être damnés pour trafiquer avec diables et démons?»

Jambé-de-Bois tira longuement sur sa bouffarde, les yeux fixés sur Tropical Grand Peine, qui nageait maintenant à même le sol, possédé par le loa, tandis que Moreau, le capitaine, essayait de le faire parler.

«Vois-tu petit, j'ai vécu longtemps sur le Vieux Continent. Et j'ai vu tellement de guerres, de massacres et de tortures au nom du seul vrai Dieu que je n'ai plus de larmes pour pleurer. Les hommes devraient tous vivre en accord avec eux-même et la nature. Je ne blasphème pas, je crois au Seigneur Jésus Christ, mais le Grand Eternel m'est témoin que ces chiens d'Espagnols adorent bien davantage le dieu Or. Et qu'ils ne se gênent pas pour presser dans les ports de jeunes gens comme toi, pour les enrôler de force dans leurs bagnes flottants. Alors si les esprits du Nouveau Monde, les forces des Indes occidentales nous aident nous, les pauvres de la Terre, contre les idolâtres, comment cela pourrait-il être l'œuvre du démon?»

Michel sentait bien que le raisonnement de Jambé-de-Bois était à la fois sincère et spécieux, mais à ce moment là, Moreau hurla à la lune.

«Demain, mes frères, demain! Dans le canal des Vents, un riche galion espagnol à peine escorté. Pirates mes frères, à quatre heures demain nous serons riches. Et le soir-même, nous irons nous soûler et danser à La Tortue».

Et les pirates se mirent à brailler et à sauter autour du grand feu tandis que Tropical Grand Peine, hagard, sortant à peine de sa transe, était reconduit en chaloupe sur le sloop amarré non loin.

Découvrez un nouvel et original Univers Simulacres. Avec Capitaine Vaudou, vous serez un pirate de la deuxième moitié du XVII^e siècle, cinglant les mers des Caraïbes, chassant le galion espagnol, fuyant l'horreur des guerres européennes et des famines.

À la fois historique et fantastique, vous serez les précurseurs de Rackham, de Barbe Noire, les plus fameux des pirates. Mais vous serez aussi confrontés aux mystères de la magie vaudou, aux envoûtements des esprits loas.

Ce livret contient tous les éléments d'un jeu de rôle complet :

- Les règles de Simulacres, plus les Règles de Campagne et un écran de jeu.
- Les règles spécifiques à un univers de piraterie : la navigation, le combat au canon, l'abordage, les duels.
- Les règles de la magie vaudou (loas, enchantements, zombis, loups-garous).
- Six personnages prêts à jouer servant d'exemple.
- Une grande feuille de personnage à photocopier.
- De nombreuses cartes des Caraïbes en 1660.
- La description de la vie des pirates au XVII^e siècle.
- La vie quotidienne dans le monde au XVII^e siècle.
- Un grand scénario : Baron Mort Lente.

Complexité de l'univers : moyenne.
Durée de jeu du scénario : 12 à 18 h.
Difficulté du scénario : moyenne.

Pour jouer avec ce livret, vous n'avez pas besoin d'autre matériel que de crayons, de papier et de dés ordinaires.

Si vous ne connaissez pas du tout les jeux de rôle, il est conseillé de vous procurer le hors-série n°1 du magazine Casus Belli, intitulé Simulacres, disponible dans toutes les boutiques de jeux de simulation, et qui explique les principes de base du jeu de rôle.

Édité et distribué par Jeux Descartes

© 1991 Jeux Descartes et Pierre Rosenthal
ISBN 2-7408-0015-0 IMP. METAIS s.a. - 95110 SANNOIS



Prix indicatif : 59 F