Pavillon Noir



1

La Revolte

Ni Dieu ni Maître

« Le lieutenant fit jeter l'ancre à demi-portée de canon et, pour alléger son bâtiment, ordonna de jeter le ballast par-dessus bord et de crever les caisses à eau avant de reprendre la poursuite. Sur quoi Barbe-Noire le héla grossièrement, à sa manière :

— Que le diable vous emporte, coquins, qui êtes-vous ? D'où sortez-vous ?

— Vous pouvez constater que nous ne sommes pas des pirates, se borna à dire le lieutenant.

Barbe-Noire l'engagea à venir en canot à son bord pour se faire voir, à quoi l'autre répliqua qu'il ne pouvait disposer de son canot, mais qu'il irait cependant lui rendre visite, avec son sloop, dès qu'il le pourrait. Barbe-Noire se versa alors un bon verre d'alcool et le but à la santé du lieutenant :

— Que je sois damné si je vous donne ou vous demande quartier !

En réponse, Mr Maynard l'informa qu'il n'attendait de lui aucun quartier, pas plus qu'il ne lui en ferait.

Au moment où les poursuivants reprenaient leur route, Barbe-Noire réussissait à se dégager du fond. Les plats-bords de l'assaillant n'avaient guère plus d'un pied de haut et ne protégeaient qu'à peine les hommes d'équipage. Le pirate en profita, quand ils furent à courte distance, pour leur tirer une bordée de flanc à la grenaille. L'effet fut désastreux. Le sloop du lieutenant perdit d'un coup vingt hommes, tués ou blessés ; l'autre neuf seulement. Ces pertes ne pouvaient être évitées : l'absence de vent forçait l'équipage à manier la rame pour se rapprocher du pirate, ce à quoi le lieutenant était, semble-t-il, décidé.

(…) Le lieutenant, voyant que son sloop courait sur son erre et aborderait bientôt celui de Teach, ordonna à ses matelots de se coucher, de peur d'une autre bordée, qui eût été leur anéantissement et la perte de l'expédition. Maynard resta seul sur le pont, à l'exception de l'homme de barre, à plat ventre lui aussi, pendant que les marins réfugiés dans la cale préparaient leurs pistolets et leurs sabres pour le combat au corps à corps (…). Quant le sloop du lieutenant aborda, les hommes de Teach lancèrent plusieurs de ces grenades de nouvelle invention, fortes bouteilles remplies de poudre et de grenaille, de chevrotines, de morceaux de fer et de plomb, munies d'une mèche qui mettait dans l'instant le feu à la charge. Jetées sur un pont de navire, elles y causent généralement de grands ravages et sèment la panique dans tout l'équipage ; par bonheur, elles ne firent, en l'occasion, que peu de mal, les hommes étant encore dans la cale. Quant à Barbe-Noire, ne voyant que de rares matelots sur le pont de l'assaillant, il annonçait déjà à ses gens que leurs adversaires étaient tous assommés, à trois ou quatre près.

— À l'abordage ! cria-t-il, achevez-les !

Et, dans la fumée d'une dernière grenade, il se jeta sur l'ennemi avec quatorze matelots, sautant le premier par-dessus le bastingage pour n'être aperçu que lorsque la fumée se fut dissipée. Maynard donna, à ce moment précis, l'ordre que ses hommes attendaient. Tous se levèrent et attaquèrent bravement les pirates. Barbe-Noire et le lieutenant firent feu l'un sur l'autre et le pirate fut touché. Puis ils se battirent au sabre jusqu'à ce que celui du lieutenant se brisât par malchance. L'officier se reculait pour prendre un pistolet, et Barbe-Noire levait déjà son coutelas quand un des hommes de Maynard infligea au pirate une terrible blessure à la nuque ; le lieutenant s'en tira avec une légère estafilade aux doigts.

Maynard et ses douze hommes avaient soutenu contre Barbe-Noire et ses quatorze pirates un combat si acharné que la mer se teinta bientôt de sang à l'entour du bâtiment. Barbe-Noire avait reçu une balle du pistolet que Maynard avait déchargé sur lui. Il n'en résista pas moins avec la plus grande énergie jusqu'à la vingt-cinquième blessure, dont cinq d'armes à feu. Enfin, au moment où, ses munitions presque épuisées, il saisissait son dernier pistolet chargé, il tomba mort. Huit pirates gisaient déjà sans vie. Les survivants, tous blessés, sautèrent par-dessus bord et implorèrent quartier, ce qui leur fut accordé ; ce n'était prolonger leur vie que de quelques jours. (…) Les compagnons de Barbe-Noire n'avaient plus rien à espérer.

Telle fut la fin de cette brute courageuse, qui aurait pu être un héros s'il s'était employé à une bonne cause.

(…) Chose curieuse, certains de ces hommes qui s'étaient si bien conduits dans le combat contre Barbe-Noire s'adonnèrent plus tard à la piraterie et l'un d'eux fut pris avec Roberts. Mais aucun n'en supporta les conséquences, sauf un, qui fut pendu. Mais ceci est une autre histoire…

Le lieutenant fit couper la tête du cadavre de Barbe-Noire, ordonna qu'elle fût suspendue au beaupré et rallia Bath Town au grand soulagement de ses blessés. »

— Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Crédits

AUTEUR
Renaud Maroy

CORRECTIONS
Sarah Béranger, Raphaël Bombayl

EQUIPE RÉDACTIONNELLE
La « Brotherhood of the Coast » :
Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Kéwin Kubryk, Raynald Laprise, Sébastien Maklouf, Renaud Maroy, Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier.

DIRECTION ARTISTIQUE
David Burckle, Damien Coltice

DESIGN
Laura Hoffmann

MISE EN PAGE
Laura Hoffmann, Laurent Royer

ILLUSTRATIONS
Carole Chaland, David Chapoulet, Franck Drevon, Dan Iorgulescu, Michael Komarck, Simon Labrousse, Vincent Leon, Laurent Miny, Luisa Preißler, Howard Pyle, Klaus Scherwinski, Christophe Swal, Maxime Teppe, freepik.com.

DIRECTEUR DE PUBLICATION - David Burckle

REMERCIEMENTS
A mon père pour son expertise maritime, historique et scientifique, et la passion de la mer qu'il m'a transmise.
A Bertrand Bailly, Sylvain Cornillon, Kéwin Kubryk, Tristan Lhomme, Anne Vétillard pour leurs idées originales.
A Frantz Valeau et Nicolas Ponchie pour m'avoir montré la magie du jeu de rôle.
A Casus Belli, Backstab et Vox Ludi pour avoir fait connaître Pavillon Noir auprès du public.
Merci à Bertrand Bailly et Sébastien Vinas pour leurs relectures.
Black Book remercie : Florent et Cyrielle pour avoir donné corps à ce projet, Renaud Maroy, Raphaël « Euh encore une ou deux modifs et c'est bon » Bombayl, Elodie pour le soutien et l'intendance, Laurent, Fabrice, Valérie et Cédric (Saint Michel JDR posse), tous les joueurs lyonnais nous ayant accueillis à leurs tables, nos parents et grands parents respectifs pour leur soutien.

TESTEURS DU JEU
Alexandre et Charlie Belle, Frédéric Buchi, Sylvain Cornillon, Sylvain Crouet (Le Malgache), Guillaume Delarue (De Vercourt, La Plume), Matthieu Doucet, Véronique Fleury, François Gémise-Fareaux, Kéwin Kubryk (N'Serengi), Laurent Lalanne (Xabi), Christophe et Jérôme Liègre, Mamath, Fabien Maroy, Franck Michaux, Yohann Quéva, Wilfried Richet, Anne Riou (Ange), Nicolas Soret, François Thévenon, Sébastien Vinas, Nicolas Weis, Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Sébastien Maklouf, Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier et bien sûr tous les internautes qui m'ont fait part de leurs impressions, de leurs encouragements, de leurs critiques.
Merci à Slawick Charlier, Keck Gwenael, Dominique Lapeyre, Erwan-Trestan Laigle, Laurent Métivier (Babatlo), Gwendoline Pajot, X. O. de Vorcen et Bernard Maroy pour les corrections de cette éditions spéciales.
A la révolte des pays arabes, qui fait mentir les propos néocolonialistes.

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

EDITION
Pavillon Noir, deuxième édition, est publiée par :
Black Book Editions. 14, rue Gorge de loup, 69009 Lyon
Dépôt légal : XXXXXXXXXXX ; ISBN : 978-2-36328-253-8
Imprimé en France en XXXXXXXXXX.

www.black-book-editions.fr

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

Sommaire

CRÉDITS 3

SOMMAIRE 4

INTRODUCTION 10

Bienvenue à bord, matelot ! 10
La grande épopée des pirates 10
Pavillon Noir, le jeu de rôle 11

CHAPITRE 1 : ENTREZ DANS LA LÉGENDE 12

ATTRIBUTS DES PERSONNAGES 13

Caractéristiques 13
Description des Caractéristiques 13
Niveaux des Caractéristiques 14
Compétences 14
Types de Compétences 14
Liste des Compétences courantes 14
Niveaux des Compétences 14
Attributs spéciaux 16
Initiative 16
Réputation 16
Valeurs de métier et de commandement 16
Chance 16

CRÉATION D'UN PERSONNAGE 17

Préliminaires 17
Lexique des termes utilisés 17
Étape 1 : idée générale 18
La période historique 18
Le concept 18
Questionnaire (optionnel) 18
Étape 2 : caractéristiques 19
Déterminer les Caractéristiques du personnage 19
Quelques conseils 19
Étape 3 : origine 20
Peuple et pays d'origine 20
Origines sociales 20
Étape 4 : événements de la jeunesse 22
Étape 5 : métier initial 22
Choix de la profession 22
Règle optionnelle : plusieurs professions ou aucune profession 22
Étape 6 (optionnelle) : avantages et faiblesses 23
Étape 7 : personnalisation des compétences 23
Points de Compétences disponibles 23
Acquisition des Compétences 23
Choix des Compétences de combat 24
Effets des Avantages et des Faiblesses 24
Étape 8 (optionnelle) : le souffle de vie supplémentaire 24
Surnom 24
Âge 24
Description physique 25
Histoire personnelle 25
Religion 26
Personnalité 27
Points de vue 27
Expressions préférées 27
Animal domestique 29
Étape 9 : la touche finale 29
Valeurs de métier et de commandement 29
Chance 29
Initiative et Actions par Tour de combat 29
Escrime 30
Modificateur de dégâts 30
Gloire et Infamie 30
Répartition des cases de blessures 30
Équipement 31
Quel est le poste d'équipage du personnage ? 31

HISTORIQUE DU PERSONNAGE 32

Peuple et pays d'origine 32
Origines sociales 33
Événements de la jeunesse 35
Liste des professions 38
Amuseurs 38
Artisans, ouvriers et domestiques 39
Bourgeois et commerçants 39
Colons 40
Intellectuels 40
Malandrins 41
Marins 41
Militaires 43
Nobles (origine noble obligatoire) 45
Religieux 45
Tribu 46

AVANTAGES ET FAIBLESSES 47

Faiblesses 47
Séquelles de blessures 47
Faiblesses sociales 49
Avantages 51
Possessions 51
Avantages sociaux 51

COMPÉTENCES 53

Compétences de connaissances 53
Compétences techniques 58
Compétences maritimes 61
Compétences physiques 66
Compétences sociales 67
Compétences de combat 72

PRÉ-TIRÉS **75**
Ancien flibustier **76**
Armateur ruiné **77**
Assassin politique **78**
Cadet de Gascogne **79**
Charpentier de marine **80**
Chef de pièce **81**
Chirurgien de marine **82**
Gabier **83**
Garde de la marine **84**
Houngan (prêtre vaudou) **85**
Maître canonnier **86**
Pasteur caraïbe **87**
Pêcheur mosquito **88**
Peintre de marine **89**
Trafiquant **90**
Truchement **91**

CHAPITRE 2 : RÈGLES ESSENTIELLES **92**

Résolution des actions **93**
Principes de base **93**
Arrondis 93
Efficacité et Facilité 93
Efficacité F Facilité 93
Tests et jets de dés 93
Les tests **94**
Tests de Compétences 94
Utilisation de la Valeur de métier 94
Personnages inexpérimentés 95
Marge de réussite 95
Tests de Caractéristiques 96
Tests d'opposition 96
Tests de Chance 96
Modificateurs de circonstance **97**
Modificateurs d'efficacité 97
Modificateurs de difficulté 98
Effet des Modificateurs de dégâts 98
Combat **99**
Les circonstances **99**
Se battre, vaincre… et mourir 99
Le lieu et les distances 99
Couverture et dissimulation 101
Le temps **101**
Tours de combat 101
Nombre d'Actions 101
Initiative 101
Action ou Réaction 101
Actions étendues ou instantanées 102
Déroulement d'une Passe d'armes 102
Résolution des attaques **102**
Tests d'attaque 102
Localisation 103
Modificateurs de circonstances 103
Allonge 104
Dégâts **104**
Dégâts d'une attaque 104
Blessures 104
État de santé général 105
Actions de combat **105**
Actions simples 105
Actions instantanées 105
Actions étendues 107
Armes **108**

CHAPITRE 3 : RÈGLES AVANCÉES **110**

Actions avancées **111**
Actions combinées **111**
Compétences nécessaires 111
Compétences de soutien 112
Compétences complémentaires 112
Manœuvres de combat avancées **113**
Utiliser les Actions combinées en combat 113
Poursuites 113
Viser ou ajuster son coup (escarmouches) 114
Viser un personnage particulier (combats de masse) 114
Combat contre plusieurs adversaires 115
Armes tenues de la main gauche et combat à deux armes 115
L'art de l'escrime **117**
Profiter des occasions 117
L'escrime en combat 117
Limitations 117
Santé **118**
États de santé des personnages **118**
Les niveaux de Blessures 118
État de santé général 118
Cases de santé 118
Soins **118**
Méthodes 118
Système 119
Séquelles 120
Guérison naturelle **120**
Temps de récupération 120
Activités et blessures 122
Autres types de dommages **122**
Coup de chaleur 122
Douleur du membre fantôme 122
Effet du froid 122
Noyade 123
Chutes 123
Dégâts du feu 123
Maladies **124**
Effets des maladies 124
Caractéristiques des maladies 124
Tomber malade 124
Quelques maladies 125
Piqûres et morsures **131**
Araignées 131
Lézard 131
Serpents 131
Scorpions 132
Poisons **132**
Expérience **135**

Acquérir de l'expérience **135**
Expérience pratique 135
Exercice d'un métier 135
Enseignement 136
Réussite dans une situation critique 136
Accomplissement du scénario 137
Améliorer ses compétences **138**
Augmentation du niveau des Compétences 138
Vitesse de progression 138
Réputation du personnage **139**
La Gloire **139**
L'idéal des révoltés 139
Score et niveaux de Gloire 139
L'Infamie **139**
Le cri de rage des insoumis 139
Score et niveaux d'infamie 139
Gain de points de Réputation **142**
Utilisation des points de Gloire et d'Infamie **142**
Dépenser des Points de Gloire 142
Dépenser des Points d'Infamie 142
Dépense combinée de Points de Gloire et d'Infamie 142

CHAPITRE 4 :
LE CONTEXTE HISTORIQUE **144**

Les puissances coloniales **145**
La France **145**
L'Angleterre **146**
Les Pays-Bas **147**
L'Espagne **149**
À la conquête du Nouveau Monde **150**
Périodes de transition **150**
L'empire des conquistadors (1492-1530) **150**
Les premières colonies 150
L'aventure des conquistadors 150
Vers le continent 151
Les prédateurs de l'empire espagnol (1530-1625) **151**
La soif de l'or 151
Les corsaires français et anglais 152
Les corsaires et trafiquants hollandais 153
Les colonies anglaises, françaises et hollandaises (1625-1660) **153**
La Compagnie des Indes Occidentales hollandaise 154
Les nouvelles colonies 154
Louis XIV reprend le contrôle des îles françaises 154
La flibuste (1640-1688) **155**
La Providence Company 155
L'île de la Tortue 156
La Jamaïque 156
Les grandes expéditions 157
Les guerres (1688-1713) **157**
La Guerre de Neuf Ans (1688-1697) 157
La Guerre de Succession d'Espagne (1702-1713) 159

CHAPITRE 5 :
GÉOGRAPHIE DU NOUVEAU MONDE **162**

Les Caraïbes **163**
Généralités **163**
Un paradis sur terre 163
Les vents 163
Les cyclones 164
Les saisons 164
Les marées et les courants 164
Les paysages 164
La faune 165
Possession des îles 166
Les Îles du Vent, ou Petites Antilles **166**
Anguilla 166
Antigua 166
Barbade 166
Barbuda 167
Les Bermudes 168
Dominique 168
Grenade 168
Grenadines 168
Guadeloupe 168
Martinique 169
Montserrat 169
Saba 170
Saint-Barthélemy 170
Saint-Christophe/Saint Kitts 170
Nevis 170
Saint-Eustache 171
Sainte-Lucie 171
Saint-Martin/Sint-Marteen 171
Saint-Vincent 172
Tobago 172
Trinidad 172
Les Îles Turques et Caicos 172
Les Îles Vierges 172
Les Îles Sous-le-Vent, ou Grandes Antilles **173**
Les Îles Cayman 173
Cuba 173
Jamaïque 174
Puerto Rico 174
Saint-Domingue/Hispaniola 175
La Tortue 175
Les îles du Venezuela **175**
Aruba 175
Bonaire 176
Curaçao 176
Margarita 176
Les colonies anglaises du continent **177**
Généralités **177**
Colons et Indiens 177
Vents et courants 177
Les saisons 177
Le New Jersey **178**
La Pennsylvanie **178**
La Virginie **178**
La Caroline **179**
La Floride et la Louisiane **180**
Généralités **180**
Politique 180

Atmosphère 181
Les forêts 181
Les Indiens 181
Les Everglades 181
Les Bayous de Louisiane 181
Les Keys 181
Les villes et autres lieux de peuplement 182
Le continent espagnol 183
Généralités 183
Villes et déserts 183
Des rivages inhospitaliers 183
Le Venezuela 183
La Nouvelle-Grenade 184
Le Panama 184
Le Guatemala 185
La Nouvelle-Espagne 185
Le Pérou 185
Les Bahamas 186
La Guyane 187
Généralités 187
Politique 187

CHAPITRE 6 :
GENTILSHOMMES DE FORTUNE 188

Une histoire de marins… 189
Le vent de la révolte 193
Pirates, corsaires et flibustiers 193
Définitions 193
Aventuriers et mercenaires du roi 193
L'explosion de la piraterie 194
Brigands ou révoltés ? 194
Le terrain de chasse des pirates 194
Réalité historique 194
Révolutionnaires avant l'heure ? 195
Fruits de leur époque 195
L'influence des idéalistes 196
Le temps des flibustiers 197
Frères de la Côte 197
Une communauté soudée 197
Le contrat de l'équipage : la « chasse-partie » 197
Sus à l'Espagnol ! 199
Partir en course 199
Les grandes expéditions 200
L'âge d'or de la piraterie 202
Les « Anges Noirs de l'utopie » (M. Le Bris) 202
Idéologies pirates 202
Les matérialistes 202
Les nihilistes 203
Les idéalistes 204
La communauté pirate 205
La primauté de l'équipage 205
Valeurs communes et liens entre équipages 205
La « république pirate » de Nassau 205
De la révolte à l'utopie 206
Le rêve d'un État pirate 206
Libertalia : aventure humaine ou conte de fées ? 207
Quelques flibustiers célèbres 208
Quelques pirates célèbres 211

CHAPITRE 7 :
VIVRE À L'OMBRE DU PAVILLON NOIR 218

La force des traditions 219
Les valeurs pirates 219
La liberté 219
L'autorité 219
L'égalité 220
La solidarité 220
Le volontariat 221
La vengeance 221
Les représailles 222
Le refus de la trahison 222
« Courte et bonne » 223
Reconnaissance et prestige au sein de l'équipage 223
Compétence 223
Hauts faits 223
Éloquence lors de l'assemblée 224
Courage, férocité et inflexibilité 224
Sociabilité 224
L'amatelotage 225
Le choix du matelot 225
Les relations entre matelots 226
Les postes à bord 227
Le commandement 227
Capitaine 227
Second ou « Premier lieutenant » 228
Canonnier, ou « Second lieutenant » 229
Enseigne 229
Aspirant de marine ou garde de la marine, dit « Garde-marine » 229
Chirurgien-major 230
Les officiers mariniers 230
Maître d'équipage, dit « Bosco », ou « Premier-maître » 230
Patron 230
Maître canonnier 230
Quartier-maître 231
Pilote, ou « Maître pilote », ou « Premier-pilote » 232
Les trois maîtres artisans : charpentier, calfat, voilier 232
Chef de pièce, ou « Aide-canonnier » 233
Les surnuméraires 233
Chirurgien 233
Cambusier 234
Coq 235
Les matelots et les artilleurs 235
Simple matelot et Gabier 235
Servant de pièce 236
Vigie 236
Moucheur 236
Prendre une décision 238
L'assemblée de l'équipage 238

Réunion de l'assemblée 238
Déroulement de l'assemblée 238
L'argumentation 238
La décision de l'assemblée 239
Le conseil 239
La réunion du conseil 239
Les membres du conseil 239
Déroulement et décision du conseil 239
Cas particuliers : combat et situations critiques 240
Le contre-pouvoir du quartier-maître 240
Règles et lois de l'équipage 241
La chasse-partie 241
Parts de butin 241
Indemnités de blessures 241
Récompenses 241
Droits des hommes d'équipage 242
Devoirs, interdictions et sanctions 242
Les conflits 243
Querelles et disputes 243
Résolution des querelles 243
Les duels 243
Scission du groupe 244
Les jugements 244
Le tribunal 244
Jugement du capitaine 245
Le jugement des capitaines capturés 245
Le butin 246
Le partage du butin 246
La dépense du butin 246
Où dépenser son argent ? 246
Du rhum et des femmes 247
La vente des marchandises 248
Commissions et lettres de course 248
Relations et contacts 249
Les autres pirates 249
Découpage de la mer 249
Échange de cargaison 249
Voyage de conserve 249
Promesse d'entraide 249
Services et obligations 250
Sauvetage 250
Missions communes 250
Articles d'agrément entre équipages 250
Élire un amiral 250
Durée de la mission 251
Les gouverneurs 251
Des relations officielles… 251
… aux relations officieuses 251
Ce qu'un pirate peut obtenir d'un gouverneur 252
Ce que le gouverneur peut obtenir des pirates 253
Les moyens de pression 255
Les bourgeois : marchands et notables 255
Les pirates vus par les bourgeois 255
Les bourgeois vus par les pirates 256
Les contacts 256
Les Indiens 256
Les Indiens comme ennemis 258
Les Indiens comme alliés 258
Les pirates et la loi 259
D'une vie à l'autre 259
Devenir pirate 259
Se retirer… 259
… et repartir 260
Les lois contre la piraterie 260
Pirate ou simple voleur ? 261
Pirate volontaire ou contraint ? 261
Associés 261
Les pirates et leurs juges 261
Les tribunaux 261
Le jugement 261
L'application des lois 262
La grâce 263
CHAPITRE 8 : SOCIÉTÉ 264
Le système politique 265
Les Indes Espagnoles 265
Les villes espagnoles 265
Gouvernement 265
Les îles françaises et anglaises, la Nouvelle-Angleterre 265
Les villes des îles françaises et anglaises 265
Gouvernement 265
Quelques gouverneurs 266
Sciences et techniques 267
Développement et progrès scientifiques 267
L'héritage des Anciens 267
Une science en construction : les développements du XVII^{e} siècle 268
La révolution scientifique : fin XVII^{e} – début XVIII^{e} siècle 268
L'exemple de la médecine 268
De la théorie des humeurs… 268
… aux prémisses de la médecine moderne 270
Quelques traités de médecine 270
Modes de vie 271
Les colons 271
Installation 271
Construction 272
Cultures et élevage 272
Les artisans 272
Les planteurs 272
Les marchands 273
Les boucaniers 273
Équipement 273
La chasse 274
Le boucan 274
Relations entre Français et Espagnols 274
Disparition des boucaniers 274
Engagés 275
Les esclaves 275
Travail dans la plantation 275
Vie sociale 277

Traitement des esclaves 277
Les révoltes et les esclaves maronnés 277

CHAPITRE 9 : ÉCONOMIE 278

Économie du Nouveau Monde 279
Évolution de l'économie 279
Le XVI^e siècle 279
La première moitié du XVII^e siècle 279
La seconde moitié du XVII^e siècle 279
Le XVIII^e siècle 279
Productions et marchandises 280
Les routes commerciales 283
De la Nouvelle-Angleterre vers les Caraïbes 283
De la Nouvelle-Angleterre vers l'Europe 283
De l'Europe vers la Nouvelle-Angleterre et les Caraïbes 283
Des Caraïbes vers… 283
Du Pérou vers la Nouvelle-Espagne 283
De l'Afrique vers les Indes Occidentales 284
La traite des Noirs 284
Les navires négriers 284
Le « bois d'ébène » 284
La traversée 285
La vente et le retour 285

Équipement, services et cargaisons 291
Armes 291
Armures 291
Armures de cuir 291
Armures métalliques 291
Vêtements 292
Animaux 292
Animaux de compagnie 292
Animaux de travail 292
Auberges et tavernes 292
Boissons et repas 292
Prostituées 293
Lieux de vie et de travail 293
Esclaves et serviteurs 293
Instruments et remèdes 293
Cartes 294
Instruments de navigation 294
Poisons et remèdes 294
Enseignement 300
Cargaisons 300
Navires 300
Gréement de navire 300
Pièces d'artillerie 301
Bâtiments 302

CHAPITRE 10 : LIVRE DE BORD DU MAÎTRE DE JEU 304

Maîtriser Pavillon Noir 305
Inspirations 305
Sources historiques 305
Livres d'histoire 305
Romans 305
Bandes-dessinées 306
Films 306
Lien Web 306
Ambiance 306
Un monde violent 306
L'horreur des combats 306
Un décor de rêve 307
Contraste entre pirates et non-pirates 307
Le surnaturel 307
Aides de jeu 308
Gestion de l'équipage 308
Des valeurs communes 308
Personnages récurrents 309
Problèmes internes 309
Matelots 309
Rôle du matelot 310
Création du matelot 310
Jouer les matelots 310
Expérience du matelot 310
éléments de la campagne 311
Objectifs 311
Sur terre ou sur mer 311

Campagnes 311
L'historique des personnages-joueurs 312
Cohésion du groupe 312
Adversaires et alliés 312
L'Histoire… et l'histoire 313
Types de pirates 313
Forbans matérialistes 313
Révoltés 314
Idéalistes 314
Quelques exemples de campagnes 315
Objectifs, utopies et uchronies 315
Trames de fond historiques 317
Trames de fond fantastiques 318

Personnages non-joueurs 319
Caractéristiques des PNJ 319
PNJ improvisés 319
Caractéristiques des archétypes 319
Aventuriers 319
Marins 321
Indiens / Esclaves 324
Colons / Terriens 326
Adversaires 328

Animaux 331
Animaux familiers 331
Animaux terrestres 331
Animaux aquatiques 331
Animaux volants 331

FICHE DE PERSONNAGE 334

L'ÉQUIPAGE DE RENAUD MAROY 334

Introduction

Bienvenue à bord, matelot !

Pavillon Noir est un jeu de rôle vous permettant de revivre les aventures mouvementées des pirates des Caraïbes… Loin des histoires édulcorées de la piraterie hollywoodienne, voici un univers réaliste, basé sur le quotidien de ces terribles hors-la-loi, tel qu'ils l'ont vécu à l'époque. Grâce à la magie du jeu de rôle, vous connaîtrez bientôt l'ambiance qui régnait à bord d'un fier navire voguant sur les mers bleues de l'Atlantique, vous prendrez part à tous les événements qui rythmaient autrefois la rude vie des marins, et vous participerez aux escapades audacieuses qui ont fait la réputation des plus grands équipages ! Mieux encore : à l'instar de ces pirates révoltés contre le monde entier, vous pourrez à votre tour tenter de reconstruire une société idéale au sein de votre propre équipage…

La grande épopée des pirates

À vous, maintenant, de hisser les voiles, et d'entrer dans l'histoire par la grande porte !

De la plus ancienne Antiquité jusqu'à notre époque moderne, l'ombre des pirates a toujours flotté sur les mers du globe. *Pavillon Noir* est centré sur les siècles les plus célèbres de la piraterie, situés entre la Renaissance et la période napoléonienne. Cinq périodes importantes et bien différentes rythment l'épopée glorieuse et tragique de ces forbans des mers :

Les prédateurs des Caraïbes (1530-1620) : aventuriers mi-corsaires, mi-trafiquants comme Drake, Hawkins ou Heyn, ils s'attaquent à tout ce qui peut rapporter de l'or, des villes aux flottes au trésor. Leurs activités affaiblissant les échanges commerciaux, ils rendent le trafic illégal nécessaire et vendent aux Espagnols ce dont ils ont besoin, comme des esclaves, en échange de leurs productions.

Les gueux des mers (1560-1580) : les « gueux des mers », nom qui leur fut attribué par un diplomate espagnol, participèrent à l'indépendance des Provinces Unies protestantes (Pays-Bas) contre les Espagnols catholiques. D'abord « gens de sacs et de corde », puis organisés en une véritable armée par Guillaume d'Orange, leurs victoires sur mer compensèrent les défaites du leader de la révolte. Les massacres des gueux répondirent aux massacres perpétrés par le Duc d'Albe, envoyé par le roi d'Espagne Philippe II afin d'exterminer les hérétiques.

La flibuste (1620-1700) : la grande époque de la Tortue et des « boucaniers »… Ce sont les premières installations des Français et Anglais dans le Nouveau Monde qui marquent le début de la flibuste, vers 1620. Cette période constitue également un cadre parfait pour des aventures de cape et d'épée ! L'épopée des flibustiers culmine en 1660, alors que la relative rareté des navires pousse les aventuriers à s'attaquer aux villes elles-mêmes, lorsque, sur l'initiative du Roy de France, les anciens repaires de forbans se transforment en véritables colonies, vers 1690-1700…Les flibustiers désormais inutiles deviennent des parias et se tournent vers la piraterie.

Revivez les exploits audacieux des Frères de la Côte, aux côtés d'Henry Morgan ou de Nau l'Olonnois, et sus à l'Espagnol, dont les navires regorgent d'or et de richesses !

Les pirates (1700-1725) : l'âge d'or de la piraterie ! Les pirates sont avant tout des corsaires et des flibustiers au chômage. Cette époque correspond donc aux périodes de paix entre les puissances européennes. Le vent de la révolte balaie avec rage les mers du globe de 1700 à 1750. Les plus grands pirates ont sévi sur la mer des Caraïbes entre 1713 et 1725. Le métier de pirate est vieux comme le monde, mais c'est entre 1700 et 1750 qu'ils véhiculent une forte idéologie de révolte libertaire. Edward Teach, dit « Barbe-Noire », John Rackham, surnommé « Rackham le Rouge », l'effroyable Edward Low… Tous ces seigneurs des mers ont marqué de leur sceau sanglant la période reine de la piraterie. Bien peu ont échappé au gibet… Serez-vous de ceux-là ?

Les derniers corsaires (1683-1810) : les corsaires ne représentent pas le même idéal que les pirates, mais leurs aventures sont, elles aussi, entrées dans l'histoire. Les actions d'éclat des corsaires français sont naturellement contemporaines des périodes de guerres importantes. Institués par Colbert en 1683, les corsaires disparaissent à l'abdication de Napoléon en 1810. La fin du XVIII^{e} siècle est aussi un cadre parfait pour des aventures d'officiers de la marine de guerre (Royale française, Royal Navy anglaise, etc.). Armé pour la course d'une lettre de marque, partez à l'aventure au nom de la Couronne ! Rejoignez les rangs de Surcouf et de Duguay-Trouin, dont les légendes hantent encore les rues de Saint-Malo…

Quelle que soit la période choisie, nos aventuriers évolueront principalement dans le décor paradisiaque des Indes Occidentales, qui convient parfaitement à leurs activités.

Pavillon Noir, le jeu de rôle

Jeu « historique-réaliste », *Pavillon Noir* n'en est pas moins un jeu épique, dans la plus pure tradition des romans et des films de cape et d'épée. Les actions d'éclat de quelques héros intrépides pourront donner naissance à une véritable légende, que les conteurs des générations futures narreront avec crainte et respect… N'avez-vous jamais rêvé de passer à l'abordage d'un galion espagnol en vous balançant au bout d'une drisse, fauchant les têtes au passage ? De vous battre en duel au lever du soleil, pour montrer à votre arrogant adversaire toute l'étendue de votre science de l'escrime et la supériorité mortelle de vos bottes les plus secrètes ? De partir à la découverte de rivages lointains et de pays mystérieux, où, dit-on, dorment les trésors les plus fabuleux ?

Tout cela devient possible grâce à *Pavillon Noir*, et voici l'univers des pirates qui s'ouvre à vous, dans toutes ses dimensions, tant historiques qu'imaginaires. Selon vos préférences, vous pourrez ainsi partir à l'aventure dans un univers coloré et flamboyant, à l'image du mythe véhiculé par le cinéma. Vous pouvez aussi vous orienter vers une vision plus proche de la réalité historique, où le rire et les rêves se mêlent à la rage et au désespoir. En effet, les pirates évoluaient dans un monde intrinsèquement violent, qui leur apparaissait profondément injuste et dont ils étaient souvent exclus. Grotesques par leurs manières et leur inculture, ils étaient aussi attachants, à cause de leur amour de la liberté.

À vous également de situer vos aventures par rapport aux événements historiques réels. Vous pouvez par exemple revivre quelques-uns des grands moments de l'aventure pirate et rencontrer des capitaines célèbres, ou au contraire vous immiscer dans les recoins sombres et inconnus de l'histoire, ces zones d'ombre que les chroniqueurs de l'époque ne nous ont pas transmises. Rien ne vous empêche non plus de créer des aventures décalées, voire même totalement uchroniques ! Vous êtes également libre de jouer dans un monde de votre composition, ou issu d'un autre jeu de rôle. *Pavillon Noir* vous décrit certes la vie des pirates avec précision, mais tout cela doit rester une aide, une source d'inspiration et non un frein à votre imagination. C'est votre jeu désormais…

Enfin, bien que la mer et les navires soient au cœur de *Pavillon Noir*, il est également possible d'utiliser ce jeu de rôle pour mettre en scène des aventures de cape et d'épée, à base de mousquetaires ou d'intrigues de cour. De même, pourquoi se limiter au monde des pirates ? Rien ne vous empêche d'explorer d'autres horizons, et de partir en mission sur un navire de guerre au service du Roy, ou encore de prendre part aux aventures d'une expédition à la recherche de territoires inconnus…

Pavillon Noir, la gamme

Pavillon Noir : La révolte est le premier volet du livre de base de Pavillon Noir. Ce livre est centré sur le personnage pirate (mode de vie, courants de pensée, contexte géopolitique, historique et économique) et sur la société qu'il combat dans le Nouveau Monde.

Le second volet du livre de base, Pavillon Noir : À feu et à sang, présente en détail la vie à bord des navires (organisation de l'équipage, vie quotidienne et atmosphère à bord des navires) ainsi que les règles permettant de gérer l'équipage en tant que groupe, afin de vous immerger plus en profondeur dans cet univers de bruit, de panache et de fureur.

Ces deux livres vous seront nécessaires pour jouer des aventures de pirates, de flibustiers ou de corsaires, mais La Révolte devrait vous suffire tant que les personnages de vos joueurs restent à terre, pour par exemple jouer des scénarios d'intrigue ou de cape et d'épée.

Deux autres suppléments de règles et de contexte vous permettront d'enrichir vos parties. Les aventures de cape et d'épée pourront bénéficier de L'Art de l'Escrime, qui décrit en détail cet art martial, si populaire en Europe, mais aussi sur les navires des pirates et de leurs adversaires. Enfin, vous pourrez colorer vos parties de surnaturel tout en respectant les religions et sans faire aucune entorse à l'histoire avec Entre ciel et terre, qui décrit les peuples présents dans le Nouveau Monde et leurs religions, ainsi que les pouvoirs accordés par les divinités à leur prêtres… mystère et frissons garantis !

Une campagne complète vous est également proposée, livrée dans un ouvrage à part : Le Hollandais Volant. En huit scénarios complets, elle propose une grande fresque épique à travers les Caraïbes à la poursuite d'un véritable mythe.



Entrez dans la Légende

Chapitre 1

Attributs des personnages

Dans *Pavillon Noir*, chaque personnage est défini par un certain nombre d'attributs chiffrés, permettant ainsi de déterminer ses forces et ses faiblesses. Voici un petit tour d'horizon des principaux attributs utilisés dans le jeu.

Caractéristiques

Description des Caractéristiques

Les Caractéristiques représentent les facultés innées de votre personnage, ses aptitudes naturelles.

Adresse (Adr.). L'Adresse représente l'agilité et l'habileté du personnage. Une personne agile peut effectuer des acrobaties et monter dans la mâture sans risquer de tomber. L'Adresse décrit aussi la précision de ses gestes, qui est essentielle en combat quelle que soit l'arme utilisée. Des mouvements bien contrôlés offrent aussi au personnage un équilibre parfait.

Force (For.). La Force ne mesure pas seulement la puissance physique de votre personnage, mais aussi sa capacité à l'utiliser à bon escient. Un marin fort peut pousser un canon, renverser un chariot, mais aussi infliger des dégâts considérables à ses adversaires. De même, un individu puissamment bâti peut faire reculer un adversaire en l'intimidant simplement par sa carrure !

Résistance (Rés). La Résistance d'un personnage le protège contre les agressions extérieures. Un personnage résistant survivra plus facilement aux maladies, aux poisons, mais aussi aux efforts violents et aux blessures reçues en combat. Ainsi, une Résistance trop faible n'est absolument pas recommandée à un personnage amené à se battre souvent ! Avec une valeur aussi faible, la première maladie venue peut aussi mettre un terme rapide à sa carrière.

Adaptabilité (Ada.). L'Adaptabilité représente la faculté d'adaptation d'un personnage, lui permettant de prendre des décisions rapides et de s'adapter sans peine à n'importe quel environnement. Ses réflexes et sa rapidité dépendent aussi de cette Caractéristique. L'Adaptabilité détermine ainsi l'initiative au cours d'un combat, ce qui n'est pas un mince avantage vu la puissance des armes à feu…

Érudition (Éru.). L'Érudition rend compte de la qualité de l'éducation dont un personnage a bénéficié au cours de sa jeunesse. Elle reflète aussi sa facilité à assimiler de nouvelles informations et à utiliser efficacement ses connaissances. Cette Caractéristique ne représente pas vraiment l'intelligence d'un personnage, qui correspond plutôt à l'Adaptabilité, et reste de toute façon une caractéristique du joueur plutôt que de son personnage. L'Érudition est une Caractéristique essentielle pour un capitaine, qui doit établir une stratégie en tenant compte de toutes les informations qu'il possède et en prévoyant ce qu'il ne connaît pas.

Perception (Per.). La Perception représente l'acuité des sens et la perspicacité d'un personnage. Un bon score de Perception est le signe de sens aiguisés et d'un esprit toujours en alerte. Le personnage pourra par exemple remarquer des incohérences dans un discours, déduire d'après les bruits qu'il entend qu'il est suivi par quelqu'un qui veut rester caché, etc. Les facultés de perception sont ainsi essentielles pour un quartier-maître, qui doit rester à l'écoute des hommes d'équipage, ou pour la vigie, toujours à l'affût d'une voile ou d'une côte à l'horizon.

Charisme (Cha.). Le Charisme décrit l'influence que peut avoir un personnage sur les personnes qu'il rencontre. Cela peut se manifester de différentes manières. Un bon Charisme peut ainsi être le signe d'une apparence physique agréable, mais un personnage charismatique peut aussi être doué d'un magnétisme très important, lui permettant d'attirer naturellement l'attention et l'affection des gens. Enfin, une personne peut être tout à fait laide et détestable, comme Edward Teach, mais susciter une peur bleue chez ses ennemis et une loyauté indéfectible à son équipage. Le Charisme est donc absolument essentiel pour les fonctions faisant appel au charme ou aux capacités de commandement. Les capitaines et les quartiers-maîtres doivent donc tout particulièrement être des personnages charismatiques pour jouer correctement leur rôle à bord.

Expression (Exp.). L'Expression d'un personnage lui permet de parler avec clarté et esprit. Un bon score peut aussi bien caractériser un doux poète qu'un féroce manipulateur. Une telle personne est redoutée pour sa facilité à convaincre et à tourner les autres en ridicule. La vérité apparaît pour un grand manipulateur comme une idée éphémère qu'il est facile de mettre de son côté. Il se heurtera parfois aux croyances profondes des gens, qui sont difficiles à contredire, mais pourra aussi jouer sur des aspects plus rationnels. Tout comme le Charisme, l'Expression est essentielle pour toute personne qui désire accéder à un poste de commandement, en particulier ceux de second, canonnier et maître d'équipage.

Pouvoir (Pou.). Seuls les adeptes de la magie semblent être capables d'interagir avec les forces surnaturelles… C'est loin d'être exact, car les esprits et les dieux ont une influence très forte sur les gens et le monde. Tout ce qui est attribué au hasard est en fait le fruit de leurs actions subtiles. Ainsi, échapper aux boulets lâchés par une bor-

dée ennemie est un cadeau des esprits ou des dieux… Le Pouvoir représente donc l'âme du personnage, sa force mentale et les relations qu'il entretient avec son (ou ses) dieu(x) et le « monde invisible ». Les personnes ayant fait l'objet d'une malédiction peuvent s'attendre à attirer tous les malheurs du monde, alors que les protégés des esprits ne craignent pas grand-chose. Le Pouvoir détermine donc la Chance du personnage, qui prend en compte tous les événements liés au hasard susceptibles de l'affecter (voir « Attributs spéciaux », plus bas).

Niveaux des Caractéristiques

Les Caractéristiques s'échelonnent de 2 à 8 pour les êtres humains, 5 représentant un score moyen :

2 : Handicapé.

3 : Faible.

4 : Médiocre.

5 : Moyen.

6 : Bon.

7 : Excellent.

8 : Exceptionnel.

Au-delà : Légendaire.

Exemple : *N'Serengi, le géant noir qu'incarne Kéwin, est à la fois fort et adroit. Il a donc 7 en Force, 7 en Adresse et 6 en Résistance. Il est un peu lent à réagir au monde qui l'entoure et n'est pas spécialement brillant. Il a donc 4 en Adaptabilité, 3 en Érudition et 5 en Perception. Il parle très mal français et s'exprime seulement par interjections. En revanche, il est béni des Lwas, esprits du panthéon vaudou. Il a donc 6 en Charisme, 3 en Expression et 8 en Pouvoir.*

Compétences

Les Compétences représentent les différentes aptitudes et connaissances d'un personnage, apprises au cours de sa vie et en perpétuelle évolution. Elles dépendent fortement de son passé, et en particulier de sa profession. Ainsi, un capitaine devra montrer d'excellentes dispositions pour la navigation et le commandement, tandis qu'un gabier (marin expérimenté) sera plus doué pour l'acrobatie et l'escalade ou un bretteur pour l'escrime.

Types de Compétences

Les compétences peuvent être de trois types différents :

Les Compétences générales peuvent être utilisées par tout le monde. Même sans les maîtriser pleinement, un personnage a des chances raisonnables de réussir les actions qui y font appel.

Les Compétences de commandement sont des Compétences générales qui revêtent une importance capitale dans *Pavillon Noir*. Elles permettent à un personnage de tirer le meilleur parti des hommes placés sous son commandement. Ainsi, si un officier ne possède que de médiocres Compétences de commandement, les capacités du groupe entier seront réduites. De même, plus le poste comportera de responsabilités, et plus les Compétences de commandement seront nombreuses. Dans la liste, les Compétences de commandement sont identifiées par l'abréviation « CC ».

Les Compétences de métier sont liées à certaines professions, et sont de fait plus difficiles d'accès. Les chances de succès d'un néophyte utilisant ces Compétences sont très faibles. Dans la liste des Compétences, elles sont signalées par un •.

Exemple : *notre géant noir n'a pas développé la Compétence Athlétisme, qui est une Compétence générale. Cela peut le gêner s'il doit courir à toute vitesse, ou bien courir pendant des heures, et il ne doit pas espérer rattraper un boucanier dans les bois. Toutefois, il garde des chances raisonnables de rattraper un simple coureur. Il n'a pas développé non plus ses talents en Chirurgie, une Compétence de métier. Ici par contre, les conséquences d'une opération par un chirurgien débutant sont bien plus dramatiques qu'une simple course. Un mauvais coup de scalpel et le patient se vide de son sang par une artère sectionnée…*

Liste des Compétences courantes

Voici une description rapide de toutes les Compétences de *Pavillon Noir*, qui couvrent à peu près toutes les actions que peut accomplir un personnage au cours d'une aventure. Une description plus détaillée des Compétences se trouve page 53.

Niveaux des Compétences

La valeur d'une compétence varie entre 0 et 5, le plus souvent, mais atteint chez des pirates et flibustiers légendaires, comme Roberts ou Morgan, des valeurs de 6, voire 7. Au début de ses aventures, votre personnage n'aura aucune Compétence supérieure à 3. Ce n'est que par l'expérience qu'il pourra espérer atteindre des valeurs plus élevées.

Compétences de connaissances :

Balistique• (CC). Science de la trajectoire des projectiles.

Cartographie•. Tracer et retoucher des cartes.

Commerce. Notions d'économie, connaissance des routes commerciales.

Connaissance spécialisée (…). Connaissance d'un domaine particulier, par exemple Anatomie•, Droit•, Géographie, Histoire, Occultisme•…

Herboristerie•. Préparation de remèdes, drogues ou poisons à partir de plantes.

Ingénierie navale•. Conception, réalisation et modification de navires.

Intendance•. Tenir des comptes à jour, savoir conserver la nourriture.

Lire/Écrire•. Savoir lire et écrire.

Médecine•. Connaissance des maladies et des soins appropriés.

Religion (…). Connaissances des dogmes et des rites d'une religion.

Sciences•. Connaissance des sciences (mathématiques, physique…) et compréhension des travaux scientifiques.

Tactique (CC). Connaissance des manœuvres de combat de masse et de combat naval.

Compétences techniques :

Art (…). Pratique d'un art (Chant•, Danse•, Dessin/Peinture•…).

Artillerie (…). Utiliser une pièce d'artillerie, essentiellement : Pointage de pièces (CC) et Recharge de pièces (CC).

Artisanat (…). Pratique d'un artisanat, par exemple : Calfatage•, Charpenterie•, Voilerie•, Forge•…

Chasse. Débusquer et chasser du gibier.

Chirurgie•. Soin des blessures majeures.

Dressage. Apprendre des tours à un animal. Tenir un animal sauvage en respect.

Premiers soins. Soigner des blessures mineures, éviter l'infection.

Compétences maritimes :

Connaissances nautiques• (CC). Théorie de la voile.

Connaissance des navires. Connaissance des différents types de navires et de leurs caractéristiques.

Connaissance de la signalisation•. Connaissance des codes de communication entre navires (utilisant les drapeaux ou les manœuvres de voiles).

Hydrographie• (CC). Prévoir intempéries et courants maritimes.

Navigation•. Savoir « faire le point » pour connaître sa position et « faire la route » pour joindre sa destination par voie maritime.

Pêche. Pêcher poissons ou crustacés.

Pratique nautique (CC). Effectuer les manœuvres à bord.

Timonerie (CC). Tenir la barre d'un navire.

Compétences physiques

Acrobatie/Escalade. Effectuer des acrobaties, escalader.

Athlétisme. Courir vite ou longtemps, sauter, effectuer de longues marches.

Discrétion (CC). Se déplacer et agir en silence.

Équitation. Savoir monter à cheval.

Larcins•. Crochetages, vols à la tire et brigandages divers.

Natation. Savoir nager.

Survie•. Survivre dans une nature hostile.

Vigilance (CC). Rester en alerte et attentif.

Compétences sociales :

Comédie. Jouer un rôle, feindre une émotion.

Connaissance des colons/indigènes (…). Reconnaître une personnalité importante au sein d'une nationalité ou d'un peuple particulier (*Français, Anglais, Espagnols, Indiens…*).

Connaissance des marins (…). Reconnaître une personnalité importante du milieu des marins (*par nationalité : Français, Anglais, Espagnols…*).

Empathie (CC). Analyser les émotions et comprendre les motivations des gens.

Enseignement (CC). Transmettre son savoir.

Étiquette•. Savoir se tenir en société.

Intimidation (CC). Intimider, s'imposer par la violence (ou la torture !).

Jeu. Connaissance des jeux, savoir mettre la « chance » de son côté.

Langues étrangères (…). Parler une langue étrangère.

Meneur d'hommes (CC). Se faire obéir.

Persuasion (CC). Trouver les arguments pour convaincre.

Politique•. Expérience des intrigues politiques, connaissance des enjeux diplomatiques.

Séduction. Susciter le désir chez quelqu'un.

Compétences de combat :

Armes blanches (…). Utiliser une arme blanche (*Dague, Sabre, Rapière, Hache…*).

Armes à feu (• pour les Indiens et les esclaves issus d'Afrique). Savoir charger et tirer avec une arme à feu, essentiellement *Mousquet, Pistolet et Grenade*.

Armes de jet/trait (…). Utiliser une arme de jet ou de trait (*Arc, Arbalète, Lancer de dague, Javelot, Sarbacane…*).

Combat à mains nues. Savoir se battre à mains nues.

Escrime•. Connaissance théorique de l'art du combat à la rapière ou au sabre. Maîtrise des manœuvres d'escrime. Savoir placer en combat de redoutables bottes.

Esquive. Éviter un mauvais coup. Se jeter à l'abri.

0 : Parfait profane

1 : Novice

2 : Apprenti

3 : Professionnel

4 : Expert

5 : Maître

6 : Légende vivante. Quelques pirates entrés dans l'histoire auraient, dit-on, atteint des valeurs de 6, voire 7, dans certaines Compétences…

Exemple : *N'Serengi, avec 0 en Hydrographie, ne comprend rien aux courants ni aux évolutions du vent. Avec 1 en Connaissance de la signalisation, il sait identifier un pavillon de communication sans pour autant être à même d'en déchiffrer le code. Son score de 2 en Pistolet est tout à fait respectable. Enfin, avec 3 en Pratique nautique et en Acrobatie/Escalade, N'Serengi est un gabier professionnel.*

Attributs spéciaux

Initiative

L'Initiative, dont le score est égal au niveau de la Caractéristique Adaptabilité, détermine l'ordre des actions au cours d'un Tour de **combat**. Plus l'Initiative d'un personnage est élevée, et plus il a de chances d'agir avant ses adversaires.

Réputation

La réputation, divisée en **Gloire** et **Infamie**, évolue selon les actions du personnage. Un pirate cruel ayant commis de nombreuses atrocités aura un score d'Infamie important. De même, de multiples hauts faits feront croître le score de Gloire. La Gloire et l'Infamie permettent à un personnage de bénéficier de petits bonus en cours de jeu, afin de forcer la main au destin !

Valeurs de métier et de commandement

Pour chaque métier, et donc pour chaque poste à bord, votre personnage dispose d'une valeur égale à la moyenne de deux de ses Caractéristiques (qui dépendent du métier en question), arrondie à l'entier le plus proche de 5.

Cette Valeur de métier rend compte du talent du personnage dans l'exercice de sa profession. Un personnage ayant moins de 6 dans sa Valeur de métier ferait mieux de changer de profession, car il n'est pas vraiment fait pour elle ! Les Valeurs de commandement ont aussi l'avantage d'indiquer les prédispositions du personnage si jamais il devait assumer tel ou tel poste de commandement.

Au cours du jeu, si votre personnage exerce une profession (typiquement un poste à bord), il peut, pour un Test de Compétence dans le cadre de cette profession, remplacer la Caractéristique indiquée par le maître de jeu par sa Valeur de métier.

Exemple : *après une tempête, le voilier inspecte la mâture. Le maître de jeu demande au joueur interprétant le maître voilier d'effectuer un Test de Voilerie (Perception), afin de repérer les points faibles. Le joueur décide de remplacer, pour le Test, sa Caractéristique de Perception, égale à 3, par sa Valeur de métier (Voilier), égale à 7.*

Chance

Le Pouvoir mesure la qualité des relations entretenues par le personnage avec les esprits (ou les divinités). Cette relation est souvent inconsciente et, au grand dam des gens pieux, indépendante des actes. N'oubliez pas qu'à l'époque qui nous intéresse, personne, hormis les esprits les plus cartésiens, ne doutait de l'authenticité des interventions divines…

Il n'existe pas de « chance » à proprement parler, mais une influence du divin sur la vie de tous les jours. Ainsi, ce n'est pas le hasard qui vous permet d'éviter les boulets, mais le résultat de l'influence du monde surnaturel sur les actions des tireurs. Cela ne permet pas à un personnage d'éviter une balle qui lui était destinée, mais cela peut attirer l'attention du tireur sur un autre de ses ennemis, s'il ne cherchait pas à toucher quelqu'un en particulier.

Lorsque le hasard est seul maître d'un événement, le maître de jeu peut vous demander d'effectuer un Test de Chance pour en déterminer l'issue.

Exemple : *dans une ruelle sombre, Xabi, un personnage joué par Laurent, en vient aux mains avec un receleur. Xabi s'énerve et étripe le maraud… Afin de savoir si des témoins assistent par hasard à ce meurtre, dans cette rue assez fréquentée (4 chances sur 10 de passer inaperçu), Renaud, le maître de jeu, impose à Laurent un Test de Chance. Avec une Chance de +1, les chances de passer inaperçu de Xabi sont de 4 + 1 = 5. Laurent jette un D10 et obtient 7… Pas de bol, une femme surprend Xabi les mains encore pleines de sang et s'enfuit en hurlant. Sans avoir le temps de fouiller son homme, Xabi disparaît dans les ruelles sombres…*

Création d'un personnage

Afin de partir à l'aventure dans le monde des forbans, vous devez donner corps au personnage que vous allez interpréter, qu'il soit destiné à devenir un pirate, un flibustier, un boucanier, un corsaire, un officier de la Royale ou tout simplement un héros de cape et d'épée !

Au terme de sa création, votre personnage ne sera sans doute pas aussi célèbre que Roberts, ni aussi terrifiant que Barbe-Noire ou Low. Il est même probable qu'il ne sera même pas assigné au poste qui le fera entrer dans l'histoire, comme le chirurgien Œxmelin ou le pilote Dampier. Néanmoins, il sera là, bien vivant dans votre imagination et prêt à assumer son destin…

La création d'un personnage dans *Pavillon Noir* ne fait appel à aucun hasard : du début à la fin de sa genèse, vous en serez le seul maître. Toutefois, votre maître de jeu peut vous inciter à faire certains choix (de Compétences, d'Avantages, etc.), ou même limiter les options disponibles. Le but n'est évidemment pas de vous brider, mais de faire en sorte que votre futur personnage s'intègre parfaitement dans sa campagne.



Préliminaires

Lexique des termes utilisés

Armure. Pièce de cuir ou de métal protégeant une partie du corps des blessures.

Avantage. Atout social ou objet particulier que le personnage possède dès sa création.

Caractéristiques. Aptitudes physiques, intellectuelles ou sociales innées du personnage. Le niveau d'une Caractéristique est compris entre 2 et 8.

Compétences. Connaissances, talents et capacités d'un personnage dans un domaine donné (les techniques, le combat, etc.). Le niveau d'une Compétence est compris entre 0 et 3 à la création.

Faiblesses. Séquelle physique issue d'une ancienne blessure ou désavantage social, choisis à la création du personnage.

Fiche de personnage. Fiche sur laquelle sont notés tous les renseignements concernant le personnage (une fiche vierge se trouve en annexe, photocopies autorisées pour un usage personnel).

Localisation. Partie du corps du personnage : Tête, Torse, Bras droit, Bras gauche, Jambe droite, Jambe gauche. La Localisation est utilisée en combat, afin de déterminer où sont portés les coups.

Points de Compétences (PC). Points permettant d'acheter des niveaux de Compétences.

Poste. Fonction du personnage sur le navire (Capitaine, Second, Pilote, Cambusier, etc.), indépendante de son ancien métier. Il est peu probable que le personnage connaisse son poste à bord avant de commencer à jouer.

Métier. Métier ou activité d'origine du personnage, qu'il exerçait avant ses premières aventures. Un poste (voir ci-dessus) est aussi considéré comme un métier.

Niveau (de Caractéristique, de Compétence, etc.). Valeur chiffrée indiquant la force ou le talent d'un personnage dans un domaine particulier.

Questionnaire. Suite de questions (en annexe) vous permettant de définir l'aspect, la personnalité, le passé et les motivations de votre personnage. Vous n'êtes pas obligé cependant d'utiliser le questionnaire, celui-ci est simplement une aide de jeu destinée à vous guider.

Valeur de commandement. Valeur chiffrée mesurant les capacités d'un personnage dans l'exercice d'un poste de commandement précis (Capitaine, Second, Canonnier, Quartier-maître, etc.).

Valeur de métier. Idem, mais concernant l'exercice d'un métier particulier (Voilier, Charpentier de marine, etc.).

Étape 1 : idée générale

Avant de vous lancer tête baissée dans la création d'un personnage, il peut être utile de réfléchir un peu à celui-ci, à son passé, à son environnement, à ce qui a fait de lui ce qu'il est aujourd'hui… voire à son avenir.

Exemple : *tout au long de cette section, Théo, joueur comme vous, créera son personnage, Francis de Vercourt, en même temps que vous créerez le vôtre. Théo illustrera de ses propres choix chaque étape du processus de création.*

La période historique

La période historique choisie pour le scénario ou la campagne par le maître de jeu aura de nombreuses conséquences sur le personnage. Une expédition de flibustiers assurés du soutien du gouverneur du coin est bien différente d'un raid de pirates de l'âge d'or, haïs de tous ! Chaque époque apporte son lot d'événements bien particuliers et ses types d'aventuriers spécifiques. Vous pouvez aussi puiser dans l'histoire de quoi étoffer le passé de votre personnage : a-t-il participé à la terrible Guerre de Trente Ans ? Est-il l'un des déçus du Traité d'Utrecht de 1713 ? A-t-il pu disputer une partie de cartes contre Surcouf lui-même dans une taverne malouine ?

Le concept

Définissez en une phrase ou deux le concept de base de votre futur personnage. Si vous le pouvez, pensez à en parler avec les autres joueurs du groupe, afin de créer ensemble une équipe cohérente formée d'individus complémentaires. N'oubliez pas non plus de demander conseil au meneur de jeu, voire même aux autres joueurs, car l'idéal reste de construire un groupe de personnages équilibrés.

Exemple : *Théo veut suivre les traces de son idole, l'Olonnois (ou « l'Olonnais »), qui écumait les Caraïbes en 1660. Théo aimerait que son personnage devienne capitaine d'un navire pirate, plus grand chef de guerre que combattant, mais maîtrisant tout de même l'art de l'escrime.*

Questionnaire (optionnel)

C'est en dotant votre personnage d'un historique de qualité que vous lui donnerez de la richesse et de la profondeur, plus qu'en répartissant une série de chiffres sur une fiche. Afin de vous aider à bâtir un historique fouillé, le questionnaire en annexe vous présente les questions essentielles auxquelles vous serez amené à réfléchir avant, pendant, voire après la création de votre personnage.

Remplir ce questionnaire n'est pas obligatoire pour créer un personnage, mais en le faisant, vous définirez, sans en oublier, les principaux éléments de son passé. Vous pouvez également répondre tout de suite à certaines questions, et laisser les autres en suspens pour l'instant… C'est même une méthode conseillée si vous débutez à *Pavillon Noir*, ou si vous n'avez pas encore d'idée bien arrêtée. De toute façon, rien n'est encore gravé dans le marbre : n'hésitez pas à modifier certaines de vos réponses durant la création du personnage si jamais de meilleures idées vous venaient à l'esprit.

Si au contraire vous avez déjà une image très précise de votre personnage, le questionnaire vous aidera à ne rien oublier. De plus, si vous en donnez une copie à votre maître de jeu avant la prochaine partie, il sera en mesure de cerner le personnage que vous avez choisi d'incarner, et pourra donc faire intervenir des personnalités et des événements de son passé dans ses scénarios, afin de l'intégrer parfaitement dans sa campagne.

À ce stade de la création du personnage, seule la toute première partie du questionnaire (« Présentation générale du personnage ») est véritablement utile :

- *Le personnage est-il un homme ou une femme* ?*
- *Comment s'appelle-t-il ? A-t-il un surnom ?*
- *À quelle époque vit-il ? À quelle date ses aventures (le scénario, la campagne…) commencent-elles ?*
- *De quel pays vient-il ? Quelle est sa nationalité ?*
- *Quelle sont ses origines sociales ?*
- *Quelle profession ou quelle activité exerce-t-il ?*

* Une question plus importante qu'il n'y paraît : les femmes ne sont en effet normalement pas admises sur les navires flibustiers et pirates. Sur certains navires pirates, comme celui de Bartholomew Roberts, l'introduction d'une femme dans l'équipage est même punie de mort. Il existe toutefois deux exemples de femmes pirates sur le navire de Rackham-le-Rouge : sa femme, Ann Bonny, qui a revêtu des vêtements masculins pour embarquer, et Mary Read qui s'est fait passer pour un homme depuis son enfance. Ces deux femmes n'ont rien à envier en férocité et compétence au reste de leur équipage. Seul leur peu d'attrait pour l'alcool semble les séparer des autres pirates.

Exemple : *en accord avec le concept qu'il a auparavant défini, Théo répond aux premières questions. Il créera donc un personnage de sexe masculin, Francis de Vercourt, pour une campagne se déroulant en 1720, au temps de l'âge d'or de la piraterie. Francis de Vercourt est un gentilhomme français, devenu aspirant de marine.*

Étape 2 : Caractéristiques

En fonction de vos choix, votre personnage pourra être fort ou malingre, adroit ou empoté, rusé ou benêt, selon vos désirs… Tout cela influera sur les chances de succès de ses actions, mais aussi sur les postes auxquels il pourra prétendre au sein de l'équipage.

Déterminer les Caractéristiques du personnage

Vous disposez de 45 points à répartir dans les 9 Caractéristiques de votre personnage. Le niveau de chacune doit être compris entre 3 et 7, sauf pour la Caractéristique Résistance dont le niveau minimum est de 5.

Notez la valeur des Caractéristiques sur la fiche de personnage, autour de la rose des vents (le score de Pouvoir est noté au centre).

Exemple : *Francis de Vercourt est un homme mince, voire un peu gringalet, qui brille par la profondeur de son savoir et son charme naturel. Il préfère le silence à la parole, car cela l'auréole d'une aura de mystère. Cependant, la malchance le poursuit depuis son enfance. Théo décide donc de définir ses Caractéristiques comme suit :*

Adresse	6
Force	3
Résistance	5
Adaptabilité	6
Érudition	7
Perception	5
Charisme	7
Expression	3
Pouvoir	3

Quelques conseils

Les Caractéristiques de *Pavillon Noir* interviennent de façon parfaitement équilibrée dans les règles, soit directement, soit par l'intermédiaire des Compétences de votre

Résumé de la création de personnage

Étape 1 : idée générale. Commencez par poser les bases de votre futur personnage : origines, métier, etc.

Étape 2 : Caractéristiques. Vous disposez de 45 points à répartir entre vos 9 Caractéristiques, avec un minimum de 3 et un maximum de 7. Le niveau minimum de la Caractéristique Résistance est de 5.

Étape 3 : origines. Choisissez le peuple d'origine de votre personnage. Si votre personnage est d'origine indienne ou africaine, toutes ses Compétences culturelles commencent au niveau 2. Choisissez également une origine sociale pour votre personnage. Choisissez alors 5 Compétences dans la liste fournie à chaque fois (vous avez accès à toutes les Compétences générales et les seules Compétences de métier indiquées). Ces Compétences débutent au niveau 2.

Étape 4 : événements de la jeunesse. Choisissez deux événements, un pour l'enfance, l'autre pour l'adolescence de votre personnage. Choisissez alors 5 Compétences dans la liste fournie à chaque fois (vous avez accès à toutes les Compétences générales et les seules Compétences de métier indiquées). Ces Compétences débutent au niveau 1.

Étape 5 : métier initial. Choisissez le métier ou l'activité d'origine de votre personnage. Augmentez d'un point une Caractéristique inférieure à 8, à choisir parmi les deux proposées. Vous disposez de 12 points à répartir dans les Compétences indiquées, avec un niveau maximum de 3 par Compétence. S'il vous reste des points, conservez-les, ils serviront lors de l'étape 7.

Étape 6 : Avantages et Faiblesses (optionnel). Choisissez jusqu'à 5 Avantages et 5 Faiblesses pour personnaliser votre personnage en échange de Points de Compétences (PC).

Étape 7 : personnalisation des Compétences. Vous disposez de 10 Points de Compétences + Faiblesses – Avantages (+ les points restant de l'étape 5) pour améliorer vos Compétences (jusqu'au niveau 3 maximum, et pas plus d'un niveau par Compétence).

Étape 8 (optionnelle) : le souffle de vie. Déterminez l'histoire de votre personnage, son caractère, ses motivations, etc.

Étape 9 : la touche finale. Déterminez les Caractéristiques secondaires de votre personnage, son équipement de départ…

personnage, soit à travers les Valeurs de métier ou de commandement. Il est tentant de mettre tous vos points de Caractéristiques en Adresse, Force, Adaptabilité et Résistance. Gardez toutefois à l'esprit que, sans niveau respectable en Charisme, Perception ou Érudition, votre personnage ne pourra jamais occuper un poste tel que capitaine, second ou canonnier, handicapant ainsi son évolution.

Résistance : les pirates mènent une existence dangereuse, et un personnage trop faible n'y survivrait pas longtemps ! C'est pourquoi vous ne pouvez attribuer un niveau inférieur à 5 à cette Caractéristique.

Pouvoir : il est possible de vivre à terre avec la guigne pendant assez longtemps. C'est moins vrai sur un navire pirate, où il faut prier le Seigneur à chaque combat naval pour ne pas être fauché par un boulet. Un niveau trop faible en Pouvoir est donc un désavantage majeur, voire mortel, pour un marin.

Caractéristiques de poste : veillez en répartissant vos points à ne pas fermer la porte du poste d'équipage auquel vous destinez votre personnage. Reportez-vous à la description des postes page 227 afin de connaître les Caractéristiques requises.

Étape 3 : origine

Peuple et pays d'origine

Choisissez le peuple d'origine de votre personnage dans la liste de la page 32 (le cas échéant, choisissez aussi son pays), et inscrivez tout cela sur la fiche de personnage.

À l'époque qui nous intéresse, les hommes ne vivaient pas libres et égaux en droit. Sortant de la bouche d'un esclave, une telle idée ferait hurler de rire (ou de rage) son propriétaire. Rares étaient ceux qui s'élevaient contre le massacre ou la soumission des Indiens et des esclaves noirs, et ceux-là n'étaient pas faits pour vivre dans ce monde inique : la vie de pirate leur était ouverte. **Si votre personnage est d'origine amérindienne ou africaine**, il est fort triste, mais absolument certain qu'il souffrira de la ségrégation et du mépris de la part des Blancs. Pour compenser ce handicap social, le personnage bénéficie d'un petit bonus : un ensemble de Compétences culturelles gratuites. **Les trois Compétences culturelles débutent automatiquement au niveau 2.**

Exemple : *conformément à ses réponses au questionnaire, Théo choisit de jouer un Européen. En tant que tel, il ne bénéficie d'aucune Compétence culturelle, mais a accès à la Compétence Escrime.*

Origines sociales

Plus encore que les origines géographiques ou ethniques, les professions ou occupations des parents de votre personnage ont profondément influencé son éducation. En effet, à quelle vie ses parents peuvent-ils mieux le préparer sinon au métier qu'ils exercent eux-mêmes ? Depuis sa naissance et jusqu'au moment où il a quitté sa famille, votre personnage encore enfant a reçu les valeurs et les enseignements de ses parents, les a aidés dans leur travail, s'est identifié à eux et a participé aux discussions autour du repas. Si votre personnage est orphelin, tout ce savoir lui a été transmis soit par les personnes qui l'ont adopté, soit par celles qui ont partagé sa vie.

Choisissez l'origine sociale de votre personnage parmi les exemples proposés page 33 et notez cela sur votre fiche. **Choisissez une des deux Caractéristiques proposées** et appliquez le bonus de +1 (en aucun cas le niveau de cette Caractéristique ne pourra dépasser 8, cependant). **Choisissez 5 Compétences liées à l'origine sociale du personnage**, dans la liste fournie. Vous n'avez accès qu'aux Compétences générales ainsi qu'aux seules Compétences de métier• explicitement indiquées. Dans le cas de choix à faire au sein d'une catégorie de Compétences (connaissances, techniques, combat…)…un chiffre entre parenthèses vous indique le nombre maximum de Compétences générales auquel votre personnage a droit. Les Compétences de métier (ex : Médecine) sont considérées comme hors catégories : elles n'entrent pas dans le maximum de compétences dans la catégorie (ex : Connaissances) à laquelle elles appartiennent sur la fiche de personnage.

Toutes les Compétences sélectionnées commencent automatiquement au niveau 2.

Note : *vous ne pouvez choisir une Compétence déjà acquise précédemment (lors du choix du peuple d'origine).*

Exemple : *issu de la noblesse, Francis de Vercourt bénéficie d'un bonus de Caractéristique à choisir entre Pouvoir et Expression. Théo choisit l'Expression, car la malchance poursuit son personnage. Son Expression passe donc de 3 à 4. Théo peut ensuite choisir une Compétence de combat, et a droit à l'Escrime. Il choisit cette dernière, qu'il inscrit sur sa fiche, ainsi que son niveau : 2. Parmi les Compétences de connaissances, il choisit Tactique, puis Navigation (Compétences maritimes), Équitation (Compétences physiques) et Étiquette (Compétences sociales).*

Exemple 2 : *la compétence Larcins• étant une Compétence de métier qui normalement fait partie de la catégorie Physique, il est possible de la choisir même si aucune Compétence générale n'est disponible dans la catégorie Physique ou si le maximum de Compétences générales de la catégorie Physique a déjà été atteint.*



PRÉ-TIRÉ

Assassin politique

☞ *page 78*

Étape 4 : événements de la jeunesse

Ce que votre personnage a appris au cours de son jeune âge ne se limite pas à l'éducation prodiguée par ses parents. Les événements de son enfance et de son adolescence lui ont probablement ouvert des horizons nouveaux, soit au sein de sa famille, soit à l'extérieur, à la recherche de l'aventure.

Parmi les exemples de la page 35, **choisissez les deux étapes de la jeunesse de votre personnage** (obligatoirement différentes l'une de l'autre) : la première correspond à son enfance, la seconde à son adolescence. **Choisissez 5 Compétences liées à la jeunesse du personnage**, dans la liste fournie. Vous n'avez accès qu'aux Compétences générales ainsi qu'aux seules Compétences de métier• explicitement indiquées.

Dans le cas de choix à faire au sein d'une catégorie de Compétences (connaissances, techniques, combat…), un chiffre entre parenthèses vous indique le nombre maximum de Compétences générales auquel votre personnage a droit. Les Compétences de métier (ex : Médecine) sont considérées comme hors catégories : elles n'entrent pas dans le maximum de compétences dans la catégorie (ex : Connaissances) à laquelle elles appartiennent sur la fiche de personnage.

Toutes les Compétences sélectionnées commencent automatiquement au niveau 1.

***Note** : vous ne pouvez choisir une Compétence déjà acquise lors des étapes précédentes.*

Exemple : *Théo choisit une enfance studieuse pour Francis de Vercourt. Il choisit Commerce, Géographie et Lire/écrire parmi les Compétences de connaissances, puis Connaissances Nautiques (Compétences maritimes), puis Hydrographie (Compétences maritimes), et les met à 1. Francis de Vercourt a eu de violents démêlés avec des nobliaux catholiques, et a montré une violente morgue envers les nobles en général. Théo choisit donc une jeunesse rebelle. Il choisit Arme (Rapière) et Arme (Pistolet) comme Compétences de combat, puis Balistique (Compétences de connaissances), puis Meneur d'hommes et Intimidation (Compétences sociales).*

Étape 5 : métier initial

Tous les marins n'ont pas vécu depuis leur tendre enfance sur un navire. On dit cependant que pour devenir un marin accompli, il faut avoir débuté comme mousse avant l'âge de quinze ans. Les autres resteront des marins médiocres, mais leur passé et leur profession d'origine pourront toutefois les aider dans leurs pérégrinations.

Votre personnage a donc fait l'apprentissage d'un métier ou d'une activité quelconque. Grâce à cela, il excelle dans certains domaines précis. Mais a-t-il choisi ses activités de lui-même, par nécessité ou par devoir envers le Roy ?

Choix de la profession

Choisissez une des deux Caractéristiques proposées et appliquez le bonus de +1 (en aucun cas le niveau de cette Caractéristique ne pourra dépasser 8, toutefois ; choisissez une autre Caractéristique ou ignorez le bonus le cas échéant). Vous disposez ensuite de **12 points à répartir dans vos Compétences de profession** (niveau maximum final : 3). Si toutes vos Compétences de profession sont à 3 et qu'il vous reste des points, conservez-les : ils s'ajouteront aux points de Compétences de l'étape 7 (« Personnalisation des Compétences »).

Règle optionnelle : plusieurs professions ou aucune profession

Pour des raisons diverses, et notamment liées à l'historique de votre personnage, il se peut que celui-ci ait déjà pu exercer plusieurs professions avant de commencer ses aventures, ou au contraire qu'il se soit enrôlé dans un équipage sans expérience professionnelle significative. Ce peut être le cas par exemple d'un personnage un peu plus âgé ou un peu plus jeune que la moyenne de ses compagnons. Si vous aviez à créer de tels personnages, voici la marche à suivre.

Marin ou terrien ?

Rien ne vous oblige à jouer un marin dans *Pavillon Noir*. Sachez tout de même que, si aucune étape de votre passé (Origine Sociale, Jeunesse, Profession) ne touche le domaine de la mer, vous serez handicapé à bord d'un navire. N'escomptez pas alors accéder à un poste de commandement avant une dizaine de parties. Si vos aventures doivent vous mener sur mer, veillez à ce qu'au moins la moitié des personnages de votre groupe dispose de compétences nautiques solides.

Si votre personnage a exercé plusieurs professions, il ne bénéficiera d'aucun bonus de Caractéristique. En revanche, vous disposez de 18 points à répartir entre les Compétences de ses diverses professions.

Si votre personnage n'a jamais exercé de profession, choisissez deux Caractéristiques et donnez-leur un bonus de +1 (comme précédemment, en aucun cas le niveau de ces Caractéristiques ne pourra dépasser 8). Lors de l'étape consacrée à la personnalisation des Compétences (étape 7), vous disposerez de 6 points supplémentaires à répartir.

Exemple : *Francis de Vercourt a suivi des études pour devenir aspirant de marine, dans l'espoir de devenir capitaine. Entre Charisme et Érudition, Théo choisit d'augmenter son Charisme de +1, afin que celui-ci passe à 8. Avec les 12 points disponibles, il met 2 points en Balistique, 2 en Meneur d'hommes, 2 en Connaissances nautiques, 1 en Géographie, 2 en Hydrographie, 1 en Navigation, 1 en Connaissance de la signalisation et 1 en Tactique. On ne saurait faire mieux pour un futur capitaine !*

Étape 6 (optionnelle) : avantages et faiblesses

Les Avantages et les Faiblesses vous permettent de caractériser le personnage, par un atout d'ordre social, une déficience physique due aux séquelles d'une ancienne blessure, la possession d'un objet particulier, etc. En parcourant la liste de ces avantages et défauts, de nouvelles idées pourraient même vous amener à modifier le concept de base de votre personnage, afin de lui donner un peu plus de profondeur.

Les Avantages et Faiblesses amènent respectivement des bonus ou des malus aux points de Compétences libres (PC), qui vous serviront, lors de l'étape suivante, à personnaliser les Compétences de votre personnage. Ainsi, plus un Avantage est intéressant, plus il coûte cher… À l'inverse, plus une Faiblesse est handicapante, plus elle rapporte de points de Compétences.

Reportez-vous à la section consacrée aux Avantages et aux Faiblesses, p. 47. **Vous pouvez choisir pour votre personnage 5 Avantages et 5 Faiblesses maximum.** à l'exception de certains Avantages sociaux et des possessions, chaque Avantage ou Faiblesse ne peut être pris qu'une fois. Notez-les sur votre fiche de personnage, ainsi que les modificateurs de points de Compétences correspondants.

Exemple : *Théo prend pour Francis la Faiblesse Poumon détruit, qui lui apporte +6 points de Compétences. Il note les malus correspondants devant les Compétences de sa fiche. Il prend aussi l'Avantage Noble : Gentilhomme, qui lui coûte 2 points de Compétences, mais aussi la Faiblesse Dettes importantes qui lui donne 2 points de plus. Il bénéficiera donc au final d'un bonus de 6 points pour la personnalisation des Compétences.*

Étape 7 : personnalisation des compétences

L'éducation et le métier seuls ne suffisent pas à définir les capacités d'un personnage : celui-ci a pu développer d'autres Compétences de manière indépendante, ou bien au contraire affiner des connaissances déjà acquises.

Points de Compétences disponibles

Vous pouvez maintenant personnaliser les Compétences de votre personnage. Pour cela, vous disposez d'une base de 10 points à répartir, modifiée par le coût des Avantages et les gains apportés par les Faiblesses. Si vous n'avez pas pu dépenser tous vos points de profession lors de l'étape 5 (« Profession »), vous pouvez les rajouter à vos points de Compétences.

Points de compétences =
10 + Faiblesses – Avantages + Points restants de l'étape 5

Acquisition des Compétences

Chacun des points de ce total vous permet d'augmenter librement l'une des Compétences de votre personnage d'un niveau. Il y a toutefois trois règles à respecter :

- Si toutes les Compétences générales peuvent bénéficier d'une augmentation, seules les Compétences de métier• que le personnage a déjà acquises au cours de son passé (Origines, Jeunesse, Profession) peuvent être améliorées.
- Le niveau d'une Compétence (quelle qu'elle soit) ne peut être augmenté que **d'un point maximum.**
- Aucune Compétence ne peut atteindre un score supérieur à 3.

Exemple : *pour son personnage, Théo dispose de 10 + 6 = 16 points de Compétences, qu'il répartit à sa guise en veillant à ne jamais dépasser le score maximum.*

Choix des Compétences de combat

Les armes font l'objet de Compétences spécifiques, chacune étant liée à une Caractéristique bien particulière. En effet, du fait de leurs formes et de leurs maniements différents, les armes n'utilisent pas les mêmes Caractéristiques pour le Test d'attaque, ni même pour calculer le bonus aux dégâts. Qu'il soit fort, adroit ou rusé, votre personnage trouvera toujours une arme faite pour lui ! Explorez donc la table des armes (page 109) pour choisir celles qui lui conviennent le mieux.

Veillez aussi à choisir des armes propres à la culture d'origine de votre personnage. Voici par exemple les armes favorites des Indiens :

- **Aztèques et Mayas :** arc, épée de pierre (similaire à l'épée caraïbe), casse-tête.
- **Arawak :** bâton.
- **Bravos :** arc, casse-tête, lance, sarbacane (avec fléchettes empoisonnées au curare).
- **Caraïbes :** arc (avec flèches empoisonnées au curare ou au mancenillier), épée caraïbe en bois (appelée « bottou »).
- **Mosquitos :** bâton, javelot, sabre.
- **Natchez :** arc, lance, tomahawk.

Attention, pour les Indiens, les Compétences d'Armes à feu (Mousquet, Pistolet, Grenade) sont considérées comme des Compétences de métier•.

Exemple : *Francis de Vercourt possède les Compétences Armes blanches (Rapière) et Armes à feu (Pistolet) au niveau 2.*

Effets des Avantages et des Faiblesses

Si votre personnage souffre d'une Faiblesse entraînant un malus pour certains Tests de Compétences, notez-le entre parenthèses à droite de la Compétence concernée pour ne pas l'oublier (ces malus ne diminuent pas la valeur des Compétences, mais modifient la Difficulté des Tests effectués avec celles-ci). De même, gardez une trace des Compétences pour lesquelles votre personnage bénéficie d'un bonus de Facilité ou d'Efficacité, dû à certaines possessions particulières.

Exemple : *à cause de son Poumon détruit, Francis de Vercourt subit un malus de -2 à tous ses Tests de Compétences d'Artisanat, Natation, Recharge de pièces et Survie. Théo note donc sur sa fiche de personnage :*

Artisanat	0(-2)
Natation	2(-2)
Artillerie (Recharge de pièces)	1(-2)
Survie	0(-2)

Étape 8 (optionnelle) : le souffle de vie supplémentaire

Cette étape est destinée à faire de votre personnage – pour l'instant fait d'encre et de papier – un véritable être de chair et de sang, par l'ajout de détails concernant son passé, sa personnalité, etc.

Surnom

Les pirates et flibustiers sont plus souvent appelés par leur surnom que par leur nom. Le prénom – ou le nom – peut être suivi de la provenance du personnage, par exemple Nau l'Olonnois, Pierre-le-Picard, Michel-le-Basque, Tributor-le-Gascon. Ces forbans se donnent entre eux des surnoms propres à décrire leur physique, leur comportement ou des événements passés : La Guigne, La Flèche, La Buse, La Verrue…

Certains flibustiers et pirates connus s'appelaient ainsi « Vent-en-Panne » (dont une fesse fut emportée par un boulet), Bras-de-Fer, Roc, Pierre-le-Grand ou Monbars l'Exterminateur. Teach, qui porte une longue barbe brune était surnommé « Barbe-Noire », alors que John Rackham se faisait appeler « le Rouge » ou « Calico-Jack », car il portait toujours des vêtements de calicot rouge.

À vous de faire preuve d'imagination pour trouver un surnom à votre personnage… Vous pouvez aussi attendre que son équipage lui en donne un !

Âge

Quel est l'âge de votre personnage ? L'espérance de vie diffère beaucoup selon les peuples :

Européens. Ils vivent en moyenne jusqu'à 50 ans, mais seuls deux sur trois survivent plus d'un an aux maladies du Nouveau Monde. La moyenne d'âge des pirates pendus est de 25 ans.

Indiens. La paix et la facilité de survie dans les Caraïbes les aident à vivre plus de cent ans, mais les massacres perpétrés par les Européens (ainsi que les maladies qu'ils apportent) ravagent leurs rangs.

Esclaves noirs. Ils sont choisis jeunes en Afrique, mais survivent rarement plus de sept ans aux conditions atroces de travail dans les plantations…

Description physique

Prenez le temps de décrire physiquement votre personnage : son attitude, sa démarche, ses vêtements, ou encore les séquelles de ses anciennes blessures, qui le rendent facilement reconnaissable… Pensez à relier la description du personnage à ses Caractéristiques physiques et sociales (Force, Charisme, etc.).

N'oubliez pas que les pirates adoraient se mettre en scène, surtout pour paraître plus effrayant encore. Ainsi, lors des abordages, Barbe-Noire accrochait des mèches allumées à son chapeau pour se donner l'air d'un démon sortant tout droit des Enfers !

La deuxième partie du questionnaire en annexe est consacrée à cela :

- À quoi ressemble le personnage ? Est-il grand ou petit, hideux ou beau, gros ou mince ?
- A-t-il des handicaps physiques, une jambe de bois ou une maladie chronique ?
- Comment est-il vêtu ?

Exemple : *Francis de Vercourt est un homme de taille moyenne, très mince et bien fait de sa personne. Ses yeux noirs brillent d'un éclat sarcastique, encadrés par les boucles d'une perruque brune. Comme on l'a vu plus haut, une lame qui lui a traversé le poumon lui a laissé un handicap. Il apparaît le plus souvent vêtu d'un uniforme réglementaire aux manchettes bleues, mais de couleur noire, conformément à sa religion.*

Histoire personnelle

Pour donner à votre personnage un peu plus de consistance, vous pouvez rédiger son histoire. Une page ou deux sont suffisantes pour témoigner de son passé. Pensez aussi aux événements de sa jeunesse, ainsi qu'aux Avantages et Faiblesses que vous lui avez choisis. Vous pouvez également vous inspirer du questionnaire, dont la troisième partie est justement axée sur l'historique du personnage :

- Où le personnage est-il né ?
- A-t-il encore des parents ? Des frères et sœurs ? Où vivent-ils ?
- Sait-il lire et écrire ? A-t-il reçu une bonne éducation ?
- Quelle est sa religion d'origine (voir ci-après) ?
- A-t-il des amis ou des contacts dans le Nouveau Monde ?
- Est-il marin ou terrien ? Quels horizons a-t-il déjà vus ?
- Quelles sont les raisons qui l'ont amené sur un navire ou dans les Caraïbes ?
- A-t-il effectué son service militaire ? A-t-il déserté ?
- A-t-il contracté des dettes, doit-il des services à quelqu'un ?
- A-t-il déjà eu des activités illégales ?
- Porte-t-il la marque des meurtriers ? A-t-il déjà goûté au bagne ?
- Est-il recherché par les autorités ?
- A-t-il des ennemis ? Qu'a-t-il fait pour susciter leur haine ?

Un point déterminant doit à notre avis apparaître dans cette histoire. Votre personnage était-il prédisposé à devenir un pirate ? Est-il révolté par l'injustice, l'inégalité et les mensonges de la société ? Brûle-t-il d'une rage incompréhensible qu'il doit exprimer pour trouver la paix ? A-t-il déjà, comme Edward Low, déclaré la guerre à l'humanité ?

Taille et poids

Voici quelques tailles et poids moyens :

Européens. Hommes 1m 60, 65 kg. Femmes 1 m 55, 50 kg.

Noirs d'Afrique. Hommes 1 m 60 à 1 m 90, 60 à 100 kg. Femmes 1 m 55 à 1 m 80, 50 à 65 kg.

Arawaks, Caraïbes et Aztèques. Hommes 1 m 70, 65 kg. Femmes 1 m 65, 50 kg.

Mosquitos et Natchez. Hommes 1 m 80, 75 kg. Femmes 1 m 75, 60 kg.

Indios Bravos et Mayas. Hommes 1 m 55, 60 kg. Femmes 1 m 55, 48 kg.



Exemple : *Francis de Vercourt est issu d'une famille de petits nobles huguenots bordelais. À cause de ses croyances religieuses, il a souvent dû affronter les agressions des nobles catholiques de la ville. Son père étant mort dans sa jeunesse, il a effectué une formation d'aspirant de marine afin de subvenir aux besoins de sa mère et de sa sœur. Francis a bien veillé à tenir sa religion secrète, car du fait de la Révocation de l'Edit de Nantes, il lui aurait été impossible d'accéder à une formation d'officier. Par son assiduité, son magnétisme naturel et son apparence impérieuse, il réussit à s'attirer le respect des autres aspirants et de ses professeurs.*

Durant ses études militaires, Francis prit l'habitude de dépenser son argent dans les tavernes avec ses compagnons, si bien que sa famille se retrouva vite dans la misère. Après les réprimandes de sa mère, il redevint plus raisonnable et recommença, après cinq ans d'école militaire à Brest, à fréquenter la noblesse bordelaise. Son succès auprès des femmes et son humour pince-sans-rire lui valurent vite l'inimitié mortelle de cinq nobliaux, qui le suspectaient de s'adonner à la religion de la réforme. Pensant avant tout à l'avenir de sa famille, il refusa un duel, afin d'éviter de se mettre hors-la-loi.

Alors qu'il accompagnait sa sœur, il fut attaqué par les cinq nobles. Il les tua tous, mais sa sœur mourut d'un coup de pistolet qui lui était destiné. Il eut pour sa part le poumon transpercé d'un coup de rapière. Restant plusieurs semaines entre la vie et la mort, il prépara cependant le départ de sa mère pour les Amériques. À Brest, où il cherchait une place sur un des bâtiments de la Royale, il apprit le naufrage du navire transportant sa mère.

Ivre de colère contre l'intolérance religieuse qui a eu raison de sa sœur et contre Dieu qui a englouti sa mère, il s'est engagé sur un navire de guerre, mais se sent prêt à tout…

Religion

Les véritables athées sont rares aux XVII^{e} et XVIII^{e} siècles ! Pensez à choisir une religion pour votre personnage… qu'il en suive les principes ou non, d'ailleurs.

Les Européens présents dans le Nouveau Monde sont pour la plupart chrétiens (catholiques, protestants, anglicans…) ou juifs. Les protestants (encore appelés « huguenots » en France) viennent de France, d'où ils fuient les persécutions religieuses du Roy et du Cardinal, mais aussi des principautés allemandes, de Hollande (berceau et refuge des réformés en Europe)…

Chez **les Indiens**, de nombreuses traditions religieuses existent :

Arawaks. Pour les protéger de Juracán, dieu mauvais associé aux Indiens Caraïbes qui les massacrent et volent leurs femmes, Yocahú a donné aux Arawaks les Zémis. Ces esprits, une fois enfermés dans de petites statuettes coniques, confèrent un grand pouvoir à leur possesseur.

Aztèques. Les Aztèques adorent avant tout le dieu de la guerre et du soleil Huitzilopochtlui, mais aussi le Serpent à Plume Quetzalcoatl. Tlaloc, dieu de la pluie, et Teczatlipoca, le miroir qui fume, dieu de la sorcellerie, trônent à leurs côtés. Les Toltèques leur ont également transmis le mythe des Cinq Soleils.

Caraïbes. Les Caraïbes ont deux divinités, l'une bonne, « Chemyn » pour les femmes et « Ichéiri » pour les hommes, et l'autre mauvaise, « Mabouya ». Ils ne vénèrent que leur Ichréiri personnel : Ichéiricou (« mon Ichéiri » en caraïbe), qu'ils invoquent pour se protéger des Mabouyas envoyés par leurs ennemis pour les persécuter. Ichéri intervient sous la forme d'un oiseau qui pénètre dans une case la nuit et prend la parole d'une voix rauque.

Mayas. Les Mayas adorent des centaines de divinités dont certaines sont similaires aux divinités aztèques, comme Chac le dieu de la pluie, ou le Serpent à Plume : tous leurs rites tournent en effet autour d'un calendrier

extrêmement précis, et chaque jour de l'année a sa propre divinité.

Mosquitos. Les Mosquitos sont parfaitement athées, même si, à l'instar des Caraïbes, des démons appelés « Mabouyas » sont parfois accusés des maux qui les affectent.

Natchez. Les Natchez adorent le soleil, dont le représentant sur terre est leur chef tout puissant, tant d'un point de vue politique que magique.

Quant aux esclaves noirs, arrachés à leurs racines, ils essaient de renouer avec leurs ancêtres par le culte vaudou. Ils adorent les « Lwas », intercesseurs entre le Grand-Maître et les hommes.

Personnalité

Un personnage doté d'une véritable personnalité est un personnage destiné à marquer les esprits ! Voici de quoi vous aider à réfléchir au tempérament de votre personnage :

- Le personnage est-il bavard, bruyant ou silencieux ?
- Est-il violent ? Vulgaire ?
- Est-il franc ou dissimulé ?
- Est-il rebelle, conciliant ou autoritaire ?
- Est-il jovial, grincheux ou lunatique ?
- Boit-il ? Plus qu'il ne faudrait ?
- Est-il avare ou dépensier ? Raisonnable ou joueur invétéré ?

Exemple : *Le silence auréole de mystère. Francis de Vercourt ne parle donc jamais pour ne rien dire… Il n'est jamais vulgaire, et violent seulement par nécessité. D'un tempérament impénétrable et pince-sans-rire, il se montre conciliant en temps de paix, mais autoritaire en temps de guerre. Depuis la mort de sa sœur, il est sujet à des pulsions alcooliques. Il n'a jamais su économiser son argent…*

Points de vue

Quelle est la philosophie du personnage ? Son idéologie, ses croyances ? Tout cela peut être déterminant pour son avenir, tout autant que sa personnalité…

- Quels sont les rêves, les buts, les hantises du personnage ?
- Est-il satisfait de sa condition ?
- Accepte-t-il l'autorité ? Sous quelle forme ?
- Que représente la mer pour lui ?
- Qu'est-ce qu'un pirate ou un flibustier, selon lui ?
- Quel poste lui conviendrait le mieux ?
- Est-il dévot ?
- Les autres religions que la sienne sont-elles, à son avis, tolérables ou diaboliques ?
- Le massacre et l'asservissement des Indiens et des Noirs le laissent-ils de marbre ?
- Croit-il en la magie ? Si oui, sous quelle forme ?
- A-t-il des prédispositions pour comprendre cet art occulte ?

Exemple : *Francis de Vercourt rêve de faire payer par le sang son humiliation de huguenot. Il se satisfait peut-être de sa propre condition, mais en aucun cas de celle du monde, et ne reconnaît comme autorité que celle des gens qui le respectent. La mer représente pour lui un idéal de paix, de liberté et d'aventure, mais au début de la campagne, il considère encore les pirates comme des bandits méprisables. À propos de son avenir, ce jeune aspirant de marine ne pense qu'à une chose : le commandement ou la mort ! Même s'il ne prie plus depuis le décès de sa sœur, il tolère les autres religions et ne croit pas en la magie. La condition des esclaves ? « Plutôt eux que moi… »*

Expressions préférées

Les pirates connaissent un nombre insoupçonné d'injures et aiment à orner leurs discours d'expressions imagées. Choisissez quelques jurons et expressions chers à votre personnage et ne lésinez pas sur leur usage !

Les injures des pirates et flibustiers tournent beaucoup autour de la religion ou de leur mode de vie : boit-sans-soif, marin d'eau douce, grenouille de bénitier, raclure, crevure, queue de rat, foie jaune, chien galeux, chacal goûteux, vermine puante, gueule enfarinée, pantin enfariné, frère de la crotte, pute vérolée, putain du Roy, raclure de latrines, couilles flétries…

Les expressions qui suivent, même si elles vous paraissent colorées, sont utilisées sans animosité par les pirates : cornes/tripes du diable, que je sois damné si…, le diable/la peste/la vérole vous/m'emporte si…, gentlemen (adressé à des pirates), Enfer, putréfaction, par les couilles du Seigneur, par la sainte putain, par la barbe de ma mère, par ma barbe, nom de Dieu, que je casse ma pipe si…, que je boive un bol de souffre et de feu avec le diable si…, morpions de Marie, forban (affectueux), sabords de l'Enfer…

Exemple : *Francis de Vercourt s'adresse souvent à ses hommes en disant « mes enfants » ou « garçons ». Il réserve le sobriquet de « raclure de latrines » à ses pires ennemis.*



PRÉ-TIRÉ

Garde de la marine

—

☞ *page 84*

Animal domestique

Votre personnage possède-t-il un animal domestique ou de compagnie ? Pour cela, il doit être doté de l'Avantage correspondant (« Animal de compagnie »). À la fin de ce livre, vous trouverez les Caractéristiques de différents animaux, comme le singe, le chien, le perroquet ou le dauphin.

Si de plus votre personnage connaît la Compétence Dressage, il a déjà enseigné à son compagnon animal la moitié des tours (arrondi à l'inférieur) que ce dernier pourra apprendre dans sa vie.

Étape 9 : la touche finale

Valeurs de métier et de commandement

Calculez la Valeur de métier et les Valeurs de commandement de votre personnage. Vous devez pour cela faire la moyenne de deux Caractéristiques (arrondie à l'entier le plus proche de 5), qui dépendent de la profession du personnage. Reportez-vous à la section « Historique du personnage : liste des professions » : en effet, ce sont les deux Caractéristiques en italique pouvant bénéficier d'un bonus de profession à la création.

> Valeur de métier = moyenne des deux caractéristiques de professions (arrondi à l'entier le plus proche de 5)

Il serait fastidieux et inutile de noter toutes les Valeurs de métier sur la fiche de personnage. Vous n'avez a priori besoin que de la Valeur du métier exercé actuellement par votre personnage. S'il n'exerce aucun métier au moment où vous jouez, il ne dispose d'aucune Valeur de métier.

Certaines Valeurs de métier doivent toutefois apparaître sur la fiche de personnage : ce sont les Valeurs de commandement. En d'autres termes, ce sont les valeurs correspondant aux professions de Capitaine, Second, Canonnier, Quartier-Maître, Maître d'équipage et Maître canonnier. En effet, si un de ces commandants tombe sous les balles adverses, votre personnage pourra éventuellement le remplacer immédiatement, sans avoir à tout recalculer.

Calculez donc toutes les Valeurs de commandement qui suivent et inscrivez-les dans l'encadré Caractéristiques secondaires de votre fiche :

- Valeur de Capitaine : (Cha+Eru)/2.
- Valeur de Second : (Ada+Exp)/2.
- Valeur de Canonnier : (Per+Exp)/2.
- Valeur de Quartier-Maître : (Cha+Per)/2.
- Valeur de Maître d'équipage : (Adr+Exp)/2.
- Valeur de Maître canonnier : (Per+For)/2.

Vous saurez ainsi à quel poste de commandement votre personnage sera le plus à l'aise, sur le long terme. Il se peut bien entendu que, pour l'instant, ses faibles Compétences ne lui permettent pas de prouver ses capacités, mais en les cultivant, il deviendra un commandant de renom.

Exemple : *voyons les Valeurs de commandement de Francis de Vercourt, que Théo note sur sa fiche de personnage.*

Valeur de Capitaine : 7

Valeur de Second : 5

Valeur de Canonnier : 5

Valeur de Quartier-maître : 6

Valeur de Maître d'équipage : 5

Valeur de Maître canonnier : 4

Il ne note pas sa Valeur de métier, car « Aspirant de marine » est une formation et non une profession. Il n'y a aucun doute, Francis de Vercourt fera un excellent capitaine, et le voir assumer un autre poste serait du gâchis.

Chance

Chaque personnage possède un niveau de Chance égal à Pouvoir -5. Notez le niveau de Chance de votre personnage dans l'encadré Caractéristiques secondaires de votre fiche.

Exemple : *avec un pouvoir de 3, Francis de Vercourt a une chance de 3 – 5 = -2, qu'il note sur sa fiche. Gare aux boulets perdus !*

Initiative et Actions par Tour de combat

Le niveau d'Initiative de votre personnage est égal à son niveau d'Adaptabilité. Il dispose de deux Actions par Tour de combat.

Escrime

L'utilisation de la compétence Escrime est expliquée page 117. Prenez le temps de lire les règles d'escrime si votre personnage peut utiliser cet art mortel…

Modificateur de dégâts

En fonction de leur puissance physique ou de leur habileté, les personnages peuvent au cours d'un combat infliger des dégâts plus ou moins importants à leurs adversaires. Ainsi, la Force est déterminante lors d'un combat au contact, tandis que l'Adresse permet à un personnage habile de « faire mouche » avec plus de précision lors d'un combat à distance, et de causer ainsi plus de dommages à la cible. Cas particulier, l'utilisation de certaines armes blanches dépend plus de la dextérité du combattant que de sa puissance physique en matière de dégâts infligés (c'est le cas de la rapière ou du fouet, par exemple).

Chaque personnage est donc doté de deux Modificateurs de dégâts, l'un dépendant de la Force (MDFor), l'autre de l'Adresse (MDAdr) :

Modificateur de dégâts (Force) : utilisation d'une arme de contact (mains nues, gourdin, hache, sabre…).

Modificateur de dégâts (Adresse) :

- Utilisation d'une arme de tir (pistolet, mousquet…),
- Utilisation d'une dague, d'une rapière ou d'un fouet.

Voici comment déterminer ces Modificateurs de dégâts :

Modificateur de dégâts (Force)

Force	2	3	4	5	6	7	8	9
MDFor	-2	-1	+0	+0	+1	+2	+3	+4

Modificateur de dégâts (Adresse)

Adresse	2	3	4	5	6	7	8	9
MDAdr	-1	-1	+0	+0	+0	+1	+1	+2

Exemple : *avec un niveau 3 en Force, Francis de Vercourt possède un Modificateur de dégâts (Force) de -1. Il ferait bien d'oublier les armes lourdes et de se consacrer à des armes qui seyent mieux à un gentilhomme ! Avec une Adresse de 6, son Modificateur de dégâts (Adresse) est de +0, ce qui est beaucoup plus intéressant s'il doit utiliser une rapière, une dague ou bien une arme à feu.*

Gloire et Infamie

Ces deux aspects reflètent la réputation de votre personnage. Est-il célèbre pour ses hauts-faits ou au contraire pour sa cruauté ? Au début de ses aventures, votre personnage n'a encore aucun score ni de Gloire ni d'Infamie, sauf s'il possède l'Avantage Réputation (Gloire) ou l'Avantage Réputation (Infamie). Reportez-vous aux tables de Gloire et d'Infamie (pages 140 et 141), afin de déterminer vos niveaux et qualificatifs en fonction de vos scores.

Exemple : *à ses débuts en tant que personnage-joueur, Francis de Vercourt n'a pas encore de niveaux de Gloire ou d'Infamie. Il commence donc comme un brave type parfaitement inconnu, et devra forger sa réputation au cours des parties. Son joueur ne peut pas non plus – pour l'instant – dépenser de points de Gloire ou d'Infamie (voir page 142).*

Répartition des cases de blessures

Plus un personnage est endurant et robuste, et plus il pourra encaisser de blessures au cours d'un combat, d'où l'importance de la Caractéristique Résistance. L'état de santé d'un personnage est défini par des « Niveaux de Blessures » : Légère, Sérieuse, Grave, Critique, Coma et Mortelle. Chaque personnage dispose de « cases de santé » dont le nombre dépend de sa Résistance et qui sont réparties dans l'échelle des niveaux de Blessures.

La table suivante vous indique la répartition de ces cases de santé dans les différents niveaux de Blessures :

Nombre de cases de blessure par localisation

Résistance	2	3	4	5	6	7	8	9
Blessure :								
Légère	0	0	0	1	2	2	2	2
Sérieuse	0	0	1	1	1	2	2	2
Grave	0	1	1	1	1	1	2	2
Critique	1	1	1	1	1	1	1	2
Coma	2	2	2	2	2	2	2	2
Mortelle	1	1	1	1	1	1	1	1

Comme vous pouvez le constater, tous les personnages ont autant de cases de santé que leur niveau de Résistance, plus deux autres cases : une case Coma supplémentaire et une case pour la blessure mortelle, indiquant que le personnage est mourant…

Sur votre fiche de personnage, noircissez les cases excédentaires dans toutes les Localisations.

Exemple : *Francis de Vercourt a 5 en Résistance. Théo peut donc noircir, pour chaque Localisation, une case d'état Critique, une case d'état Grave, une case d'état Sérieux et une case d'état Léger. Ces cases ne lui serviront à rien lors de la partie. Il lui en reste donc 7 non noircies.*

L	S	G	Cr	Co	Co	M
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
■	■	■	■			

Équipement

Votre personnage possède toutes les armes correspondant aux Compétences de combat dans lesquelles il a au moins atteint le niveau 2. La table des armes (page 109) vous indique leurs caractéristiques, notamment les dégâts qu'elles infligent et la portée des armes à distance. Vous pouvez ainsi calculer la valeur de dégâts fixe que peut infliger un personnage quand il utilise telle ou telle arme (Dégâts de l'arme + Modificateur de dégât (Force ou Adresse selon les cas) du personnage).

Seules les origines sociales Armée, Bourgeoisie, Intellectuels, Noblesse et Marine permettent d'obtenir automatiquement à la création de personnage des armes de Bonne qualité. Les autres personnages ne seront au départ dotés que d'armes de Mauvaise qualité (imposant un malus de -1 au Test d'attaque).

À moins que le maître de jeu n'en décide autrement, votre personnage commence avec 5 Pièces de huit (l'avantage Argent augmente ce pécule de départ). Avec cette somme, vous pouvez lui faire acheter de l'équipement supplémentaire (voir page 291), avec l'accord du maître de jeu.

Exemple : *Francis a dépensé tout son argent pour que sa mère puisse embarquer vers le Nouveau Monde. Il ne lui reste donc que 15 livres tournois, soit 5 Pièces de huit. Il possède une rapière, un pistolet, une main gauche et son uniforme. Il ne se sépare jamais du médaillon que portait sa sœur, un objet dont la seule présence emplit son cœur d'une rage destructrice envers les catholiques… Théo note les dégâts correspondant à ses armes : pistolet (+1), mousquet (+2), dague (+1) et rapière (+1), mais aussi Combat à mains nues (-2).*

Quel est le poste d'équipage du personnage ?

Le poste occupé par un personnage est essentiel, car il détermine son influence sur la qualité générale de l'équipage, mais intervient aussi lors de la résolution de l'expérience.

Une question importante reste en suspens : à quel poste un personnage nouvellement créé débute-t-il ? En réalité, et sauf avis contraire du meneur de jeu, le personnage n'assume encore aucun poste. Sa fonction au sein de l'équipage sera déterminée au cours des premiers scénarios : chez les pirates, on ne naît pas capitaine ou quartier-maître, on est élu à ce poste. Au risque de décevoir les joueurs désireux de commencer directement en haut de l'échelle, nous pensons que la nomination d'un personnage à tel ou tel poste doit avant tout être mise en scène, dans le jeu lui-même, au cours des parties à venir…

Exemple : *Francis de Vercourt, gentilhomme protestant, ne connaît pas encore son poste à bord, qui sera déterminé plus tard, lors de ses premières aventures au sein d'un équipage pirate. Pour l'instant, il est simplement aspirant de marine…*

Conseils Finaux

Pour conclure, les seuls conseils que nous pouvons d'ores et déjà vous donner sont d'incarner au mieux votre personnage au cours des parties à venir, pour lui donner **une vie, un passé, une personnalité**. Vous seul décidez des actions de votre alter ego, car celui-ci, à l'instar des autres révoltés voguant sous le *Pavillon Noir*, est **libre**.

Pour préserver le plaisir de tous, pensez néanmoins à **faire agir votre pirate pour le bien de son équipage**, ou au moins du groupe de personnages-joueurs !

Tracez-lui **un destin grandiose**, donnez-lui **des tâches titanesques à accomplir**, et **des objectifs atroces ou au contraire idéalistes**, car si les pirates n'ont pas su imposer leur point de vue à la société injuste qu'ils combattaient, rien ne dit que **vous** n'y parviendrez pas...

Historique du personnage

Vous trouverez dans ce chapitre l'ensemble des informations concernant les origines ou les activités passées de votre personnage, à choisir lors de la création de ce dernier et réunies ici pour plus de facilité. Les textes qui accompagnent les différents choix sont purement indicatifs. Libre à vous de les ignorer si vous trouvez mieux ou plus approprié pour votre personnage.

Si une étape du passé de votre personnage vous force à faire des choix incohérents, comme prendre la Compétence Commerce alors que vous êtes en train de créer un Indien plus habitué au troc, vous pouvez – avec l'accord du maître de jeu – en choisir une autre à la place. De même si vous devez encore choisir une Compétence alors que vous n'avez plus d'option possible, choisissez une autre Compétence générale en rapport avec l'étape de création en question.

Peuple et pays d'origine

Choisissez l'une des origines présentées ci-dessous :

Europe

(Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Hollandais, Italien, Portugais).

Les Européens ne bénéficient d'aucune Compétence culturelle. En revanche, ils sont les seuls avec les Créoles à avoir éventuellement accès à la Compétence Escrime à la création.

Créole

(Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Hollandais, Italien, Portugais).

Les Créoles sont des Européens nés dans les Indes Occidentales. Ils ne bénéficient pas non plus de Compétences culturelles, mais peuvent mettre des points dans la Compétence Escrime à la création, si leur origine sociale le leur permet.

Afrique Noire

(Guinée, Sénégal, Côte d'Ivoire, Dahomey).

Très représentés dans le Nouveau Monde, mais en tant qu'esclaves, les hommes originaires d'Afrique Noire sont choisis pour leur résistance. Les femmes sont aussi choisies pour leur beauté. Le vaudou est une religion spirituelle très répandue dans leurs rangs.

- **Compétences culturelles :** Art (Instrument de musique), Premiers soins, Religion (vaudou).

Aztèques

Civilisation entièrement détruite par les Espagnols, il n'en reste que des ruines. Les aztèques ont pour la grande majorité été convertis à la religion chrétienne et sont considérés comme des sujets de Sa Majesté Très Catholique le roi d'Espagne. Les rares tenants de la culture aztèque sont auréolés de mystère et suscitent le respect, la peur ou la haine.

- **Compétences culturelles :** Politique, Tactique, Religion (Aztèque).

Mayas

Depuis la conquête espagnole, l'empire maya n'est plus, et le peuple maya est organisé sous forme de villages nomades, se déplaçant sur la route des temples du Yucatán. Il a été moins touché par l'invasion espagnole que les Aztèques. Cette civilisation mystique et pacifique, excellant en science, a néanmoins disparu, mystérieusement dévorée par la forêt. Les cités de la péninsule du Yucatán, perdues dans la forêt vierge, sont les cibles des pilleurs en quête de cités d'or.

- **Compétences culturelles :** Ingénierie navale, Navigation, Sciences.

Indiens Mosquitos

Les Indiens Mosquitos habitent la côte proche du cap Nicaragua. En très bons termes avec les flibustiers, ils montent souvent à leur bord pour s'initier à leur culture. En échange, le jeune Mosquito fait profiter ses compagnons de ses talents de pêcheur. Les Mosquitos sont des Indiens attentifs et agiles. Ils deviennent vite doués au mousquet ou en tant que gabiers. S'ils ne sont pas surpris, ils peuvent tenter une fois par tour de dévier un projectile avec une baguette (page 103).

- **Compétences culturelles :** Armes de jet/trait (Javelot), Langues étrangères (une langue au choix), Pêche.

Indios Bravos

Ces Indiens habitent l'intérieur des terres entre Trinidad et le Yucatán. Ayant toujours repoussé l'agresseur espagnol, ils semblent invincibles dans leur forêt, dans laquelle ils se déplacent comme de véritables fantômes et repoussent leurs ennemis à coups d'aiguilles de sarbacane empoisonnées.

- **Compétences culturelles :** Discrétion, Herboristerie, Armes de jet/trait (Sarbacane).

Les mélanges culturels

Les mélanges culturels sont nombreux dans les Caraïbes. Certains métis, comme Warner l'Indien, sont entrés dans l'histoire et ont joué un rôle crucial dans les relations avec les Indiens. Quelques Européens adoptent aussi la culture des Caraïbes, par exemple, et se font appeler les « Caraïbes blancs ». Les esclaves noirs évadés joignent aussi les rangs des Indiens : ce sont les « Caraïbes noirs ».

Si vous choisissez de jouer un métis ou quelqu'un qui a adopté une autre culture, choisissez sa culture principale parmi ses deux origines. En terme de règles, créez le personnage comme s'il était issu uniquement de sa culture principale.

Indiens Natchez

Les Natchez sont de féroces Indiens qui habitent la Louisiane. Vêtus de peaux de bêtes, ils vivent de la chasse et de la cueillette. Ils sont dirigés par le Grand Soleil, un puissant sorcier qui commande au soleil.

- **Compétences culturelles :** Intimidation, Armes blanches (Lance), Religion (Natchez).

Indiens Arawaks Taïnos

Les Espagnols ont exterminé six millions de ces Indiens pacifiques qui habitaient les Îles sous le Vent. Les Arawaks sont encore nombreux au Venezuela, mais dans les Caraïbes, il n'en reste plus que des villages épars et cachés. Les femmes Arawaks sont célèbres pour leur beauté et les hommes pour leur agilité.

- **Compétences culturelles :** Acrobatie/Escalade, Jeu, Séduction.

Indiens Caraïbes

Les Indiens Caraïbes occupent les Îles du Vent. Les Français et les Anglais leur volent leurs terres par le massacre et la traîtrise. Certains flibustiers ont pu toutefois apprécier leur accueil chaleureux… car la chair des Européens leur déplaît.

- **Compétences culturelles :** Armes de jet/trait (Arc), Armes blanches (Épée caraïbe), Herboristerie.

Origines sociales

Choisissez l'une des origines présentée ci-dessous :

Amuseurs

Vous êtes né dans une famille de saltimbanques, mal considérée par l'Église et allant de village en village. Vous avez vu en sa compagnie une grande variété de contrées et de gens, dont chaque souvenir est associé à un spectacle. Le travail de saltimbanque est comme un jeu, si exigeant, mais si agréable. Dès votre enfance, vous avez acquis une aisance à la fois physique et sociale, ce qui a valu des relations aussi nombreuses que passagères avec le sexe opposé. Vous êtes partagé entre le désir de voyager de par le monde et celui de vous installer à Paris, Londres, Vienne ou Venise pour vous mêler aux plus grands artistes.

- **Caractéristiques :** Charisme ou Adresse +1.
- **Compétences accessibles :**

  Techniques (1 Comp. générale max.)

  Physiques (2 Comp. générales max.)

  Sociales (2 Comp. générales max.)

  Combat (1 Comp. générale max.)

  • *: Art (au choix : Instrument de musique, Jonglage, etc.), Lire/Écrire.*

Armée

Votre père n'est pas parti à l'armée de gaieté de cœur, mais les incessantes guerres des monarques européens ne laissent pas beaucoup de place au bonheur de l'individu. Ses sporadiques apparitions au domicile familial vous ont profondément marqué. Tantôt anéanti, tantôt tonitruant, tantôt violent, il s'est habitué malgré lui à sa nouvelle vie. En revanche, la nécessité de penser ne transparaissait ni dans sa vie, ni dans ses enseignements. Il vous a appris le maniement des armes, raconté ses aventures de part l'Europe, mais aussi vanté les mérites de l'uniforme pour trousser les filles et la chaleur d'une bonne bouteille de vin. Un jour, il a disparu. Est-il mort ou a-t-il fondé un nouveau foyer ?

- **Caractéristiques :** Résistance ou Expression +1.
- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (1 Comp. générale max.)

  Techniques (1 Comp. générale max.)

  Maritimes (1 Comp. générale max.)

  Physiques (1 Comp. générale max.)

  Sociales (1 Comp. générale max.)

  Combat (2 Comp. générales max.)

  • *: Balistique, Escrime.*

Bourgeoisie

D'une famille aisée, vivant du négoce au cœur d'une grande ville, vous n'avez jamais manqué de rien. Nul n'était besoin de vous soucier d'efforts physiques ou de tâches avilissantes. Cependant, le complexe d'infériorité de vos parents face aux nobles, leur morale étouffante et leur manque d'ouverture d'esprit ont commencé à vous ennuyer dès votre jeune âge. Comment concilier les sciences et la dialectique avec cette vie égoïste et égocentrique ?

- **Caractéristiques :** Perception ou Érudition +1.
- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (2 Comp. générales max.)

  Sociales (3 Comp. max.)

  • *: Connaissance spé. (Droit), Balistique, Étiquette, Hydrographie, Lire/Écrire, Politique, Sciences.*

Colons

La vie créole, même celle d'un noble, n'a rien de reposant. Le travail incessant donnait pourtant un but à l'existence de vos parents : l'espoir de construire un monde où ils seraient des êtres nouveaux, plus libres et bien sûr plus riches. Votre famille a connu des moments difficiles, victime des aléas climatiques, des raids indiens, des guerres, de la violence omniprésente ou des médisances du voisinage. Dans ce Nouveau Monde aussi imparfait que l'ancien, vous auriez aimé plus de contacts avec vos parents, plus de moments de paix pour discuter… mais l'or n'attend pas.

- **Caractéristiques :** Force ou Résistance +1.
- **Compétences accessibles :**

  Techniques (2 Comp. générales max.)

  Maritimes (1 Comp. générale max.)

  Physiques (3 Comp. générales max.)

  Combat (1 Comp. générale max.)

  • *: Artisanat (Agriculture), Hydrographie, Survie.*

Intellectuels.

D'aucuns vous auraient qualifié de bourgeois. Pourtant, l'ambiance familiale en était bien éloignée. Même si vous ne rouliez pas sur l'or, la sapience illuminait vos journées et apportait à vos parents la reconnaissance dans toute la ville. La vérité tombait de la bouche de votre père comme un doux miel, pour vous éveiller à un monde inaccessible au commun des mortels, où tout trouve sa raison d'être. Désormais, vous n'étiez plus fait pour cette société étriquée, où la valeur d'un homme se mesure à sa bedaine. Toutes les belles choses apprises resteront-elles de simples décorations, ou vous inviteront-elles à reconstruire un monde meilleur ?

- **Caractéristiques :** Érudition ou Adaptabilité +1.
- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (3 Comp. générales max.)

  Maritimes (1 Comp. générale max.)

  Sociales (1 Comp. générale max.)

  • *: Balistique, Connaissance spé. (au choix), Étiquette, Intendance, Ingénierie navale, Hydrographie, Lire/Écrire, Médecine, Navigation, Politique, Sciences.*

Malandrins

Fils d'un coupeur de bourse, aussi doué pour escalader les façades que pour fracturer les serrures, les leçons de vertu de votre mère, serveuse ou prostituée, sonnaient aussi faux que des pièces rognées. Les lamentations maternelles ne vous empêchaient pas de suivre votre père dans quelque lieu lugubre, pour quelque affaire louche et pourtant si palpitante. Vous viviez dans le bonheur de l'instant, achetant des confiseries avec le fruit de votre rapine. Comment accepter de vivre sans être maître de votre destinée ? Votre mère avait mis votre paternel en garde contre l'alcool, la fréquentation de truands et d'assassins, et surtout contre la corde. Il aurait dû l'écouter. Il est trop tard pour lui, mais pas encore pour vous.

- **Caractéristiques :** Adresse ou Adaptabilité +1.
- **Compétences accessibles :**

  Physiques (3 Comp. générales max.)

  Sociales (1 Comp. générale max.)

  Combat (1 Comp. générale max.)

  • *: Larcins.*

Marine

Fils d'un pêcheur ou d'un marin au long cours, vous ne viviez que pour et par la mer. À l'âge de trois ans, votre père vous emmenait déjà sur son navire, les jours de beau temps, vous enseignant l'art de la voile et des nœuds, la science du vent et des courants. Pendant ses absences, vous restiez des heures entières devant l'océan, assis en haut d'une falaise ou sur une plage. À chaque départ, il partait pour toujours, et à chaque retour, il revenait d'une éternité d'absence et de prières. Nombre d'hommes du village ont été pris sur des navires de guerre, et ne sont jamais revenus. Votre père revenait chaque soir, chaque semaine ou chaque mois. Pourtant, un jour, vos prières et celles de votre mère à la chapelle de la pointe des brisants n'ont pas suffi. La mer démontée s'écrasait sur les rochers, arrachant des cris dans la chapelle. Le vent violent apportait des promesses de naufrage. Après le retour du calme, vous avez attendu votre père en vain. Il était alors de votre devoir de partir en mer pour le remplacer et de vouer un culte à la mer qui vous l'a arraché.

- **Caractéristiques :** Adaptabilité ou Perception +1.
- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (1 Comp. générale max.)

Techniques (1 Comp. générale max.)

Maritimes (3 Comp. générales max.)

Physiques (1 Comp. générale max.)

• *: Artisanat (Voilerie), Balistique, Cartographie, Connaissances nautiques, Connaissance de la signalisation, Hydrographie, Navigation.*

Noblesse

Né pour mourir au nom de l'honneur ou au nom du roi, telle était la devise de vos parents, et telle devait être la vôtre. Les affaires de cœur, les affaires d'honneur étaient au cœur de la vie qui vous entourait. On ne parlait de la misère que le mépris aux lèvres et de la guerre qu'avec sourire et flamme. Vous avez fait tout votre possible pour briller vous aussi, de traits d'esprit, de cœur ou d'épée, mais dans votre ardeur, vous avez oublié que la quintessence de l'art consiste à briller tout en restant à sa place. La punition de mort par le roi pour les duels et l'inimitié de vos pairs ont rendu votre vie d'autant plus difficile que vos parents ne vous approuvaient pas. Ce monde de dentelles et de poudre qui vous fascinait n'était-il donc pas votre terrain de jeu réservé ?

- **Caractéristiques :** Expression ou Pouvoir +1.
- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (1 Comp. générale max.)

  Maritimes (1 Comp. générale max.)

  Physiques (1 Comp. générale max.)

  Sociales (3 Comp. générales max.)

  Combat (1 Comp. générale max.)

  • *: Balistique, Étiquette, Escrime, Hydrographie, Lire/Écrire, Navigation, Politique.*

***Attention** : un personnage issu de la noblesse devra obligatoirement être doté de l'Avantage Statut social (Noble). Voir l'étape 6 de la création de personnage : Avantages et Faiblesses.*

Paysannerie/Artisanat

Né d'une famille simple, vous avez vécu une enfance simple. Vous avez participé dès votre plus jeune âge au travail dans la ferme, dans l'atelier ou dans la forêt. Ainsi, votre place était toute désignée dans votre village, où vous auriez pu vous installer. Cependant, les rapaces ne sont pas loin. Nobles décimant la famille de leurs guerres, affamant les enfants avec leurs soudards et leurs impôts, usuriers sans scrupules et bourgeois assoiffés d'or, tous vous ont assigné une place en enfer. Vous avez mis longtemps à découvrir que ce n'était pas une fatalité, et que vous pouviez devenir l'égal d'autre chose que du crottin tombant du cul des chevaux des nobles. Un jour, vous aurez votre revanche…

- **Caractéristiques :** Adaptabilité ou Résistance +1.
- **Compétences accessibles :**

  Techniques (2 Comp. générales max.)

  Physique (2 Comp. générales max.)

  Sociales (2 Comp. générales max.)

  • *: Artisanat (au choix).*

Tribu.

Jusqu'à votre adolescence, vous avez vécu dans la pensée que votre village était le seul lieu habité au monde, à l'exception des villages à qui vous faisiez de temps en temps la guerre. En l'absence des Européens, la vie était animée par la chasse, la cueillette et la culture, pendant quelques heures dans la journée. Le reste du temps, vous jouiez avec vos amis, vous baignant dans la mer et les rivières, admirant le chant des couleurs de la forêt vierge. Les premiers Européens rencontrés firent naître le rêve de parcourir le monde, malheureusement incompatible avec le mariage. Puis la maladie décima le village, qui devint une proie facile pour les soldats ou les aventuriers en quête de femmes et de sang. Les premières attaques firent sonner la conque de la guerre et de la révolte, mais que peut votre village sans l'aide d'autres alliés européens mieux armés que vous ?

- **Caractéristiques :** Pouvoir ou Force +1.
- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (1 Comp. générale max.)

  Techniques (1 Comp. générale max.)

  Physiques (2 Comp. générales max.)

  Sociales (1 Comp. générale max., sauf Connaissance des marins. De plus, Connaissance des colons/Indigènes est limitée aux peuples indigènes)

  Combat (1 Comp. générale max., sauf Armes à feu et armes européennes)

  • *: Art (Instrument de musique), Artisanat (Charpenterie), Herboristerie, Survie.*

Événements de la jeunesse

Choisissez deux parcours différents pour votre personnage, l'un pour son enfance, l'autre pour son adolescence :

Amoureuse

Bourreau des cœurs. Il fallait pour faire battre votre cœur l'amour tout neuf d'une nouvelle femme. Le temps finissait toujours par ternir la relation, par manque de sentiments ou facilité, et vous repartiez en chasse. Si vous avez pris le plus souvent la fuite devant les maris trompés et les amants offensés, vous n'avez pas toujours pu vous soustraire à leur regard. Vous en avez peut-être aidé quelques-uns à trouver le repos en les tuant, laissant les autres vous maudire, alors que la vie

vous offrait de nouvelles aventures. Tout le sel de cette période de votre vie tient en quelques mots : secret, trahison, beauté, nouveauté. Avez-vous des chances de rencontrer une de vos anciennes conquêtes ou un ennemi ? Qui sont-ils et quelles seront leurs réactions s'ils vous rencontrent à nouveau ?

Amour tragique. Vous avez toujours eu un cœur fidèle, et vous aviez la ferme intention de marier l'heureuse élue. Cependant, la vie en a décidé autrement. Vous n'étiez peut-être pas de la même classe sociale, à moins qu'elle ne vous ait repoussé ou trahi, ou qu'elle n'ait péri au cours de l'une de vos escapades amoureuses. Vous avez défendu votre amour de toute votre force, mais vous l'avez perdu, et désormais, plus rien ne sera pareil. Le fantôme de l'être aimé vous poursuit et ne vous laisse pas de repos. Avez-vous toujours des ennemis à vos trousses ? Pouvez-vous encore compter sur un ami et confident ?

- **Compétences accessibles :**
  Physiques (1 Comp. générale max.)
  Sociale (3 Comp. générales max.)
  Combat (1 Comp. générale max.)
  • *: Escrime (si d'origine noble), Étiquette.*

Autoritaire

Vous avez rapidement pris la tête de votre groupe d'amis et de vos nombreux frères et sœurs. Vous les avez menés d'aventure en aventure, au nom d'un idéal, pour la survie du groupe, pour votre intérêt personnel ou pour vous distraire. Quelle qu'ait été la portée de vos actes et les réactions suscitées, vous avez toujours eu le sentiment que vos proches vous devaient obéissance et respect. Les concurrents pour le pouvoir ont fait connaissance de votre bras, à moins que vous n'ayez fini par mordre la poussière. Quelles étaient les personnes qui composaient votre groupe ? Quelles relations entreteniez-vous avec elles ? Avez-vous des chances de croiser de nouveau la route de certains ?

- **Compétences accessibles :**
  Physiques (1 Comp. générale max.)
  Maritimes (1 Comp. générale max.)
  Sociales (2 Comp. générales max.)
  Combat (1 Comp. générale max.)

Choyée

Parfaitement à votre aise dans le nid familial, vous n'en sortiez que pour retrouver des amis ou des conquêtes, avant d'y retourner le cœur léger. L'assurance de retrouver votre foyer vous donnait de l'aplomb, et cette vie équilibrée faisait de vous quelqu'un d'agréable, à moins que vous n'abusiez de la gentillesse de votre famille. Quoi qu'il en soit, ils ne vous ont jamais laissé en difficulté. Si aucun malheur ne leur est arrivé, vous pouvez toujours compter sur eux pour vous aider dans la tourmente de la vie. Étiez-vous un garnement capricieux et gâté, ou un enfant équilibré et agréable ? Quels sont les noms, les activités et les lieux de vie des personnes de votre entourage susceptibles de vous aider ?

- **Compétences accessibles :**
  Connaissances (2 Comp. générales max.)
  Sociales (3 Comp. générales max.)
  • *: Art (au choix), Étiquette, Lire/Écrire.*

Laborieuse

Dès votre plus jeune âge, vous avez travaillé dur pour assurer votre subsistance et celle de vos proches. Loin d'être une corvée, ce travail était une raison de vivre, malgré les difficultés posées par les exploiteurs, nobles, bourgeois ou soudards. Vous étiez non seulement une source de revenu pour votre foyer, mais aussi l'un de ses plus ardents défenseurs. Avez-vous réussi à résister à tous les coups durs ou avez-vous échoué dans votre mission de protection ? Que sont devenus tous ceux qui vous sont redevables ? Vous montreront-ils de la gratitude ou prendront-ils plaisir à vous cracher dessus pour oublier tout ce qu'ils vous doivent ?

- **Compétences accessibles :**
  Techniques (2 Comp. générales max.)
  Maritimes (1 Comp. générale max.)
  Physiques (1 Comp. générale max.)
  Sociales (1 Comp. générale max.)
  Combat (1 Comp. générale max.)
  • *: Artisanat (au choix).*

Orpheline

La mort qui a emporté vos parents vous a maintes fois effleuré au cours de la vie miséreuse que vous avez menée. La tentation est grande, lorsqu'on est démuni, de verser dans les actes malhonnêtes. Vous vous êtes laissé tenter de nombreuses fois, pour mieux revenir du côté des honnêtes gens. Cependant, votre manque d'attache et vos actes répréhensibles vous ont valu le mépris et la suspicion des braves gens. Avez-vous été recueilli ou avez-vous grandi seul ? Avez-vous noué des contacts louches ou des amitiés de fortune que l'avenir pourrait remettre sur votre chemin ?

- **Compétences accessibles :**
  Connaissances (1 Comp. générale max.)
  Techniques (1 Comp. générale max.)
  Physiques (2 Comp. générales max.)
  Sociales (1 Comp. générale max.)
  Combat (1 Comp. générale max.)
  • *: Larcins.*



Rebelle

L'inégalité du monde, l'autorité de vos parents et de vos supérieurs vous ont toujours mis hors de vous. La colère longtemps réfrénée a fini par exploser. Vous avez commencé à lutter de façon clandestine, cherchant à faire voler ce carcan en éclats ou à faire payer ceux que vous estimiez responsables. Vos réactions violentes en public ont attiré l'attention sur vous. Vous avez alors été rejeté, condamné, ou au mieux toléré mais considéré comme un lépreux ou un gamin devant faire sa crise d'adolescence. Votre seule envie a alors été de tout détruire ou de partir à jamais. Vous êtes-vous rebellé contre vos parents ou contre la société ? Avez-vous les autorités aux trousses, ou des ennemis influents ? Vous reste-il quelques compagnons de révolte ? Qui sont-ils et où vivent-ils ?

- **Compétences accessibles :**
  Connaissances (1 Comp. générale max.)
  Sociales (2 Comp. générales max.)
  Combat (2 Comp. générales max.)
  • : Connaissance spé. (Droit), Larcins, Escrime (si d'origine noble).

Solitaire

De vous-même ou du fait d'un rejet général, vous vous êtes coupé du monde des hommes. Vous avez rêvé de parcourir l'immensité du monde, auquel vous vous sentiez plus réceptif que quiconque. Contemplatif, vous passiez beaucoup de temps seul, jusqu'à ce que votre condition humaine vous rappelle à la société des hommes. Vous parlez peu, mais pensez beaucoup et savez rester à l'écoute des autres. Avez-vous beaucoup voyagé ? Dans quelles régions ? Avez-vous déjà rencontré une personne tout aussi solitaire que vous ? Et dans ce cas, une attirance réciproque a-t-elle vu le jour ? Quel est le passé,

quelles sont les motivations de cette âme sœur dont le destin est scellé au vôtre ?

- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (2 Comp. générales max.)

  Techniques (1 Comp. générale max.)

  Physiques (1 Comp. générale max.)

  Sociales (1 Comp. générale max.)

  Combat (1 Comp. générale max.)

  • *: Art (au choix), Lire/Écrire, Sciences.*

Studieuse

La sapience humaine semble sans limite pour qui s'y plonge assidûment. Les livres sont autant d'âmes qui communiquent leurs savoirs et leurs désirs à qui le veut. Pourtant, les lecteurs sont si rares et les livres si peu disponibles. La compagnie des hommes communs ne vous intéressait guère, aussi vous consacriez-vous à la quête du savoir, et des hommes susceptibles de vous enseigner. Votre quête mystique et scientifique s'est-elle limitée aux alentours de la ferme, ou, doté d'une bonne éducation, avez-vous écumé les universités et les bibliothèques ? Avez-vous rencontré des hommes de science ou des philosophes ? Vous ont-ils légué un savoir ou un objet mystérieux ?

- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (3 Comp. générales max.)

  Maritimes (2 Comp. générales max.)

  • *: Balistique, Cartographie, Connaissance spécialisée (au choix), Ingénierie navale, Hydrographie, Lire/Écrire, Médecine, Navigation, Sciences.*

Sur la mer

Vous avez passé votre jeunesse sur un navire, en tant que mousse, enseigne ou pêcheur, allant chercher le savoir là où il se trouve, c'est-à-dire sur les lèvres des vieux loups de mer. Ils vous ont enseigné les arcanes de la voile, la tortueuse et irrésistible volonté du vent, ainsi que la passion de la mer. Le soir, vous écoutiez médusé les histoires abracadabrantes des vieux marins, pour vous endormir en rêvant de sirènes, de pirates, de navires de guerre et de trésors. Êtes-vous monté à bord de votre plein gré, ou alors trompé par un recruteur, ou encore raflé par l'équipage ? Avez-vous beaucoup voyagé ou êtes-vous resté toujours près de vos côtes ? Avez-vous rencontré des figures de légende alors qu'elles n'étaient comme vous qu'à leurs débuts ? Avez-vous noué des contacts dans les ports et dans vos équipages successifs ?

- **Compétences accessibles :**

  Connaissances (1 Comp. générale max.)

  Techniques (2 Comp. générales max.)

  Maritimes (3 Comp. générales max.)

  Physiques (1 Comp. générale max.)

  Combat (1 Comp. générale max.)

  • *: Artisanat (Voilerie), Connaissances nautiques, Connaissance de la signalisation, Hydrographie, Navigation, Escrime (si d'origine noble).*

Turbulente

« Petit garnement, tu finiras sur le gibet ! ». Combien de fois avez-vous entendu proférer cette menace à votre égard, alors que vous ne cherchiez qu'à vous amuser ? Vos multiples tours pendables vous ont valu des roustes, des remontrances, voire même des séjours en prison, mais tout cela n'a pas étiolé votre désir d'aventure. Malgré votre attitude, vous attiriez la sympathie des jeunes gens plus sages que vous et faisiez naître le sourire sur les visages les plus grincheux. Avez-vous eu de graves démêlés avec les autorités ? Votre réputation de casse-cou et d'histrion risque-t-elle de vous poursuivre toute votre vie ?

- **Compétences accessibles :**

  Physiques (2 Comp. générales max.)

  Sociales (2 Comp. générales max.)

  Combat (1 Comp. générale max.)

  • *: Larcins, Escrime (si d'origine noble)*

Liste des professions

Choisissez l'une des professions ci-dessous :

Amuseurs

Acrobate

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Force +1.*

Compétences : Acrobatie/Escalade, Athlétisme, Comédie, Connaissance spé. (Géographie), Armes blanches (Dague), Esquive, Vigilance.

Chansonnier

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Perception +1.*

Compétences : Connaissance spé. (Histoire, Géographie), Empathie, Enseignement, Étiquette, Larcins, Lire/Écrire, Art (Musique), Séduction.

Comédien

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Expression +1.*

Compétences : Comédie, Connaissance des marins (au choix), Connaissance spé. (Histoire), Empathie, Enseignement, Persuasion, Séduction.

Dresseur d'animaux

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Force +1.*

Compétences : Comédie, Meneur d'hommes, Dressage, Empathie, Étiquette, Intimidation, Persuasion.

Écrivain

Caractéristiques : *Expression +1 ou Perception +1.*

Compétences : Connaissance des marins (au choix), Connaissance spé. (Géographie), Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire, Persuasion, Politique.

Musicien

Caractéristiques : *Perception +1 ou Charisme +1.*

Compétences : Art (Instrument de musique), Art (Musique), Empathie, Enseignement, Étiquette, Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire, Vigilance.

Peintre de marine

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Art (Dessin/Peinture), Cartographie, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Connaissance spé. (Géographie, Histoire), Enseignement, Tactique, Vigilance.

Artisans, ouvriers et domestiques

Artisan

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Expression +1.*

Compétences : Artisanat (deux Compétences au choix), Enseignement, Intendance, Vigilance.

Bûcheron

Caractéristiques : *Force +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Armes blanches (Hache), Athlétisme, Connaissance spé. (Géographie), Intimidation, Survie.

Laquais

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Artisanat (Cuisine), Comédie, Empathie, Équitation, Étiquette, Persuasion, Politique, Vigilance.

Paysan

Caractéristiques : *Résistance +1 ou Pouvoir +1.*

Compétences : Armes blanches (Hache), Artisanat (Agriculture), Artisanat (au choix), Discrétion, Dressage, Équitation, Hydrographie, Pratique nautique.

Pêcheur

Caractéristiques : *Perception+1 ou Pouvoir +1.*

Compétences : Connaissances nautiques, Hydrographie, Pratique nautique, Natation, Pêche.

Serveuse

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Combat à mains nues, Comédie, Empathie, Connaissance des marins (au choix), Étiquette, Larcins, Séduction.

Bourgeois et commerçants

Armateur

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Perception +1.*

Compétences : Meneur d'hommes, Commerce, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Lire/Écrire.

Banquier

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Expression +1.*

Compétences : Commerce, Connaissance spé. (Droit), Intendance, Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire, Persuasion, Politique.

Commis

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Perception +1.*

Compétences : Commerce, Connaissance spé. (Droit), Intendance, Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire, Politique, Vigilance.

Négociant

Caractéristiques : *Adaptabilité +1 ou Perception +1.*

Compétences : Commerce, Connaissance spé. (Géographie), Empathie, Intendance, Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire.

Notaire

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Expression +1.*

Compétences : Commerce, Connaissance spé. (Droit), Étiquette, Intendance, Lire/Écrire, Persuasion.

Petit marchand

Caractéristiques : *Adaptabilité +1 ou Expression +1.*

Compétences : Comédie, Intendance, Langue étrangère (au choix), Persuasion, Séduction, Vigilance.

Riche marchand

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Expression +1.*

Compétences : Commerce, Connaissance des navires, Connaissance Spé. (Géographie), Empathie, Lire/Écrire, Meneur d'hommes.

Spéculateur

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Athlétisme, Comédie, Commerce, Connaissance spé. (Droit), Empathie, Intendance, Jeu.

Tenancier

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Artisanat (cuisine), Comédie, Empathie, Intendance, Intimidation, Jeu, Persuasion.

Colons

Boucanier

Caractéristiques : *Perception +1 ou Résistance +1.*

Compétence : Armes blanches (Dague), Armes à feu (Mousquet), Athlétisme, Discrétion, Intendance, Premiers soins, Survie.

Contremaître

Caractéristiques : *Force +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Armes à feu (Mousquet), Armes blanches (Nerf de bœuf), Combat à mains nues, Intimidation, Vigilance.

Engagé

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Artisanat (Cuisine), Athlétisme, Discrétion, Empathie, Survie, Vigilance.

Flibustier

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Perception +1.*

Compétences : Armes blanches (Sabre), Armes à feu (Mousquet), Discrétion, Escrime (nobles seulement), Jeu, Meneur d'hommes, Pratique nautique, Premiers soins, Tactique.

Habitant

Caractéristiques : *Force +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Artisanat (Agriculture), Artisanat (Charpenterie), Armes blanches (Hache), Athlétisme, Intendance, Jeu, Meneur d'hommes, Survie.

Planteur

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Force +1.*

Compétences : Artisanat (Agriculture), Commerce, Connaissance spé. (Géographie), Intendance, Intimidation, Jeu, Meneur d'hommes.

Intellectuels

Architecte

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Perception +1.*

Compétences : Art (Dessin), Cartographie, Connaissance spé. (Géographie), Enseignement, Lire/Écrire, Sciences.

Cartographe

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Perception +1.*

Compétences : Art (Dessin), Cartographie, Connaissance spé. (Géographie), Lire/Écrire, Sciences, Navigation.

Chirurgien

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Armes blanches (Dague), Chirurgie, Herboristerie, Médecine, Premiers soins.

Ingénieur naval

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Perception +1.*

Compétences : Artisanat (Charpenterie), Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Meneur d'hommes, Sciences, Tactique.

Médecin

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Expression +1.*

Compétences : Chirurgie, Empathie, Herboristerie, Médecine, Premiers soins, Sciences.

Philosophe

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Pouvoir +1.*

Compétences : Empathie, Enseignement, Lire/Écrire, Persuasion, Sciences, Connaissance spé. (Histoire), Politique.

Malandrins

Agitateur

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Expression +1.*

Compétences : Armes à feu (Pistolet), Discrétion, Empathie, Enseignement, Meneur d'hommes, Persuasion, Politique.

Assassin politique

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Armes blanches (Dague, Rapière), Comédie, Discrétion, Étiquette, Herboristerie, Larcins, Politique, Tactique.

Bandit de grand chemin

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Armes blanches (au choix, sauf Rapière), Arme à feu (Pistolet ou Mousquet), Athlétisme, Discrétion, Esquive, Intimidation, Persuasion, Survie, Tactique.

Bourreau

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Force +1.*

Compétences : Armes blanches (Hache), Empathie, Étiquette, Intimidation, Politique.

Escroc

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Expression +1.*

Compétences : Armes blanches (Dague), Athlétisme, Comédie, Discrétion, Intimidation, Larcins, Persuasion.

Espion

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Armes blanches (Rapière), Athlétisme, Comédie, Commerce, Discrétion, Empathie, Étiquette, Larcins, Politique.

Joueur professionnel

Caractéristiques : *Perception +1 ou Pouvoir +1.*

Compétences : Armes à feu (Pistolet), Athlétisme, Combat à mains nues, Comédie, Discrétion, Jeu.

Prostitué(e)

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Combat à mains nues, Connaissance des marins (au choix), Empathie, Larcins, Persuasion, Premiers Soins, Séduction.

Spadassin

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Armes blanches (Dague, Rapière), Armes à feu (Pistolet), Athlétisme, Discrétion, Esquive.

Trafiquant

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Armes blanches (Sabre), Armes à feu (Mousquet), Athlétisme, Connaissance spé. (Droit), Discrétion, Intimidation, Langue étrangère (au choix), Larcins, Pratique nautique.

Trafiquant de « bois d'ébène »

Caractéristiques : *Force +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Armes à feu (Mousquet), Athlétisme, Comédie, Connaissance spé. (Géographie), Intimidation, Premiers soins, Langues étrangères (au choix).

Voleur

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Pouvoir +1.*

Compétences : Acrobatie/Escalade, Armes blanches (Dague), Athlétisme, Discrétion, Esquive, Larcins, Vigilance.

Marins

Aspirant de marine (hors France) ou Garde-marine (France) (en vue de devenir Capitaine)

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Charisme +1.*

Compétences : Balistique, Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Lire/Écrire, Navigation, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière ou Sabre), Connaissance de la signalisation, Etiquette, Tactique.

Aspirant de marine (hors France) ou Garde-marine (France) (en vue de devenir Second)

Caractéristiques : *Adaptabilité +1 ou Expression +1.*

Compétences : Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Connaissance des Navires, Hydrographie, Lire/Écrire, Pratique nautique, Navigation, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière ou Sabre), Connaissance de la signalisation, Etiquette, Tactique.

Aspirant de marine (hors France) ou Garde-marine (France) (en vue de devenir Canonnier)

Caractéristiques : *Perception +1 ou Expression +1.*

Compétences : Balistique, Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Lire/Écrire, Armes à feu (Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Tactique, Etiquette, 2 Compétences de combat au choix.

Cambusier

Caractéristiques : *Force +1 ou Érudition +1.*

Compétences : Connaissance des navires, Artisanat (Cuisine), Intimidation, Intendance, Persuasion.

Chef de pièce

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Balistique, Meneur d'hommes, Pratique nautique, Armes à feu (Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), 2 Compétences de combat au choix.

Coq

Caractéristiques : *Perception +1 ou Force +1.*

Compétences : Artisanat (Cuisine), Armes blanches (Hache, Dague), Intendance, Herboristerie, Vigilance.

Enseigne

Caractéristiques : *Perception +1 ou Expression +1.*

Compétences : Balistique, Meneur d'hommes, Connaissance des marins (au choix), Connaissances nautiques, Connaissance de la signalisation, Empathie, Hydrographie, Pratique nautique, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), 2 Compétences de combat au choix.

Gabier

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Acrobatie/Escalade, Connaissances nautiques, Connaissance des marins (au choix), Athlétisme, Pratique nautique, 2 Compétences de combat au choix

Maître calfat

Caractéristiques : *Perception +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Artisanat (Calfatage), Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Vigilance, 1 Compétence de combat au choix.

Maître canonnier

Caractéristiques : *Perception +1 ou Force +1.*

Compétences : Empathie, Enseignement, Intimidation, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Premiers soins, 2 Compétences de combat au choix.

Maître charpentier

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Artisanat (Charpenterie), Vigilance, 1 Compétence de combat au choix.

Maître d'équipage

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Expression +1.*

Compétences : Connaissances nautiques, Athlétisme, Empathie, Enseignement, Intimidation, Pratique nautique, 2 Compétences de combat au choix.

Maître voilier

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Acrobatie/Escalade, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Vigilance, Artisanat (Voilerie), 1 Compétence de combat au choix.

Matelot

Caractéristiques : *Force +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Connaissance des marins (au choix), Connaissances nautiques, Esquive, Natation, Pratique nautique, 2 Compétences de combat au choix.

Pilote

Caractéristiques : *érudition +1 ou Pouvoir +1.*

Compétences : Cartographie, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Lire/Écrire, Navigation.

Quartier-maître

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Perception +1.*

Compétences : Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Connaissance spé. (Droit), Empathie, Enseignement, Pratique nautique, Persuasion, Timonerie, 2 Compétences de combat au choix.

Servant de pièce

Caractéristiques : *Force +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Pratique nautique, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Vigilance, 2 Compétences de combat au choix.

Vigie

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Acrobatie/Escalade, Connaissance des navires, Athlétisme, Pratique nautique, Armes à feu (Mousquet), Vigilance, 2 Compétences de combat au choix.

Mousse

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Connaissance des marins, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Athlétisme, Esquive, Pratique nautique, Natation, Pêche, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), 1 Compétence de combat au choix.

Militaires

Artilleur

Caractéristiques : *Perception +1 ou Force +1.*

Compétences : Athlétisme, Equitation, Esquive, Armes à feu (Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces).

Bombardier de la marine

Caractéristiques : *Perception +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Armes à feu (Grenade, Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Athlétisme, Balistique, Esquive, Pratique nautique.

Cadet (origine noble obligatoire).

Les cadets, d'origine noble mais seconds fils de la famille, ne peuvent accéder aux hautes sphères de la politique et s'engagent donc dans les régiments de cadets de leur région, tout en espérant devenir un jour mousquetaires.

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adresse+1.*

Compétences : Armes à feu (Grenade, Mousquet), Armes blanches (Rapière, Sabre), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Athlétisme, Esquive, Etiquette.

Cavalier

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Dressage, Équitation, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Sabre), Survie.

Geôlier

Caractéristiques : *Résistance +1 ou Force +1.*

Compétences : Combat à mains nues, Intimidation, Armes blanches (Nerf de bœuf), Premiers soins, Vigilance.

Lancier espagnol

Caractéristiques : *Résistance +1 ou Perception +1.*

Compétences : Connaissance des marins (au choix), Athlétisme, Esquive, Jeu, Armes blanches (Lance), Armes à feu (Mousquet), Vigilance, Connaissance des colons (Espagnol).

Maître d'arme

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Armes blanches (Hache, Dague, Rapière, Sabre), Armes à feu (Mousquet), Tactique, Esquive.

Maître d'escrime (origine noble obligatoire)

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Perception +1.*

Compétences : Enseignement, Escrime, Esquive, Lire/Écrire, Armes blanches (Dague, Rapière, Sabre).

Mousquetaire (origine noble obligatoire).

Les mousquetaires forment l'élite des fantassins de l'armée du roi. Le roi comme le cardinal les assignent aussi à leur garde personnelle.

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Perception +1.*

Compétences : Meneur d'hommes, Athlétisme, Escrime, Esquive, Étiquette, Armes à feu (Mousquet), Armes blanches (Rapière, Sabre), Tactique.

Officier ou sous-officier d'artillerie

Caractéristiques : *Expression +1 ou Perception +1.*

Compétences : Balistique, Meneur d'hommes, Enseignement, Étiquette, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Tactique.



Xabi de Cazauban

Officier ou sous-officier de cavalerie (origine noble ou armée obligatoire)

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Équitation, Escrime, Connaissance spé. (Géographie), Meneur d'hommes, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière, Sabre), Tactique.

Officier ou sous-officier d'infanterie

Caractéristiques : *Expression +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Sabre), Connaissance spé. (Géographie), Meneur d'hommes, Tactique.

Officier ou sous-officier d'infanterie de marine

Caractéristiques : *Expression +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Armes à feu (Mousquet), Armes blanches (Sabre ou Rapière), Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Etiquette, Meneur d'hommes, Tactique.

Sergent recruteur.

Le sergent recruteur utilise les plus basses méthodes pour convaincre ou forcer des hommes valides à s'enrôler dans l'armée.

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Expression +1.*

Compétences : Combat à mains nues, Comédie, Athlétisme, Empathie, Enseignement, Jeu, Persuasion, Armes blanches (Sabre).

Soldat d'infanterie de la marine

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adresse+1.*

Compétences : Armes à feu (Mousquet), Armes blanches (Lance (fusil et baïonnette), Sabre), Athlétisme, Esquive, Pratique nautique, Vigilance.

Stratège (origine noble obligatoire)

Caractéristiques : *Adaptabilité +1 ou Érudition +1.*

Compétences : Balistique, Meneur d'hommes, Connaissance des marins (au choix), Équitation, Connaissance spé. (Géographie), Politique, Tactique.

Nobles (origine noble obligatoire)

Attention : si vous choisissez l'une des professions qui suivent, votre personnage devra obligatoirement être doté de l'Avantage Statut social (Noble). Voir l'étape 6 de la création de personnage : Avantages et Faiblesses.

Bretteur.

Le bretteur est un noble désœuvré qui passe son temps à livrer des duels de toute sorte.

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Acrobatie/Escalade, Comédie, Escrime, Étiquette, Intimidation, Armes blanches (Dague, Rapière), Armes à feu (Pistolet), Politique.

Conspirateur

Caractéristiques : *Expression +1 ou Érudition +1.*

Compétences : Comédie, Athlétisme, Meneur d'hommes, Équitation, Étiquette, Persuasion, Politique, Armes à feu (Pistolet), Tactique.

Courtisan

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Adaptabilité +1.*

Compétences : Équitation, Étiquette, Persuasion, Politique, Séduction, Vigilance.

Mécène

Caractéristiques : *Perception +1 ou Érudition +1.*

Compétences : Art (au choix), Empathie, Commerce, Lire/Écrire, Politique.

Religieux

Attention : si vous choisissez l'une des professions qui suivent, votre personnage devra obligatoirement être doté de l'Avantage Statut social (Clergé). Voir l'étape 6 de la création de personnage : Avantages et Faiblesses.

Évêque (origine noble obligatoire)

Caractéristiques : *Expression +1 ou Érudition +1.*

Compétences : Comédie, Meneur d'hommes, Étiquette, Commerce, Politique, Religion (Christianisme), Connaissance spé. (Droit), Persuasion.

Pasteur/Prêtre

Caractéristiques : *Expression +1 ou Pouvoir +1.*

Compétences : Meneur d'hommes, Connaissance spé. (Droit), Empathie, Intimidation, Lire/Écrire, Persuasion, Religion (Christianisme).

Tribu

Chasseur

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Résistance +1.*

Compétences : Armes de jet/trait (au choix), Athlétisme, Chasse, Discrétion, Connaissance spé. (Géographie), Armes blanches (Dague), Survie, Vigilance.

Chef / Roi

Caractéristiques : *Charisme +1 ou Résistance +1.*



Compétences : Armes blanches (au choix), Arme de jet/trait (au choix), Meneur d'hommes, Empathie, Intimidation, Persuasion, Politique, Tactique.

Griot (Africains seulement).

Le griot connaît les légendes et en tire des enseignements pour la vie de tous les jours. Il est le dépositaire du savoir de la tribu et enseigne aux jeunes princes comment devenir de bons rois.

Caractéristiques : *Érudition +1 ou Expression +1.*

Compétences : Connaissance des marins (au choix), Enseignement, Langue étrangère (au choix), Persuasion, Politique, Religion (vaudou).

Guerrier

Caractéristiques : *Adresse +1 ou Force +1.*

Compétences : Acrobatie/Escalade, Athlétisme, Discrétion, Survie, Armes de jet/trait (au choix), Armes blanches (au choix sauf armes européennes).

Pêcheur

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Armes de jet/trait (Arc), Discrétion, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Pratique nautique, Pêche, Survie.

Pêcheur (Mosquito)

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Armes de jet/trait (Javelot), Discrétion, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Pratique nautique, Pêche, Survie, Vigilance.

Pêcheur (Caraïbe)

Caractéristiques : *Perception +1 ou Adresse +1.*

Compétences : Armes de jet/trait (Arc), Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Pratique nautique, Navigation (Pas besoin d'instruments), Pêche, Survie.

Créez vos propres professions !

Une fois le métier choisi, le maître de jeu détermine pour ce métier deux Caractéristiques et 5 Compétences au moins. Pour accéder à la Compétence Escrime, il faut être européen et d'origine noble (ou être issu de l'armée).

Avantages et faiblesses

Voici la liste des Avantages et des Faiblesses que vous pouvez choisir pour le bonheur (ou le malheur) de votre personnage.

Faiblesses

Séquelles de blessures

Les séquelles des anciennes blessures entraînent des malus aux Compétences. De plus, si le personnage est victime de nouvelles blessures graves au cours de ses aventures, il risque d'être totalement handicapé par l'accumulation des séquelles… Un borgne qui perd son autre œil termine vite sa carrière de pirate ! D'une manière générale, les Faiblesses physiques offrent de nombreux points de Compétences supplémentaires, mais sachez que les séquelles de blessures sont fréquentes, par la suite.

Bien évidemment, si au cours d'une partie votre personnage perd une jambe, il souffrira des malus correspondant à cette Faiblesse, mais ne gagnera pas de points de Compétences ! En revanche, il touchera, sur un navire pirate ou flibustier, une compensation financière dépendant de la chasse-partie signée.

Note : les malus indiqués sont des Modificateurs de difficulté, qui s'appliquent à tout Test effectué avec les Compétences indiquées.

Borgne (+5 PC)

Le coup de sabre ou de hache qui vous a laissé une cicatrice au travers de l'arcade sourcilière a crevé l'œil par la même occasion. Vous pouvez montrer à tous votre orbite vide, ou porter un bandeau sur l'œil. Vous avez du mal à évaluer les distances et votre champ de vision est réduit. Si l'autre œil est crevé, vous êtes aveugle. La Caractéristique Perception diminue alors de 4 points. De plus, le maître de jeu aura parfaitement le droit de faire échouer tout Test où seule la vue intervient.

- Malus : -1 (Vigilance, Armes à feu, Arme de jet/trait, Pointage de pièces)

Cicatrice atroce ou Oreille tranchée (+1 PC)

Un coup de sabre malheureux ou un éclat de bois vous a arraché l'oreille, ou bien vous avez une vilaine cicatrice bien visible, enlaidie encore par les traces de points de suture.

- Malus : -1 (Séduction)

Doigts en moins (+1/+3 PC)

(+1 PC pour la main gauche, +3 PC pour la main droite, et vice-versa si le personnage est gaucher).

Un accident ou la lame d'un sabre vous a privé de quelques doigts. Vous pouvez toujours utiliser cette main normalement, mais si une blessure identique vous est un jour infligée sur la même main, vous gagnerez automatiquement la Faiblesse « Main coupée ».

Jambe de bois (+5 PC)

Le maître charpentier vous a confectionné une jolie jambe de bois pour remplacer celle que le chirurgien a dû couper au niveau du genou. Vous souffrez parfois de douleurs violentes venant de votre membre coupé. Vous pouvez marcher en faisant des « clop » peu discrets, mais impossible de courir, ni même de marcher dans le sable. En revanche, lorsque vous êtes touché à cette jambe, vous avez une chance sur deux que les dégâts soient absorbés par votre jambe de bois.

- Malus : -1 (Discrétion, Pratique nautique), -3 (Acrobatie/Escalade, Athlétisme).

Jambe paralysée (+12 PC)

Rien n'est plus handicapant qu'une jambe paralysée, car il vous faudra utiliser au moins une béquille pour marcher. Vous devez utiliser une main en permanence pour vous maintenir debout. En revanche, vous ne souffrez d'aucun malus de douleur pour des dégâts dans cette jambe.

- Malus : -2 (Discrétion, Compétences de combat au corps à corps), -4 (Athlétisme, Pratique nautique). Utilisation d'Acrobatie/Escalade impossible.

Main coupée (+7/+9 PC)

(+7 PC pour la main gauche, +9 PC pour la main droite, et vice-versa si le personnage est gaucher).

Votre main, emportée par un boulet ou amputée par le chirurgien, a été remplacée par un crochet, difficile à manier, mais néanmoins utile. Vous pouvez tout à fait développer la Compétence Armes blanches (Crochet). Lorsque vous êtes touché à ce bras, vous avez une chance sur six que les dégâts soient absorbés par le crochet. De plus, le maître charpentier peut vous fabriquer un crochet interchangeable. Vous pouvez remplacer le crochet par une dague, voire même un pistolet. Il faut deux Tours entiers pour l'installer.

- Malus : -2 (Acrobatie/Escalade, Pratique nautique, Artisanat, Premiers Soins). Utilisation d'un mousquet (ou d'un pistolet avec cette main) impossible.

Faiblesses

Séquelles de blessures		Faiblesses sociales	
Borgne	+5 PC	Dettes importantes	+2 PC
Cicatrice atroce ou oreille tranchée	+1 PC	Engagé	+2 PC
Doigts en moins	+1/+3 PC	Ennemi	+1 à +5 PC
Jambe de bois	+5 PC	Esclave affranchi	+1 PC
Jambe paralysée	+12 PC	Esclave marron	+3 PC
Main coupée	+7/+9 PC	Joueur invétéré	+1 PC
Maladie chronique	+8 PC	Mission contraignante	+2 PC
Manchot	+13/+15 PC	Paria dans la société des pirates/ Frères de la Côte	+5 PC
Muet	+12 PC	Persécutions religieuses	+1 PC
Nez, Crâne déformé	+3 PC	Recherché par les autorités	+1 à +3 PC
Pied coupé	+3 PC	Service dû	+1 PC
Poignet brisé	+5/+7 PC	Traître à la cause pirate ou des Frères de la Côte	+10 PC
Poumon détruit	+6 PC		
Parties génitales arrachées	+2PC		

Avantages

Possessions		Avantages sociaux	
Animal de compagnie	Variable	Alliés	Variable
Argent supplémentaire	Variable	Baragouin	-3 PC
Au service de Sa majesté	-3 PC	Contacts	Variable
Carte d'une région	-4 PC	Repaire	-8 PC
Carte marquant l'emplacement d'un trésor	-3 PC	Réputation (Gloire)	Variable
Commission	-1 PC	Réputation (Infamie)	Variable
Documents compromettants	-3 PC	Statut social	Variable
Lame de Tolède	-5 PC		
Fusil et poudre de boucanier	-5 PC		
Lettre de course en période de guerre	-5 PC		
Mandat de la Compagnie des Indes occidentales	-1 PC		
Navire	Variable		

Maladie chronique (+8 PC)

Vous souffrez d'une maladie chronique grave : prédisposition à l'insolation, malaria, tuberculose, pied de Madura ou cancer, qui finira par vous tuer. De temps en temps, des crises se déclenchent et vous font souffrir atrocement.

- Malus : effectuez au début de chaque partie un Test de Résistance Difficile. Si vous échouez, une crise se déclenche et vous inflige un malus de –3 à tous vos Tests de Compétences (hors Compétences de connaissances) pour le scénario.

Manchot (+13/+15 PC)

(+13 PC pour le bras gauche, +15 PC pour le bras droit).

Le chirurgien a amputé votre bras gangrené, ce qui vous handicape beaucoup. Vous perdez 1 point de Force. En revanche, si le Test de localisation indique que votre bras manquant est touché, vous ne subissez aucun dégât. Si vous perdez votre deuxième bras, eh bien… créez un autre personnage…

- Malus : –3 pour faire tout ce qui nécessite deux mains (Recharge de pièces, Pratique nautique, Natation, Artisanat, Acrobatie/Escalade, Premiers soins, Chirurgie…). Tir au mousquet impossible.

Muet (+12 PC)

La lame qui a perforé votre gorge vous a endommagé les cordes vocales. Parler vous fait horriblement mal et le plus souvent vous ne pouvez produire qu'un son rauque. Cette Faiblesse physique est déconseillée à la création de personnage.

- Malus : -3 (Comédie, Persuasion, Meneur d'hommes, Enseignement, Séduction).

Nez, Crâne déformé (+3 PC)

Les débris d'un boulet de canon ont fracturé votre crâne, qui restera à jamais déformé, à moins qu'un coup de feu ne vous ait arraché le nez et laissé un trou au milieu du visage.

- Malus : -3 (Séduction), -1 (Comédie)

Parties génitales arrachées (+2 PC)

Un crocodile vous a happé la jambe et a arraché vos parties génitales. Non seulement vous ne pouvez plus vous reproduire, mais cette impuissance commence vite à se savoir…

- Malus : -1 (Meneur d'hommes)

Pied coupé (+3 PC)

Un pied coupé n'est pas très handicapant si la jambe est prolongée par une pièce de bois.

- Malus : -1 (Discrétion, Athlétisme, Acrobatie/Escalade)

Poignet brisé (+5/+7 PC)

(+5 PC pour la main gauche, +7 PC pour la main droite, et vice-versa si le personnage est gaucher).

Votre poignet a été brisé comme supplice ou broyé entre un espar et le pont. Vous pouvez toujours bouger les doigts, mais vous n'avez jamais retrouvé une motricité complète.

- Malus : –1 (Acrobatie/Escalade, Pratique nautique, Artisanat, Premiers soins). Si le poignet droit est brisé, un malus de -1 s'applique à tous les Tests de Compétences nécessitant une manipulation, à moins que le personnage n'utilise la main gauche.

Poumon détruit (+6 PC)

À la suite d'un accident ou d'une blessure, l'un de vos poumons a été transpercé et s'est rempli de sang. Avec un seul poumon valide, vous vous essoufflez vite.

- Malus : -2 (Athlétisme, Recharge de pièces, Natation, Survie et Artisanat)

Faiblesses sociales

Dettes importantes (+2 PC)

Vous avez contracté au jeu des dettes importantes. Votre créancier vous voit partir avec un œil inquiet : reverra-t-il un jour les quelques milliers de pièces de huit que vous lui devez ?

Engagé (+2 PC)

Afin de commencer une nouvelle vie dans le Nouveau Monde, bien des hommes demandent à la Compagnie des Indes de leur payer le voyage. En échange, ils sont vendus à l'arrivée pour trois ans au prix de trente pièces de huit. Soumis à leur nouveau maître, ils travaillent comme de véritables esclaves.

Ennemi (+1 à +5 PC)

Une querelle de jeu, un conflit d'intérêt majeur ou encore la malchance vous valent l'inimitié mortelle de quelqu'un. Le niveau de cette Faiblesse varie en fonction des moyens et de l'importance de ce personnage.

Esclave affranchi (+1 PC)

Même affranchi, un ancien esclave attire toujours les regards suspicieux. De plus, de nombreuses personnes se feront un plaisir d'oublier que vous n'êtes plus en état de servitude.

Esclave marron (+3 PC)

Un esclave marron est mutilé lorsqu'il est repris. Votre visage est connu à cinquante milles à la ronde autour de l'endroit d'où vous vous êtes enfui. Vous semblez de plus en plus en sécurité à mesure que le temps passe et que vous vous éloignez du lieu de votre fuite, mais le monde est petit. Tôt ou tard, vous serez reconnu par quelqu'un qui vous dénoncera.



Joueur invétéré (+1 PC)

Il n'y a rien à faire. Dès que vous avez de l'argent, vous ne pouvez vous empêcher de le jouer dans les tripots. Vous repartez souvent en course avec des dettes colossales. Il faut jouer beaucoup pour devenir très riche ou très pauvre, mais on ne peut remiser que lorsqu'on est riche.

Mission contraignante (+2 PC)

Vous n'êtes pas venu dans les Indes pour vous tourner les pouces, ni pour courir la mer afin de ramener des parts de prise. Vous devez tout faire pour atteindre vos buts, même manipuler vos congénères. Resteront-ils vos amis le jour où ils découvriront que vous les menez en bateau ?

Paria dans la société des pirates / Frères de la Côte (+5 PC)

Vos activités ne sont guère appréciées dans la confrérie. Si ce n'est pas suffisant pour vous chasser, vous aurez tout de même du mal à recruter. Si vous vous affichez ouvertement, vous et vos hommes souffrez d'un malus de -5 à vos Tests sociaux, lorsqu'il s'agit de recruter (-2 si vous êtes plus discret). En plus, des marins désertent régulièrement votre navire. Discutez avec le maître de jeu pour déterminer la raison exacte de cet isolement.

Persécutions religieuses (+1 PC)

Vous avez quitté l'Europe pour fuir les persécutions religieuses dont vous avez fait l'objet. Le Nouveau Monde est beaucoup plus souple en matière de religion, mais les haines religieuses sont tenaces.

Recherché par les autorités (+1 à +3 PC)

Vos activités passées ont attiré l'attention des autorités. Vous traînez derrière vous ce passé qui ne cesse de vous rattraper. Les autorités de différents pays ont envoyé des hommes à votre recherche, et ont placardé votre portrait ici et là.

Service dû (+1 PC)

Vous devez un service important à une personne, qui peut venir vous donner une mission n'importe quand. Par honneur, vous devez lui accorder ce qu'il désire, ce qui peut donner lieu à un véritable scénario… ou même plus.

Traître à la cause pirate ou des Frères de la Côte (+10 PC)

Rien n'est pire que de trahir la cause pirate. Si vous avez vendu un pirate à ses ennemis, si vous avez spolié un allié de sa part de butin, alors vous êtes un traître. Vous aurez toujours à vos côtés vos meilleurs compagnons, mais attendez-vous de la part des Frères de la Côte ou de tous les pirates à être chassé à vue une fois votre nature de traître révélée.

Avantages

Possessions

Animal de compagnie (variable)

Vous avez adopté un animal de compagnie, à qui vous avez déjà enseigné un nombre de tours égal à son Adaptabilité (vous trouverez les Caractéristiques des animaux à la page 331) :

- Chien de chasse (-1 PC)
- Dauphin (-5 PC)
- Singe sapajou (-3 PC)
- Perroquet (-2 PC)
- Rat (-1 PC)

Argent supplémentaire (Variable)

Vous possédez 100 pièces de huit pour chaque point dépensé (exemple : un Avantage à -3 rapporte 300 pièces de huit à votre personnage).

Au service de Sa Majesté (-3 PC)

Même si vous agissez en forban, Sa Majesté vous a investi d'une mission peu contraignante. Elle vous a donné un blanc-seing qui peut vous éviter la corde.

Carte d'une région (-4 PC)

Vous possédez une carte « Correcte » (+0) décrivant les Caraïbes, ou une « Bonne » carte (+1) décrivant une zone de la moitié de cette taille, ou une carte « Excellente » (+2) d'une zone du quart de cette taille, etc. Sans carte, les jets de Géographie et de Navigation se font à –5.

Carte marquant l'emplacement d'un trésor (-3 PC)

Vous avez en votre possession une carte marquée d'une croix. Vous ne savez pas s'il s'agit d'une carte authentique, ni même l'endroit qu'elle représente, car elle couvre une aire géographique trop petite.

Commission (-1 PC)

Les commissions sont des papiers donnant droit à une certaine activité sur un certain territoire et pour un certain temps. Tant que vous respectez ses termes, vous restez dans la légalité.

Documents compromettants (-3 PC)

Vous possédez des documents compromettant de nombreux officiels. Vous pourrez donc faire pression sur ces personnes ou les faire chanter à l'aide de ces documents.

Lame de Tolède (-5 PC)

Les rapières et sabres de Tolède sont réputés pour leur perfection. De telles merveilles sont normalement destinées aux ducs et rois. Une lame de Tolède n'a pas de prix. Vous pouvez choisir deux Caractéristiques parmi les suivantes :

- Légèreté (Facilité +1, à l'attaque)
- Bon équilibre (Efficacité +1D, à l'attaque)
- Acier solide (+1 aux dégâts)
- Apparat (+2 aux Tests sociaux destinés à impressionner)

Fusil et poudre de boucanier (-5 PC)

Vous possédez un fusil de boucanier, fabriqué à Nantes, et de la poudre de boucanier. Cette arme de qualité supérieure dispose d'une platine à silex (Facilité +1, au tir), d'une excellente maniabilité (Efficacité +1D, au tir), d'une poudre de qualité (+1 aux dégâts) et d'un affût de bonne qualité (+10m à la portée).

Lettre de course en période de guerre (-5 PC)

Le Roy et son ministre accordent des lettres de course aux corsaires pour courir sus à l'ennemi de la nation. Une telle lettre, qui n'est valable qu'en temps de guerre, est nominale et ne peut être transmise que par testament.

Mandat de la Compagnie des Indes Occidentales (-1 PC)

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

Navire (Variable)

Vous possédez légalement un navire, dont la vente nécessiterait des mois d'efforts. Cette possession ne se justifie pas toujours et peut être réduite à néant par une tempête. Un groupe de personnages peut posséder un navire à plusieurs (dans ce cas ils peuvent partager la dépense de points de Compétences).

- Chaloupe (-2 PC)
- Sloop armé pour la course (-7 PC)
- Goélette armée pour la course (-15 PC)
- Frégate armée pour la course (-20 PC)

Avantages sociaux

Les contacts et alliés seront utiles si le groupe de personnages veut développer un réseau. Lorsque votre personnage rencontre une personne se révélant assez digne de confiance pour devenir un allié ou un contact, deman-

dez au maître de jeu si vous pouvez l'inscrire sur votre fiche – gratuitement bien sûr.

Alliés (Variable)

Les alliés sont bien plus que de simples contacts, ce sont des personnes qui sont prêtes à faire beaucoup pour vous. Vous aident-ils sous la contrainte ou par affection ? Dans le premier cas, ils peuvent vous trahir sans état d'âme, dans le second, vous devrez peut-être leur rendre un service de temps en temps. À vous de rester assez proche du lieu de vie de vos alliés pour pouvoir profiter de leurs services.

- **Gouverneur (–10 PC).** Un gouverneur allié peut vous délivrer des commissions intéressantes. Il peut aussi faire pression pour que vous receviez une grâce ou chercher à vous obtenir une lettre de course. Enfin, un gouverneur est un informateur de choix.
- **Haut fonctionnaire de l'État (–5 PC).** Un haut fonctionnaire de l'état proche de votre famille cherchera à vous éviter la pendaison, mais aussi à vous faire revenir dans le droit chemin. « Pensez à votre mère qui pleure tous les jours en songeant à votre vie de forban ! »Receleur (–3 PC). Un allié receleur pourra vous vendre ce que vous désirez, vous indiquer où trouver ce qu'il ne peut vous fournir et vous faire des ristournes.
- **Marchand, Cabaretier (–1 PC).** Un marchand ou cabaretier ami peut vous offrir une aide, des renseignements ou une cache dans une ville où vous n'êtes pas le bienvenu.
- **Autre aventurier (–7 PC).** Un ami aventurier peut toujours vous donner un coup de main pour vous aider, ou vous sortir in extremis d'une situation délicate. Il s'attendra naturellement à ce que vous lui rendiez la pareille !

Baragouin (-3 PC)

Vous avez le don des langues, qui vous permet de comprendre approximativement une personne s'exprimant dans une langue inconnue, et de baragouiner avec elle avec les mains. Pour ce faire, vous devez réussir un Test de Perception ou d'Expression, dont la difficulté varie en fonction de la langue (Moyen pour une langue proche de la votre, Très difficile pour une langue inconnue). La « conversation » ne se limite de plus qu'aux propos les plus simples…

Contacts (Variable)

Les contacts sont identiques aux alliés, à ceci près qu'ils ne donnent rien pour rien. Obtenir la moindre information vous coûtera très cher et le prix d'un service rendu se mesurera au risque encouru et à l'ampleur de la tâche à réaliser.

- **Gouverneur (–3 PC)**
- **Haut fonctionnaire de l'État (–2 PC)**
- **Receleur (–2 PC)**
- **Marchand, Cabaretier (–1 PC pour deux contacts)**
- **Autre aventurier (–3 PC).** Les contacts parmi les aventuriers ne vous viendront pas en aide spontanément. Vous savez toutefois où les trouver et à quels arguments ils sont sensibles.

Repaire (-8 PC)

Lors de vos pérégrinations dans les Caraïbes, vous avez découvert un refuge parfait. Ce refuge peut cacher un navire de la taille d'une goélette et abriter tout son équipage. Un refuge plus grand se trouvera plus à l'écart des routes commerciales. Tout ce qui y est entreposé n'est pas perdu en cas de naufrage, ou autre désagrément. Un bon refuge est introuvable pour qui ne connaît pas son emplacement exact.

Réputation (Gloire) (Variable)

Votre personnage s'est illustré lors de quelques actions d'éclat (à vous d'inventer une petite histoire pour justifier cela). Pour chaque point de Compétence dépensé, le personnage gagne 10 points de Gloire.

Réputation (Infamie) (Variable)

Votre personnage s'est fait connaître à l'occasion de quelques méfaits (à vous d'inventer une petite histoire pour justifier cela). Pour chaque point de Compétence dépensé (maximum 5), le personnage gagne 20 points d'Infamie.

Statut social (Variable)

Les pirates sont peu sensibles aux titres de noblesse, car ceux-ci s'acquièrent par la naissance et non par le mérite, encore qu'une aura de prestige entoure les nobles, s'ils ont fait leurs preuves en tant que chefs. En dehors de la communauté pirate, un titre de noblesse est une distinction qui force le respect. Les nobles qui s'associent aux forbans conservent le bénéfice du doute auprès de leurs pairs. Le simple fait de les imaginer pirates est si inconcevable qu'ils ne peuvent l'avoir été que sous la contrainte. Ainsi, pour un gouverneur, il ne fait aucun doute qu'un noble doit être traité selon son rang. De la même façon, toute personne pratiquante respectera un prêtre pour son ministère ou sa piété.

- **Nobles :** Gentilhomme (–2 PC), Baron (–3 PC), Comte (–5 PC), Duc (–8 PC).
- **Clergé :** Prêtre (–1 PC), Évêque (–3 PC, cumulatif avec le niveau d'Avantage requis pour doter le personnage d'un titre de noblesse).

Compétences

Vous trouverez ci-dessous la description détaillée des Compétences utilisées dans *Pavillon Noir*. Chaque Compétence est accompagnée d'exemples d'utilisation, vous indiquant à chaque fois la Caractéristique nécessaire.

Les Compétences de métier sont identifiées par le signe « • », et les Compétences de commandement sont notées « CC ». Comme leur nom l'indique, celles-ci sont d'une importance capitale pour les membres du commandement. Ne les négligez pas si vous voulez être rapidement à la tête d'un navire !

Compétences de connaissances

Balistique (•/CC)

« Par le diable, c'est un cauchemar, c'est la troisième fois que je tire, et pas un coup au but. Tudieu ! J'ai servi pendant dix ans dans l'armée du Roy, et je n'ai jamais été aussi mauvais.

– L'artillerie de marine ?

– Ben non, pourquoi ?

– Alors oublie tout ce que tu sais. T'es sur un navire, mon vieux. Pas moyen de rectifier le tir d'une fois sur l'autre. À chaque fois, tout est à refaire. Et ça, mon p'tit gars, c'est encore rien. Le bateau bouge, ce qui fait que quand tu règles la hausse, le canon n'est plus exactement dans la même position quand tu fais feu.

– Alors c'est foutu, comment tu veux que je touche au but, dans des conditions pareilles ?

– Tu t'y feras, alors arrête de larmoyer. Tu suis mes ordres. Moi, je sais quelle sera la gîte approximative au moment du tir et la distance de l'ennemi. Tout ce que tu as à faire, c'est dans un premier temps de suivre les ordres et faire feu au bon moment. Rien que ça, c'est un art, parce que je ne vais pas te tenir la queue pour pisser et quand je te dis de tirer en belle, à toi de voir si c'est soixante degrés d'abaissement ou quarante.

– Et toi, comment tu fais ?

– Ça, mon bonhomme, ça s'appelle l'art de la balistique. »

La balistique étudie les trajectoires des projectiles.

- **Eru.** Calculer l'angle de tir théorique pour toucher une cible en tenant compte de tous les facteurs dont on dispose.
- **Per.** Découvrir d'où un tireur embusqué a tiré. Sentir quand un projectile vous est destiné.
- **Pou.** Pressentir qu'un tireur vous a pris pour cible (Très Difficile).

Cartographie •

« Si je fais confiance à ces damnés cartographes pour dessiner mes cartes, on est bon pour un naufrage. S'ils voyageaient un peu plus, au lieu de recopier les livres de bord des autres, ils ne feraient pas de pareilles bourdes. »

Le vieux Ben plonge sa plume dans son encrier. Il attend ce moment depuis plusieurs jours. Voilà en effet deux semaines qu'il observe la Boca-del-Toro à bord du Pélican, mais il a dû patienter pour coucher ses observations sur le papier, le temps que le navire se mette au mouillage. Alors que sa plume effleure la carte presque terminée, il se ravise et dessine les côtes de la baie au fusain.

Le vieil homme, qui a bu un verre de rhum pour ne pas trop trembler, est obligé de s'y reprendre à deux fois, car il est difficile de dessiner la vue plongeante d'une côte qu'on ne voit qu'au ras de l'eau. Ben sait bien qu'il n'est pas cartographe de métier et qu'il ne connaît pas la projection de Mercator, mais sa carte, au moins, aura le mérite d'être juste localement.

La cartographie se définit comme l'art de dessiner des cartes à partir d'observations sur le terrain, ou de corriger une carte existante. Pour retoucher une carte comportant des erreurs, il faut deux journées de mesures sur le lieu représenté. La création d'une carte nécessite soit de passer par tous les endroits qu'elle couvre, soit de se référer à d'autres cartes. La durée de réalisation correspond au voyage nécessaire pour opérer les relevés, plus une à quatre semaines de dessin, selon la taille de la carte.

- **Adr.** Dessiner ou retoucher une carte en fonction des relevés sur les côtes. Dessiner un croquis.
- **Per.** Effectuer les relevés nécessaires à l'élaboration d'une carte. Percevoir les discordances entre la carte et la réalité.
- **Eru.** Estimer la qualité et le prix d'une carte.
- **Exp.** Décrire ses voyages à un cartographe pour qu'il retrace la route suivie.

Règles : créer une carte

Plus la région à cartographier est vaste, plus l'entreprise sera ardue. Il faut d'abord effectuer les relevés nécessaires sur place (Test de Cartographie (Perception)), puis dessiner la carte (Cartographie (Adresse)). Additionnez les marges de réussite de ces deux Tests.

Un échec signifie que la carte est erronée. Le mieux à faire, quand vous aurez découvert sa nullité, est de l'offrir à votre pire ennemi. Un échec critique signifie que la carte est truffée d'erreurs graves, comme la position des hauts-fonds, et qu'il faudra passer par un naufrage avant de s'en rendre compte. Une réussite signifie que la carte est correcte, tandis qu'une marge de réussite de 4 Succès ou plus permet de réaliser un véritable bijou de précision.

La table suivante vous indique le bonus conféré par une carte aux Tests de Navigation et de Géographie. Ce bonus n'est valable que dans la zone décrite par la carte et il dépend du nombre de Succès obtenus lors de sa création.

Cartes : modificateurs (Tests de Navigation et Géographie)

Succès (relevés + dessin)	Bonus
Échec critique	-5 (Catastrophique)
Échec	-3 (Mauvaise)
1 - 3	+0 (Correcte)
4 - 5	+1 (Bonne)
6 - 7	+2 (Excellente)
8 - 9	+3 (Extraordinaire)
10+	+4 (Pleine de génie)

Règles : retoucher une carte

Après un échec sur un Test de Navigation ou de Géographie suite à la consultation d'une carte fausse, effectuez un Test de Cartographie (Perception). Avec 2 Succès, vous vous rendez compte que la carte vous a trompé, et vous pouvez soit la jeter, soit la retoucher.

Un Test de Cartographie (Adresse) confère à la carte un bonus de +1 par Succès, jusqu'à un maximum de +0. Un échec aggrave de -1 le malus conféré par la carte.

Plutôt que de prendre le risque de retoucher la carte, le pilote peut également noter ses remarques sur le livre de bord. Celui-ci contient non seulement les routes les plus sûres, les dangers, mais aussi les conditions climatiques propres à une région ou la présence d'indigènes.

Commerce

L'or est le moteur du Nouveau Monde encore plus que de l'ancien. S'enrichir est une activité tout à fait respectable, mais requiert un certain savoir-faire. Cette Compétence regroupe les techniques de l'argent, la connaissance des réseaux de marchands et des routes commerciales.

- **Eru.** Connaître la situation économique d'une île ou d'une ville. Connaître les routes commerciales transportant une denrée ou joignant un port à une destination.
- **Ada.** Estimer la valeur d'une cargaison ou d'un objet en un port précis.
- **Exp ou Cha.** Discuter avec un marchand pour savoir ce qu'il transporte et où il se rend.
- **Pou.** Effectuer un placement financier lucratif.

Connaissance spécialisée (...)

Chaque Compétence particulière couvre un domaine bien précis, par exemple :

Droit•. Connaissances juridiques, mais aussi connaissance des lois des pirates.

- **Eru.** Connaître le contexte juridique d'un problème, comme la ville la plus prompte à pendre des pirates et la durée du procès. Avoir une bonne idée de l'issue d'un procès.
- **Exp.** Plaider devant une cour de pirates ou de magistrats.
- **Ada.** Faire appel à la jurisprudence quand la loi est contre soi.

« Mes enfants, annonce de Vercourt, qui pour la première fois prend la parole devant l'assemblée des pirates, un navire de guerre emmène notre compagnon Rackham et ses hommes pour les pendre. Vous connaissez comme moi les chances des pirates de se faire acquitter. Rackham est trop fier pour renier sa vie de forban et il mourra pendu. Allons-nous laisser exécuter celui avec qui nous naviguons depuis près de deux ans maintenant ? »

L'équipage se lève comme un seul homme en hurlant : « Jamais ! Le diable nous emporte si nous l'admettons !

– Je n'en attendais pas moins de vous, matelots. Deux problèmes se posent à nous si nous voulons le sauver. Où l'ont emmené ces maudits Anglais pour le pendre et comment allons-nous procéder pour le sauver ? Je laisse la parole à notre bien-aimé quartier-maître…

– Les plus grands ports anglais de la région sont Georges Town sur Grand Cayman et Kingston de la Jamaïque, affirme Ange après une courte réflexion. Grand Cayman ne possède pas les institutions nécessaires pour juger un pi-

rate. Les navires de guerre ont donc probablement emmené Rackham à Kingston.

– Combien le diable nous laisse-t-il de temps pour le sauver ?, s'exclame un pirate.

– Le jugement est long et peut durer des mois, parce que les juges attendent les témoignages de gens pouvant venir de Nouvelle-Angleterre. Mais ne nous faisons pas d'illusions, Rackham et ses lieutenants seront pendus bien avant. Comme le seul moyen d'obtenir l'acquittement est d'affirmer avoir piraté sous la contrainte, les commandants n'ont aucune chance, car ils ont été élus. Ils seront donc jugés et exécutés les premiers, dans un mois, tout au plus, et plus sûrement dans trois semaines.

– Sang et tripes, qu'est ce qu'on attend, allons libérer nos frères et brûler cette satanée ville ! »

Géographie (…). Il existe en fait une Compétence par région de la taille des Caraïbes ou de l'Europe. Posséder une ou plusieurs cartes de valeur confère un Modificateur de difficulté de –3 à +4, alors que tout Test tenté sans carte reçoit un modificateur de –5.

- **Eru.** Déterminer la présence et la position de récifs, la profondeur et la nature du fond. Savoir si une île est habitée, et par qui.
- **Ada.** Trouver un mouillage bien protégé. Déterminer le chemin qu'un convoi devra emprunter.

« Capitaine, ne vous en déplaise, récifs droit devant !

– Xabi, contourne ces damnés cailloux par l'Ouest. Nom d'un diable, que je mette la main sur ce chacal de cartographe ! En voilà encore un qui n'est jamais sorti de son atelier. Il doit bien exister un moyen de passer entre ces deux îles. Qu'est-ce que tu en dis, vieux Ben ?

– De toute ma chienne de vie, répond le vieux baroudeur, je n'ai jamais croisé un cartographe qui soit monté sur un navire pour faire lui-même ses relevés. Ils se contentent de tracer leurs cartes en fonction des informations rapportées sur les journaux de bords des navires de commerce…

– Ça, je m'en fous, vieux croûton, le prochain que je croise, je lui ouvre le ventre pour avoir ouvert celui de mon Pélican. Dis-moi comment traverser cette passe, et vite !

– Bon, ce banc de récifs qui a failli nous ouvrir en deux, je ne dirais pas qu'il n'est pas sur la carte, mais plutôt qu'il a été indiqué ici.

– Nom d'un braquemart, enfer et putréfaction, je rêve ? Il se serait déplacé de pas moins de trois milles ?

– Non, mais le cartographe a confondu ces deux côtes, et il a déplacé ces trois bancs de récifs.

– Ça ne nous avance pas beaucoup, par l'enfer. »

Histoire. Connaissance des faits historiques, des grands personnages de l'histoire, etc.

- **Eru.** Se souvenir d'un événement historique précis.
- **Ada.** Trouver une anecdote historique se rapportant à la situation du moment, par exemple une ruse utilisée par un grand chef de guerre du passé.

Il est facile d'imaginer d'autres Compétences du même genre, à condition qu'elles n'empiètent pas sur des Compétences déjà existantes, par exemple *Anatomie*•, *Légendes*, *Lettres*•, *Occultisme*•…

Herboristerie•

Cette Compétence regroupe la connaissance des plantes et l'art de concocter des remèdes, drogues ou poisons.

- **Eru.** Connaître et réaliser un remède, une drogue ou un poison. Commencez par décrire les effets désirés. Le maître de jeu fixe un nombre de Succès minimal, égal à la Virulence de la drogue. Si votre réussite n'est pas suffisante, vous ne connaissez pas la formule en question, à moins que des ingrédients ne vous manquent.
- **Per.** Rechercher des plantes médicinales (quelques heures).

Drogues

Conditions	Difficulté
Déjà concoctée	Facile
Inoculation	**Difficulté de création**
Contact	Très difficile
Blessure	Normal
Ingestion	Assez facile
Effet	**Virulence (Succès nécess.)**
Désagrément	Assez bénin (1) à Normal (2)
Trouble psychologique	Normal (2) à Assez virulent (3)
Soin Blessure 1 niv.	Normal (2) à Assez virulent (3)
Sommeil	Normal (2) à Assez virulent (3)
Paralysie	Assez virulent (3) à Virulent (4)
Dégâts (1D6)	Assez virulent (3) à Virulent (4)
Mort	Virulent (4) à Très virulent (5)

Curare (Indios Bravos et Caraïbes)

Les Indios Bravos et les Caraïbes ont un bonus de +4 à leurs Tests d'Herboristerie pour préparer du curare. Le curare est un poison de contact qui a pour effet de paralyser d'abord les membres, au rythme d'un par Tour, jusqu'à ce qu'il arrive à la tête (inconscience) puis au torse (mort par asphyxie). Une inoculation directe à la tête ou au torse entraîne évidemment la mort beaucoup plus rapidement. Une personne qui y résiste se contente d'une paralysie de la Localisation touchée, et ne peut pas en mourir.

Ingénierie navale•

Voilà presque une semaine que de Vercourt a pris possession de la goélette à hunier que son équipage a baptisée le Pélican. Perplexe, le maître voilier a pris le temps d'observer le navire, des heures durant. La voix grave du charpentier confirme ses inquiétudes.

« Tu l'as senti, toi aussi. Il peine au largue et part en abattée. Le mât de misaine est trop sur l'avant, ça ne fait aucun doute.

– Exact, mais je me demandais s'il suffisait de lui donner un peu de quête ou s'il était nécessaire de l'abattre en carène et d'en profiter pour reculer le mât.

– Le calfat m'a dit que la coque était sale et que ces cochons de la royale préféraient naviguer sur des nids d'algues plutôt que de caréner une fois l'an. Nous pourrons profiter du carénage. J'ai remarqué autre chose, vois-tu.

– Quoi donc ?

– Moyennant quelques renforts, le Pélican pourra remplacer ses pièces de six par des pièces de neuf.

– Voilà qui devrait réjouir les hommes, foutre Dieu. »

Cette Compétence regroupe tous les travaux d'ingénierie, mais interviendra surtout pour les réalisations en rapport avec la mer et le navire. Tracer les plans d'un équipement simple, comme un palan, peut ne prendre que quelques heures. Il faudra toutefois compter entre un mois et un an pour une invention complexe.

- **Ada.** Rajouter des canons au navire, corriger une de ses tares.
- **Eru.** Concevoir avant son temps un outil à vocation navale. Concevoir une arme originale, comme des lances à feu grégeois, des catapultes à tonnelets de poudre ou des orgues de canons de mousquet plantés sur cardan et installés sur la hune.
- **Adr.** Réaliser ces innovations.

Conception d'innovations

Réussite	Qualité	Bonus	Avance sur son temps
1	Médiocre	+0	Retard de 20 ans
2 - 3	Bon	+1	Aucun
4	Excellent	+2	Aucun
5 - 6	Chef d'Œuvre	+3	10 ans
7 - 8	Génial	+4	+ de 10 ans

Intendance•

Intendance regroupe toute la science du cambusier : tenir des comptes, accommoder de la nourriture, gérer les vivres, etc., ce qui l'occupe à plein temps. Le cambusier doit effectuer un Test d'Intendance à chaque fois qu'il fait le plein de réserves, soit en les achetant, soit en les prenant sur un navire de prise. En cas d'échec, l'équipage se trouvera en pleine mer à court d'une denrée. Pire encore, il sera peut-être victime d'une crise de dysenterie, du fait de la mauvaise conservation de l'eau, ou de scorbut, par manque de vivres frais.

Eru. Tenir des comptes ou les falsifier (plusieurs jours sont nécessaires).

Per. Découvrir une falsification des comptes (plusieurs heures sont nécessaires).

Ada. Assurer avec art et rapidité l'arrimage de nouvelles réserves. Accommoder de la nourriture.

Lire/Écrire•

Un Test réussi de Lire/Écrire permet de lire un texte ou de laisser une trace écrite, à un ami ou à la postérité.

- **Eru.** Déceler ce qu'un auteur a voulu dire entre les lignes.
- **Exp.** Écrire un texte sans faute de grammaire et d'orthographe. S'exprimer avec aisance et clarté par écrit.
- **Adr.** Imiter une écriture ou une signature.

Médecine•

Un crocodile a mordu un aventurier portugais à la jambe. Après une journée et une nuit, son esclave parvient à chercher du secours, et ramène OExmelin, avec quelques autres flibustiers :

« Nous l'apportâmes dans le vaisseau, où, après l'avoir visité, je trouvai que, d'une jambe, il ne lui était resté que les muscles et les nerfs qui pendaient tout déchirés. Il avait encore plusieurs blessures à la cuisse, et les parties génitales entièrement emportées.

Je le pansai, et la fièvre qui depuis peu l'avait quitté le reprit. Deux jours après, la gangrène se mit à la jambe, en sorte que je fus obligé de la lui couper. Après cette opération ses plaies allèrent fort bien, et nous parlions déjà de lui faire une jambe de bois lorsque, en une nuit, il lui vint un érésipèle à la jambe saine depuis la hanche jusqu'au talon. Je le saignai, le purgeai doucement, et tâchai d'apaiser l'inflammation avec des remèdes convenables. Cependant, la jambe tomba en pourriture, et quelques soins que je pusse lui donner, il mourut.

Je fus curieux d'ouvrir toute la jambe depuis la hanche d'où, disait-il, venait tout son mal. Je trouvai que le périoste, qui est une petite peau couvrant l'os, était langé par une matière séreuse et noire, d'une puanteur inconcevable.

Je ne puis pourtant attribuer sa mort au venin du crocodile, car j'en ai vu plusieurs qui en ont été mordus et dont la guérison n'a été suivie d'aucune mauvaise suite. Je crois donc que celui-ci n'est mort que parce qu'il était malsain, et d'une humeur sombre et mélancolique. »

A.O. ŒXMELIN,
Les flibustiers du Nouveau Monde

Médecine permet de diagnostiquer une maladie et d'en assurer le traitement. Un diagnostic se fait en quelques minutes, mais il faut plusieurs jours, voire plusieurs semaines pour le traitement, et une vigilance constante pour la prévention. Un seul Test est toutefois nécessaire. Reportez-vous à la section traitant des maladies et de leur évolution pour savoir comment gérer tout cela.

- **Per.** Diagnostiquer une maladie.
- **Eru.** Savoir quel est le meilleur traitement à suivre.
- **Ada.** User de mesures préventives pour limiter les risques de maladies épidémiques ou endémiques.

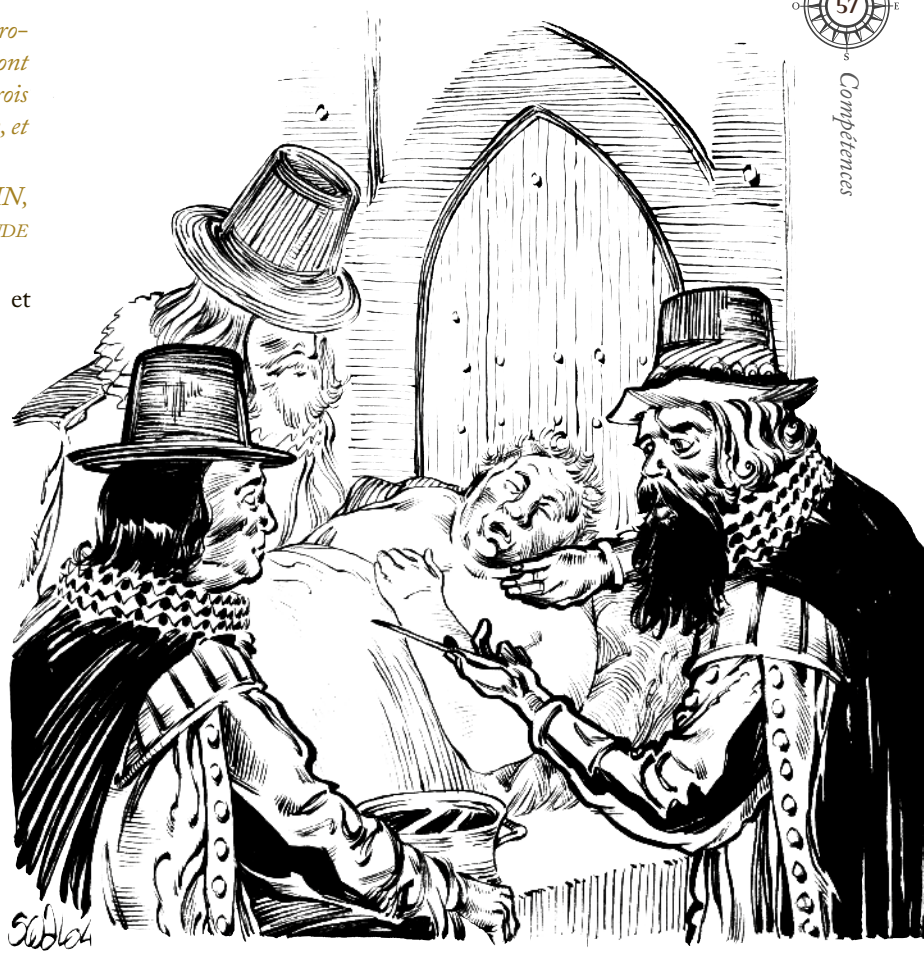
Religion (...)

Cette Compétence regroupe toutes les connaissances mystiques ayant trait à une religion spécifique : rites, mythologie, coutumes… Chaque tradition religieuse compte en fait comme une Compétence particulière (Christianisme, Culte vaudou, Religion aztèque, etc.).

- **Exp.** Conduire une cérémonie religieuse selon les rites sacrés.
- **Pou.** Prier pour une intervention de sa ou ses divinités et discerner le hasard de l'intervention du divin.
- **Eru.** Connaître tous les textes religieux et les mythes.

Sciences•

Cette Compétence regroupe la connaissance des sciences telles que les mathématiques, la physique, l'astronomie… Elle permet également de comprendre le travail d'un autre savant ou de créer des inventions, à la manière de Léonard de Vinci. Il faut quelques heures à quelques mois pour comprendre le travail d'un confrère, qui représente généralement le produit d'une vie de labeur et de réflexion.



- **Eru.** Comprendre l'œuvre d'un savant. Faciliter l'utilisation des Compétences d'Ingénierie navale ou de Navigation, pour des Tests difficiles nécessitant une certaine compréhension des mécanismes physiques.
- **Ada.** Concevoir une invention basée sur un phénomène physique. Venir en soutien de la Compétence Balistique, pour un tir à très longue portée.

Tactique (CC)

Pour rester en vie, seuls contre le monde, et même s'ils surprennent surtout leurs adversaires par leur témérité et leur férocité, les pirates et flibustiers doivent développer des trésors de stratégies et des ruses toujours nouvelles.

- **Eru.** Prévoir la tactique de l'ennemi et la façon dont il réagira à la vôtre.
- **Ada.** Pressentir un piège, une embuscade ou la trahison d'un allié.
- **Exp.** Exposer une manœuvre tactique à ses hommes pour que le plan établi se déroule comme prévu.

Compétences techniques

Art• (...)

Chaque discipline doit être considérée comme une Compétence particulière, par exemple : Chant, Dessin/Peinture, Instrument de musique, Poésie, Musique (solfège, composition musicale), Sculpture, Théâtre, etc.

Artillerie (...)

Le Pélican fait successivement feu avec les six pièces de dix-huit de sa bordée tribord. Les boulets transpercent le bordé de la frégate Narval. Le chef de pièce du servant Thomas Brick a la tête emportée par un éclat de bois. Thomas reste médusé devant le cadavre sans tête qui s'effondre dans ses bras. Il ne peut se retenir de hurler de terreur, mais le maître canonnier du « Narval » le fait taire à coups de trique. Prenant la place du défunt chef de pièce, il se met à aboyer dans son anglais militaire :

« Si vous ne voulez pas crever comme lui, exécutez les ordres ou je vous abats moi-même ! Élevez escarbilles ! Refroidissez l'affût ! Crevez la gargousse, remplissez la lumière, versez deux doses de poudre ! Refoulez la poudre ! Plus vite, bande de lavettes, avant que la fumée n'arrive jusqu'ici ! Chargez le boulet ! Refoulez ! Placez la pièce au sabord ! »

Les servants de pièces anglais s'exécutent machinalement, par habitude, le regard hagard, rendus à moitié sourds par les bruits de canons. Ils entendent tout de même malgré eux les gémissements des agonisants. Thomas reste pétrifié sous les coups du maître canonnier. Il ne peut détacher son regard de ses mains pleines de sang et du corps sans tête de celui qu'il considérait il y a cinq minutes encore comme son ami. Ses onze compagnons s'arc-boutent pour amener la pièce au sabord, puis, sans un instant de répit, appuient sur l'anspect pour que le chef de pièce puisse régler le coin de mire.

« Bande de crétins, vous êtes trop lents, avec cette fumée, on n'y voit déjà… »

Un paquet de mitraille le coupe dans sa phrase, lui arrache le visage et l'étend, mort.

Artillerie recouvre l'utilisation des pièces d'artillerie. Elle regroupe deux Compétences distinctes :

Pointage de pièces (CC). Permet de viser et tirer avec un canon. Les techniques employées pour le tir dépendent étroitement du projectile envoyé, mais elles sont toutes regroupées sous cette Compétence. Le commandement des servants de pièce et la visée elle-même reviennent au chef de pièce.

- **Per.** Viser avec un canon. Sentir quand un tir ennemi va percuter votre navire.
- **Adr.** Rectifier le tir d'une fois sur l'autre avec une batterie côtière (Compétence de soutien, voir page 112).
- **Exp.** Aider de ses conseils un chef de pièce débutant (Compétence de soutien, voir page 112).
- **Pou.** Tirer sans visibilité au milieu d'un fort. Tirer sur un navire se trouvant derrière un navire allié (Marge de réussite minimale 1 à 5 pour ne pas toucher l'allié).
- **Eru.** Évaluer la qualité d'un canon sans l'essayer. Installer un circuit d'aération pour évacuer la fumée.

Recharge de pièces (CC). Cette Compétence recouvre toutes les étapes nécessaires à la recharge d'un canon, et l'utilisation de la poudre. La recharge d'un canon nécessite au moins quatre hommes pour être effectuée. Elle ne s'utilise donc pas habituellement comme compétence individuelle.

- **Ada.** Évaluer la longueur de mèche adéquate pour un tonneau d'explosifs.
- **Exp.** Donner les soixante-dix ordres nécessaires à la recharge d'un canon.
- **Eru.** Connaître la quantité de poudre nécessaire pour faire exploser un mur ou un bâtiment.For. Recharger seul une pièce (Marge de réussite minimale = Calibre/6). Un échec est catastrophique sur un navire.

Travail du chef de pièce

Pour les trois types de munitions (boulet, boulet ramé et mitraille), le travail du chef de pièce est sensiblement le même. Il doit choisir l'angle de tir en fonction de la gîte de son propre bateau, de ses éventuels changements de cap, de l'état de la mer, ainsi que de la distance, de la direction et de la vitesse de sa cible. Le canonnier lui donne les ordres nécessaires en fonction des choix stratégiques du capitaine. Le chef de pièce règle la hauteur du tir à l'aide d'un coin en bois, appelé « coin de mire », qu'il glisse sous la culasse du canon, que ses servants soulèvent avec un levier appelé « anspect ». Il est aussi possible de modifier la direction en faisant pivoter le canon sur lui-même. Ces réglages peuvent être réajustés au moment où le capitaine ordonne le tir.

Conditions de tir

La première bordée doit être bien ajustée, car, par la suite, la vision des artilleurs sera gênée par l'épaisse fumée qui les enveloppera, d'autant plus s'ils « tirent au vent » (contre le vent). Le vent rabattra alors la fumée sur eux, amenant aussi la fumée du vaisseau ennemi s'il se trouve à courte distance. Cet épais nuage ne permettant de voir qu'à quelques mètres seulement, le tir suivant ne pourra être réglé correctement. Le bruit assourdissant des canons a tôt fait de rendre les pauvres chefs et servants de pièces sourds, les tympans éclatés et le corps secoué d'une terreur presque incontrôlable.

Artisanat (...)

Chaque artisanat fait l'objet d'une Compétence particulière. Voici les plus importantes :

Calfatage•. Le calfatage permet de prendre soin des œuvres vives du navire et d'en assurer l'étanchéité en comblant les interstices avec de l'étoupe. Pour radouber le bateau, il faudra un lieu calme avec peu de mer, voire caréner le navire (le mettre à sec) et gratter le bois pour en enlever algues et coquillages. Cela prend plusieurs semaines, dont trois jours pour le coucher sur une plage et autant pour le redresser, à moins qu'il ne s'agisse d'un petit navire (un sloop par exemple).

- **Rés.** Radouber parfaitement le navire une fois au calme.
- **Adr.** Boucher avec des planches, suspendu à l'extérieur du navire, un trou sous la ligne de flottaison mais remonté à l'air libre du fait de la gîte du navire (Difficile).
- **Exp.** Diriger un groupe d'hommes pour glisser une voile sous la coque (afin de diminuer une voie d'eau) ou pour coucher le navire sur la berge.
- **For.** Aveugler une voie d'eau de l'intérieur sans voile à l'extérieur (Assez difficile).
- **Eru.** Évaluer la qualité de la carène d'un navire.

Charpenterie•. L'art de la charpenterie est primordial sur un navire, entièrement constitué de bois. Le maître charpentier est donc un membre essentiel de l'équipage.

- **Rés.** Réparer soigneusement toute la coque du navire, une fois au calme.
- **For.** Effectuer une réparation de fortune sur l'entrepont, la proue ou la poupe.
- **Adr.** Réaliser une belle pièce de bois, comme une jambe de bois, une table ou une figure de proue.

Cuisine. Un Test de Cuisine est nécessaire pour préparer un bon repas. Le coq bénéficiera d'un bonus s'il utilise de bons aliments, mais recevra un malus si au contraire le cambusier le fournit mal ou lorsqu'il ne reste plus, après une longue traversée, que des vivres avariés et des biscuits garnis de charançons. Faire un bon repas pour dix personnes nécessite au moins une heure. Pour un équipage au complet, il faut compter trois ou quatre heures.

- **Rés.** Préparer un repas pour plus de 50 personnes.
- **Per.** Préparer un bon plat pour remonter le moral des troupes.
- **Eru.** Inventer une recette à la fois excellente et originale (notez-la !).
- **Ada.** Faire passer le goût d'une nourriture mauvaise ou avariée. Limiter les risques de maladies (Aide le Test de Médecine).

Frédéric Bichon frappe à la porte de la cuisine et s'appuie, impatient, sur le montant. Dès que le coq entrouvre la porte, Tête-de-Pioche lui décoche un crochet qui heurte le gros homme à la mâchoire et l'envoie valser dans ses fourneaux.

« Alors comme ça, gros porc, on nous donne à manger de la viande avariée ?

– Je suis désolé, mais je fais avec ce qu'on me donne !

– Mon cul, on a tous senti le fumet des plats que tu prépares aux officiers !

– Mais c'est leur propre réserve, je n'ai pas le choix, c'est le cambusier qui me donne séparément les ingrédients pour les repas des hommes et ceux des officiers.

– Alors on va manger de la viande et des légumes pourris toute la traversée ?

– Je vais faire un effort pour que ça soit mangeable, mais vous feriez mieux de vous mettre à pêcher ! »

Voilerie•. Entretien et réparation des voiles et des cordages.

- **Adr.** Réparer soigneusement toute la mâture et les voiles du navire, une fois au calme.
- **Exp.** Diriger un groupe d'hommes pour dresser un mât de fortune.
- **Ada.** Effectuer une réparation de fortune sur le gréement. Améliorer la forme d'une voile ou la disposition de la mâture pour augmenter les qualités nautiques du navire.

Il existe bien d'autres Compétences possibles, par exemple : *Agriculture•*, *Armurerie•*, *Ferronnerie•*, *Forge•*, *Menuiserie•*, *etc.*

Réparation de la mâture

Réparer la mâture est assez facile si seules les vergues ont été touchées, auquel cas il suffit de les remplacer et de laisser le maître voilier y installer tous les cordages et la voilure nécessaire. Le maître charpentier aura alors tout son temps pour façonner de nouvelles vergues de rechange, pendant la traversée, à partir du bois stocké dans la cale à cet effet. Par contre, lorsqu'un bas-mât est abattu ou partiellement arraché, il est extrêmement difficile de le remplacer en mer. Le mieux que puisse faire le voilier est de dresser un mât de fortune, en attendant de radouber dans une crique abritée du vent.

Lorsque le mât de hune ou de perroquet est fendu, il peut être descendu légèrement, pour que la fissure descende sous le chouquet – bloc de bois de bois percé et amarré sur la tête du bas-mât –, et solidarisé avec le bas-mât au moyen d'une rousture – multiples tours de cordages. Pour le changer, on le dégarnit et on le fait descendre le long du bas-mât. Un nouveau mât est alors guindé (hissé verticalement) en prenant le chemin inverse..

Chasse

Cette Compétence permet de débusquer du gibier et de connaître ses habitudes, d'organiser des battues, de poser des collets, de repérer et suivre des traces. Elle permet aussi, après la chasse, de dépecer grossièrement le gibier, en vue de sa future conservation (voir la Compétence Intendance), ou d'en récupérer le cuir. Au bout de trois heures, un Test de Chasse (Facile pour les boucaniers), permet d'assurer Marge de réussite x2 repas (vous pouvez aussi effectuer un Test de Chasse et un Test avec la Compétence d'arme appropriée, et ajouter les Réussites pour trouver le nombre de repas assurés). Chaque point de Marge de réussite au-delà de 3 permet de nourrir 10 hommes supplémentaires.

- **Per.** Repérer et suivre des traces.
- **Adr.** Dépecer une carcasse. Poser un collet.
- **Ada.** Débusquer un animal.
- **Pou.** Tomber par chance sur du gibier en explorant un lieu.

Chirurgie•

Seule la chirurgie peut traiter les blessures les plus graves : extraire une balle, remettre un os brisé en place, amputer un membre gangrené… Ainsi, une Blessure Critique ou plus grave encore ne peut être soignée que par un Test de Chirurgie. Il faut une dizaine de minutes pour la réalisation d'un acte chirurgical. Voyez la section « Santé » pour plus de détails (page 118).

- **Adr.** Extraire une balle, recoudre une plaie, amputer un membre.
- **Per.** Déterminer si une personne survivra à ses blessures, ainsi que le temps nécessaire à sa guérison. La soigner sur le long terme tant que sa blessure est critique.
- **Ada.** Opérer avec du matériel improvisé (Très difficile).
- **Cha.** Calmer un blessé pour l'aider à supporter la douleur.

Dressage

« Où est passé ce satané singe ?

– Ferme-là, La Guigne, ils ont dû le bouffer ton singe !

– Si Windy se pointe, tu ne mourras peut-être pas pendu, Quignon.

– C'est con, un singe, t'as déjà eu un mal de chien pour qu'il te reste sur l'épaule. Remarque, c'était marrant, tu te rappelles le jour où tu l'avais perdu sur le bateau et que

tout le monde crevait la dalle, t'avais bien cru que je te l'avais bouffé, ton con de singe. Putain de Dieu ! Qu'est ce qui me tire les cheveux ? C'est déjà pas agréable d'être enchaîné au mur !

– Windy, viens dans mes bras mon p'tit gars. Tu vois la clé sur le mur, là-bas, ramène-la-moi. »

Le petit ouistiti hoche la tête et cligne des yeux, jouant avec les cheveux de son maître.

« Va me chercher ces putains de clés et je jure que je me reconvertis planteur pour que tu bouffes des bananes toute la journée. »

Le petit singe arpente la cellule, puis passe à travers les barreaux de la porte. Il se rapproche des deux gardes qui discutent sans regarder les pirates. Il escalade le pantalon du soldat, qui ne s'aperçoit de rien tellement son costume est raide de crasse. Windy sort la dague du garde de son fourreau et revient avec elle jusqu'à son maître.

« Et voilà, La Guigne, si tu lui avais appris à voler les clés et pas les dagues. »

Cette Compétence permet de dresser un animal, de l'apprivoiser ou de lui apprendre des tours. Elle mesure aussi l'aisance d'un personnage avec les animaux domestiques et sauvages.

- **Exp.** Apprendre un tour compliqué à un animal (une semaine). Donner un ordre complexe à son animal de compagnie sans le lui avoir appris au préalable (Très Difficile).
- **Cha.** Tenir un animal sauvage en respect (Difficile). Passer devant un chien de garde sans qu'il aboie ou montre les dents (Très difficile).

Premiers soins

Les Premiers soins permettent le traitement des blessures et maladies mineures. Ne pas s'occuper de celles-ci dans les temps peut entraîner des complications (voir la section « Santé », page 118).

- **Adr.** Effectuer un bandage sur une Blessure Légère, Sérieuse ou Grave (6 Tours de combat). Deux Succès sont nécessaires pour réduire la blessure d'un niveau. Un seul Succès garantit contre une éventuelle infection ou hémorragie suite à une Blessure Grave ou pire. Cependant, les blessures Critiques ou entraînant un évanouissement ne peuvent être soignées que par la Chirurgie.
- **Per.** Soigner une blessure sur le long terme. Vous avez droit à un Test par semaine pour tenter de réduire à nouveau la blessure.
- **Ada.** Poser une attèle. Améliorer les conditions de transport des blessés pour diminuer les pertes.

Compétences maritimes

Connaissance des navires

« Décidément, cette flûte est fort curieuse. Elle file bien vite au près, ce qui est singulier pour ce gréement, d'autant plus qu'il n'y a presque pas de vent. En plus, elle est chargée jusqu'à la gueule d'outils pour les plantations, qui doivent peser leur poids. Regarde, sa ligne de flottaison est à près d'un demi-mètre au-dessus de l'eau.

– Et alors ?

– Et alors ? Elle devrait tirer beaucoup plus d'eau. On est en train de se faire baiser, mon bonhomme, ce n'est pas une flûte pleine à craquer qu'on escorte, mais une flûte vide. À mon avis, mon p'tit Tête-de-Pioche, ce que contient cette flûte vaut de l'or.

– L'idée d'une mutinerie n'est peut-être pas si mauvaise, finalement. On en cause aux autres, Xabi ? »

Et c'est ainsi que l'équipage de l'Espadon se mutina pour s'adonner à la vie de pirate, sous les ordres du capitaine de Vercourt…

Cette Compétence permet de connaître les caractéristiques techniques des navires, leur prix, leurs avantages et leurs défauts.

- **Eru.** Connaître toutes les caractéristiques d'un gréement précis, comme le chebec ou la bisquine. Déterminer les causes d'une tare, d'un comportement erratique au largue (compétence de Connaissances nautiques nécessaire). Il devient alors possible de corriger cela en modifiant l'assiette, le centre de voilure ou la carène.
- **Per.** Reconnaître un navire. Remarquer quelque chose d'insolite à propos d'un navire.
- **Ada.** Déterminer le type d'un navire en fonction d'une description, d'un récit, de pièces de gréement.

Connaissances nautiques (•/CC)

« Bitture à 150 m… Cargue petit-hunier et artimon… Timonier, la barre dessous… Parez à virer lof pour lof... Brassez carré… Laissez filer le câble d'ancre… Brassez derrière, amures au croc de lof…

– Putain de Dieu, mais quelle langue il cause ? J'entrave rien !

– Détends-toi, ça va venir, le maître d'équipage explicite toujours les ordres pour les marins d'eau douce comme toi. Je ne sais pas si tu as remarqué, mais nous sommes dans une petite anse, et il faut mouiller. Jeter l'ancre, si tu préfères.

– Pourquoi il ne se contente pas de demander qu'on la foute à la baille, cette ancre de mes deux, plutôt que de nous entirlipoter avec son langage technique ?

– Si tu mouilles l'ancre alors que le navire est à pleine vitesse, tu vas soit la faire déraper, l'ancre, soit arracher le câble, ou même tout l'avant du navire. Il faut arriver tout doucement, mais suffisamment vite pour accrocher l'ancre au fond.

– C'est quoi, la bitture, une beuverie ?

– Non, crétin, c'est la longueur de câble que tu choisis à l'avance.

– Ouais, et ben… c'est pas demain que je serai un vrai matelot, moi ! »

Cette Compétence, qui concerne toute la théorie de la voile, est absolument nécessaire pour donner les ordres nécessaires à la manœuvre. Ses utilisations sont innombrables, du mouillage de l'ancre au gros temps, en passant par le réglage de voile et le virement de bord. Cette compétence est fort différente de celle de Pratique nautique, plus propre aux matelots, qui ne dit pas comment réaliser une manœuvre, mais permet de la réaliser efficacement en exécutant les ordres donnés par les officiers.

- **Eru.** Connaître le nom et l'utilisation de n'importe quel organe du navire. Connaître toutes les étapes nécessaires à la réalisation d'une manœuvre.
- **Ada.** Déterminer quelle manœuvre est la plus adaptée lorsqu'un événement se présente ou quand un ordre est donné.
- **Cha.** Donner l'impression que l'on domine la situation, aussi désespérée soit-elle.
- **Exp.** Passer pour un bon marin lors d'un recrutement. Expliquer pourquoi une manœuvre donnée mènerait à la catastrophe.

Connaissance de la signalisation (•)

« Mes respects, Monsieur, le schooner sous le vent arbore les couleurs anglaises.

– Des compatriotes, parfait. Vu leur armement, il ne peut s'agir que d'un navire de guerre. Enseigne Mac Flaerty, veuillez, je vous prie, me donner la longue vue. Envoyez-leur le message suivant : êtes-vous un navire aux ordres de Sa Majesté ? »

L'enseigne hisse trois drapeaux et attend la réponse qui se fait attendre plusieurs minutes.

« La réponse est affirmative, sir.

– Affirmative, certes, mais un peu trop lente à mon goût. C'est curieux, cette goélette ne m'est pas inconnue… Veuillez leur demander s'ils ont aperçu des pirates dans les environs, en particulier le pirate Rackham, qui navigue sur un brigantin. Utilisez le code de l'amirauté, je vous prie. Et faites charger les canons de chasse ! Discrètement. »

La réponse se fait encore attendre, pendant cinq bonnes minutes.

« Lieutenant, envoyez les perroquets et les cacatois. Je crois que nous avons trouvé notre pirate ou bien un autre, mais il fera bien l'affaire. »

Chaque amirauté dispose d'un code propre, afin que les escadres puissent communiquer en langage codé à plusieurs milles de distance. Il faut deux minutes pour qu'un message passe d'un navire à un autre. Posséder cette compétence revient à connaître un code particulier. Disposer du codex d'une escadre annule les malus donnés ci-dessous.

- **Ada.** Improviser une réponse crédible dans un code autre que le sien (Très difficile).
- **Per.** S'apercevoir qu'un navire tente de communiquer par drapeau ou en manœuvrant ses voiles.
- **Eru.** Comprendre un message envoyé par un navire de la Royale (Très difficile).

Hydrographie• (CC)

En moins d'une demi-heure, le petit temps s'est transformé en tempête, comme c'est souvent le cas dans les mers chaudes des Caraïbes. Le vent souffle si fort qu'il écrase les vagues. Heureusement pour lui, le capitaine de Vercourt avait pris la décision de réduire la toile au maximum, par précaution, avant que le vent ne commence à monter.

« Mes enfants, nous allons mouiller entre Tortola et cette île dont je ne connais pas le nom. Nous allons affaler les voiles puis nous rapprocher du vent pour finir sur notre erre. Le courant, fort dans la passe, sera beaucoup moins important tout près de cette île. Si le vieux Ben dit vrai, nous aurons assez d'eau pour passer. De toute façon, le fond est sableux et non rocheux. Comme l'hydrographie n'est pas une science exacte, le courant peut être plus fort que prévu. Dans ce cas, soyez parés à hisser grand-voile et misaine sans aucun ris, car le vent sera faible. Nous nous éloignerons un peu du bord pour prendre du vent et regagner de la vitesse. Soyez prêts à mouiller l'ancre à tout moment, et à la grâce du Diable ! »

L'hydrographie est la science des vents et des courants, ainsi que de la météorologie.

- **Pou.** Prévoir le temps qu'il fera dans un avenir proche.
- **Eru.** Prévoir la force, la localisation et la direction des courants, savoir avec quel tirant d'eau il n'est pas trop risqué de passer sur un haut-fond.

Navigation

« Le diable emporte cette maudite côte, Ben, je suis inquiet. Qu'indique le loch ?

– Neuf noeuds, capitaine ! Nous avons peut-être sous-estimé les courants ou peut-être avons-nous trop pipé et dérivé sous le vent.

– Sacre Dieu, relève le cap et descends me rejoindre dans la salle du conseil. »

Francis de Vercourt tient l'astrolabe par sa ficelle et, comme tous les jours à midi, relève l'abaissement du soleil au-dessus de l'horizon en pointant le viseur vers l'astre. Il lâche malgré lui un soupir lorsque son regard se pose sur le nocturlabe, dans sa boite à instrument, alors qu'il range son astrolabe. L'astrolabe ne lui permet de déterminer que sa latitude, alors que le nocturlabe lui apporterait en plus une information sur sa longitude. Il a bien tenté de comprendre comment fonctionnaient les disques concentriques qui le composent et comment les relier avec les différentes cartes du ciel nocturne, mais en vain.

De retour dans la salle du conseil, il range ses instruments dans son coffre et en sort sa carte des Grandes Antilles ainsi qu'un compas de proportion.

« Nord-nord-ouest, capitaine !

– Bien, d'après notre dernier relevé de position, nous nous trouvions ici hier à la même heure. Nous avons marché NO pendant cinq heures à douze noeuds, puis ONO pendant sept heures à six noeuds, puis mis en panne pendant quatre heures pour la nuit, puis toujours ONO à sept noeuds pendant huit heures, et pour finir neuf noeuds pendant quatre heures.

Reportant les distances parcourues successivement dans chacune de ces directions, il hurle de rage.

– Foutre dieu, non seulement nous sommes selon notre navigation à l'estime en plein dans l'ile de Cuba, mais en plus, la position estimée correspond à la latitude relevée.

– Sauf vot' respect, capitaine, il n'y a pas de quoi s'énerver. Cette vérole de carte est fausse et nous le savons. Notons-y plutôt nos positions successives, Dieu me damne si je ne la retouche plus tard.

– Soit, supposons que notre position soit correcte, après correction par les courants, nous sommes ici. Pour joindre le cap Corrientes, nous passerons par le sud de Cuba. Où placerais-tu Cuba ? »

Navigation permet de faire le point et la route, en une dizaine de minutes. Le capitaine (ou son pilote) fait le point à l'estime : le loch donnant la vitesse, la boussole donnant la direction et le sablier donnant le temps de parcours. Il corrige sa latitude à midi avec un bâton de Jacob ou un astrolabe. Avec un nocturlabe et un chronomètre de marine, qui ne sera assez précis que vers le milieu du XVIII^{e} siècle, il est enfin en mesure d'estimer sa longitude. Pour tracer sa route, il utilise un compas à pointe sèche pour déterminer les distances, et un rapporteur pour obtenir le cap à suivre.

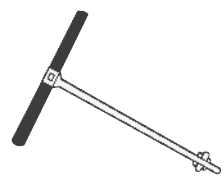
- **Per.** Faire le point afin de déterminer l'endroit où se trouve le navire. Le pilote peut pour cela naviguer à l'estime (loch et boussole) et corriger sa latitude au moyen des instruments, mais seulement à midi ou la nuit.
- **Eru.** Faire la route afin de joindre le plus rapidement et le plus sûrement sa destination.

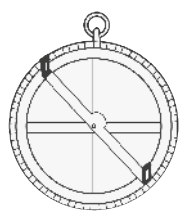
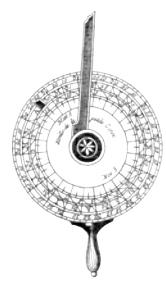
Modificateurs pour les Tests de Navigation

Instrument de relèvement	Modificateur de difficulté
Sans instrument	-5
Estime : avec loch et boussole	-2
Bâton de Jacob	+0
Astrolabe	+1
Nocturlabe	+4
Côtes connues	+4
Sans carte	-5
Avec carte	Voir la Compétence Cartographie

Instruments de navigation

Bâton de Jacob



Astrolabe	Nocturlabe
	

Pêche

Les flibustiers de la Santa Monica sont entassés dans les rares zones d'ombre créées par les voiles pendantes, attendant patiemment que le vent remonte. Cette attente commence à leur peser car elle dure depuis plus d'une semaine maintenant. Après avoir briqué leurs sabres et nettoyé mousquets et pistolets, ils s'adonnent les uns à la musique, d'autres à la sculpture et les derniers à la pêche.

Le navire totalement inerte est entouré d'une mer d'huile, ce qui rend la pêche à la traîne impossible. Certains pêchent à la ligne, d'autre à la dandinette. Cette activité leur sert plus à passer le temps qu'à varier l'ordinaire, car leur capitaine, Le Malgache, a eu l'excellente idée de prendre à son bord un pêcheur Mosquito lors de leur précédente escale dans la Boca-del-Toro.

Celui-ci se tient silencieux sur le beaupré de la flûte, tenant dans sa main droite un harpon taillé dans l'os d'une baleine. Parfaitement immobile comme le reste du navire, le front en sueur, il est le seul homme du navire à se tenir au soleil, qui ne frappe pas encore assez fort pour mordre sa peau mate. Soudain, son bras s'anime et d'un geste fulgurant, il projette le harpon dans l'eau, pour en retirer un Saint-Pierre qui se débat sauvagement. Le Mosquito mord le poisson à la nuque, lui tranche la tête d'un coup de couteau et l'éventre. Il jette les viscères dans l'eau tandis que le corps du poisson va rejoindre un tonneau à côté de lui, contenant ses quarante autres victimes de l'après-midi. Le temps d'armer son bras et le voilà de nouveau parfaitement silencieux et immobile.

Un Test de Pêche réussi ramène Marge de réussite x2 repas pour une personne, au bout de trois heures. Chaque point de marge au-delà de 3 permet de nourrir 10 hommes supplémentaires. Les Indiens Mosquitos ont la réputation d'être d'excellents pêcheurs, capables de nourrir un navire entier.

- **Pou.** Pêcher à la traîne, à la ligne, au filet, au casier ou à la dandinette.
- **Per.** Pêcher à l'arc ou au harpon (Facile pour les Mosquitos).

Pratique nautique (CC)

Alors que le vent siffle dans la mâture, Tête-de-Pioche, gabier depuis son tout jeune âge, escalade à toute allure les enfléchures, jusqu'à arriver au trou du chat, la fine ouverture qui permet de monter dans la hune. Il sent son cœur battre à toute vitesse, mais ce n'est pas à cause de la peur.



Il se sent vivre, comme au cours de chaque manœuvre. Le grand pirate aux muscles secs s'extrait du trou et se tient maintenant debout sur la hune. Médusé un instant, comme à chaque fois, par la beauté de la mer en furie qui flagelle le Pélican de ses lames, il sent ses yeux se mouiller de larmes. Le Pélican, loin de souffrir dans le grand frais, semble prendre vie.

Tête-de-Pioche attend patiemment que les simples matelots sur le tillac aient suffisamment tiré sur la bosse de ris pour ramener l'excès de toile contre la vergue. Collé contre la vergue seulement en ses extrémités, le hunier, lourd et raide comme toutes les grandes voiles, bat comme un diable dans le vent. Pour ne pas se faire arracher les bras par de tels battements, les gabiers ramènent tous ensemble la toile contre la vergue sur toute sa longueur, coordonnés par un chant de marin à carguer. À plus de trente mètres au-dessus du pont, les marins, secoués par les mouvements de la mâture alors que le Pélican passe dans la vague, peuvent admirer le ballet des simples matelots, qui virent la bosse de ris au taquet et s'apprêtent à reprendre les bras de vergue, l'amure et l'écoute du hunier dès que les gabiers auront fini de prendre leur ris.

Une fois la manœuvre accomplie, la voile se remplit dans un claquement sec, et le navire reprend sa gîte. Les gabiers retournent sur la hune, puis redescendent sur le tillac tout en papotant, malgré la gîte et les violentes secousses qui auraient précipité dans l'eau des marins moins aguerris.

Alors que les Connaissances nautiques permettent de connaître le déroulement théorique d'une manœuvre, la Compétence de Pratique nautique permet de la réaliser. Les manœuvres vont de la plus petite (faire un nœud) à la plus grande (virer de bord). Dix secondes suffisent aux plus courtes et il faut plusieurs minutes pour les plus importantes. La Compétence de Pratique nautique est avant tout une Compétence de commandement. Cette Compétence permet aussi de diriger une petite embarcation.

- **Ada.** Faire un nœud marin (et attacher solidement quelqu'un !). Réagir promptement pour éviter qu'un incident (un cordage qui se rompt, un canon qui se libère) ne se transforme en catastrophe.
- **Adr.** Assurer la manœuvre sur une petite embarcation. Monter dans la mâture pour carguer une voile sans craindre de tomber.

Timonerie (CC)

Une vague de plus de quatre mètres de haut soulève le Pélican, qui file grand largue, avec deux ris à sa grand-voile et sa misaine, au travers de la tempête. Ange, le quartier-maître, met la barre au vent pour compenser l'effet de la vague et résister à l'auloffée. Elle est aidée pour cela de trois forts gaillards, qui s'arc-boutent pour ne pas laisser filer la barre. Une fois dans le creux de la vague, Ange lofe pour éviter une abattée, cette fois. Les quatre timoniers sont épuisés, au bout de quatre heures de tempête.

Ange reste concentrée sur la barre, car le Pélican n'attend qu'une erreur de sa part pour partir au lof ou à l'abattée, ce qui aurait pour effet de faire virer intempestivement le navire et de jeter des gabiers à la baille. Devant elle, les matelots règlent tant bien que mal le hunier, manquant à chaque lame de se faire emporter.

Soudain, une vague claque contre le travers du navire, l'ébranlant jusque dans ses entrailles et balayant le pont. Un canon se libère et va percuter le bastingage sous le vent. Pour éviter qu'il ne passe d'un côté à l'autre sous l'effet du roulis, en ravageant tout sur son passage, Ange lofe un peu sans attendre les ordres du second. Celui-ci comprend immédiatement la manœuvre et vide partiellement la grand-voile pour limiter la gîte. Naviguant maintenant vent de travers, le Pélican reste constamment gîté, ce qui permet aux artilleurs d'arrimer le canon, car un coup de roulis l'aurait projeté sur l'autre bord. Une fois le canon solidement arrimé, Ange revient à son cap initial, abattant un peu pour compenser le changement de direction dû à sa manœuvre.

Cette Compétence est utile au timonier, qui tient la barre du navire dans la brise comme dans la tempête. Du fait du doigté nécessaire pour conduire un lourd navire, ce poste requiert des années d'expérience.

- **Ada.** Éviter une avarie due au gros temps. Tenter de conserver un cap précis sans boussole.
- **Per.** Faciliter la manœuvre : une Marge de réussite de 3 au moins fait descendre la difficulté du Test de Pratique nautique à « Assez facile ».

Modificateurs des Tests de Timonerie

Situation	Modificateur
Grand frais	-2
Tempête	-3
Ouragan	-5

Compétences physiques

Acrobatie/Escalade

Cette Compétence permet de réaliser une action audacieuse réclamant adresse et équilibre : grimper dans le gréement d'un navire, se suspendre à un lustre, effectuer un saut spectaculaire… Tout se passe pour le mieux dans le cas d'une réussite, alors qu'un échec vous inflige les dégâts dus à la chute et vous laisse à plat ventre par terre.

La Compétence d'Acrobatie/Escalade peut être utilisée en conjonction avec les Compétences Armes blanches ou Esquive (voir « Compétences complémentaires » page 112).

- **Adr.** Réaliser une acrobatie complexe réclamant de l'adresse (sauter à l'abordage, se jeter sur un cavalier).
- **Ada.** Se rattraper lors d'une chute.
- **Per.** S'apercevoir qu'une personne va chuter suite à une manœuvre acrobatique ratée.

Athlétisme

Cette Compétence est utile lors des épreuves physiques telles que la course, le saut, la marche forcée, etc. Bien que montrer son dos à l'ennemi soit déshonorant pour un pirate, le salut est souvent dans la fuite. Les boucaniers, qui arpentent les bois toute la journée, sont les coureurs les plus endurants qui soient. Cette compétence peut être utilisée en conjonction avec une compétence d'Arme blanche ou avec la compétence Intimidation, pour charger l'ennemi (voir « Compétences complémentaires » page 112).

- **For.** Poursuivre un adversaire ou s'enfuir sur une courte distance.
- **Adr.** Courir se mettre à couvert pour éviter un tir de mousquet. Franchir un cours d'eau ou sauter par-dessus un obstacle d'un bond.
- **Rés.** Parcourir une longue distance en courant ou en marchant à vive allure.

Discrétion (CC)

La Compétence Discrétion sert à se déplacer silencieusement, à se cacher ou à cacher un objet. Elle est le plus souvent opposée à la Compétence Vigilance d'un ou de plusieurs adversaires. Elle est parfois nécessaire à l'utilisation d'une autre Compétence, lors d'une action nécessitant un peu de discrétion. Cette Compétence peut ainsi être très utile en combat, en conjonction avec une Compétence d'arme, pour porter une attaque furtive (voir « Compétences complémentaires » page 112).

- **Pou.** Traverser une zone occupée par d'autres personnes sans se faire remarquer. Se cacher dans un tonneau en espérant qu'il ne sera pas inspecté.
- **Adr.** Se déplacer silencieusement dans un endroit encombré ou sur une surface bruyante.
- **Ada.** Cacher un objet, se cacher.
- **Cha.** Se fondre dans la foule.

Équitation

Cette Compétence permet de diriger un attelage ou de monter à cheval. Des Tests ne sont nécessaires que dans les situations inhabituelles ou difficiles. Cette compétence peut être utilisée en conjonction avec une compétence d'Arme blanche, en particulier la Lance, afin de charger l'ennemi (voir « Compétences complémentaires » page 112).

- **Adr.** Éviter un obstacle. Faire de la voltige équestre. Se battre à cheval.
- **Cha.** Diriger un attelage. Prendre soin de son cheval. Calmer un cheval nerveux.
- **Rés.** Chevaucher sur de très longues distances.
- **For.** Retenir un cheval énervé.

Larcins•

Tout le savoir-faire du voleur ou de l'escroc se retrouve dans l'usage de cette Compétence. Du fait du caractère illégal des Larcins, les Compétences Discrétion ou Empathie lui sont souvent nécessaires. Larcin est souvent opposé à la Vigilance ou l'Empathie des spectateurs. Avec deux Succès de plus que le personnage, ils se doutent de quelque chose. Avec 3 Succès de plus que lui, ils le prennent en flagrant délit.

- **Adr.** Crocheter une serrure. Subtiliser un objet à une personne.
- **Ada.** Déjouer un piège mécanique. Effectuer un tour de passe-passe.
- **Pou.** Cambrioler une maison et la fouiller pour y trouver quelque chose de précis.

Natation

Un Test réussi de Natation permet de se maintenir à la surface dans des conditions difficiles et de parcourir de longues distances sur une eau calme. Un échec signifie que le personnage coule. Il doit recommencer son Test à chaque Tour tant qu'il n'a pas trouvé un objet flottant auquel s'accrocher, comme un espar par exemple. À chaque échec, le marin boit la tasse et subit un niveau de blessure général. Arrivé à l'inconscience, il se met à couler défi-

nitivement. Seul un autre nageur et un Test de Premiers soins réussi pourront le sauver (voir la section « Santé »).

- **Adr.** Se maintenir à la surface dans une mer agitée.
- **Rés.** Nager pendant plus d'une demi-heure.
- **For.** Poursuivre un autre nageur.

Survie•

Pendant que le Pélican est couché en carène dans la Boca-del-Toro, les pirates du capitaine de Vercourt s'engouffrent dans la jungle à la recherche d'eau fraîche et de gibier. Il règne sous les arbres une luminosité faible et diffuse, car les rayons du soleil n'atteignent jamais le sol. Les pirates avancent lentement, étouffés par l'humidité extrême et obligés de tailler leur chemin à coups de sabre au travers des broussailles. Au-dessus d'eux, les arbres forment un réseau inextricable, dans lequel évolue N'Serengi, à la tête de l'expédition, sautant de branche en branche.

Sur la branche énorme qu'il arpente, un boa attend patiemment. Le géant noir ne se laisse pas impressionner et passe rapidement à côté de lui, en évitant d'exciter le reptile. Ses hommes, en ouvrant les branchages, tombent nez à nez avec un ocelot, sorte de petit léopard de couleur fauve, avec des cercles noirs, grondant et menaçant.

« Pute bo'gne, ti'ez pas, bandes de macaques, vous voyez bien qu'il a peu', faites le tou'. Ce sont les Indios B'avos qui habitent cette fo'êt… Allez pas me les 'éveiller ! »

Cette Compétence permet de survivre en milieu hostile : forêts, montagnes, déserts… Survie est nécessaire à toutes les Compétences fortement liées au milieu naturel dans lequel évolue le personnage, par exemple Discrétion, Vigilance ou Acrobatie/Escalade.

- **Per.** S'orienter, trouver un point d'eau.
- **Ada ou For.** Construire un abri, des pièges ou des collets.
- **Rés.** Supporter les rigueurs du climat, de l'humidité ou de la vermine.
- **Eru.** Connaître les dangers particuliers d'un milieu donné.

Vigilance (CC)

Posté depuis trois heures sur la hune, David Bûcheron inspecte machinalement l'horizon. Il se redresse soudain, alerté par son intuition. David sait déjà, sans l'avoir encore vraiment vu, que quelque chose d'insolite vient d'apparaître au loin. Il ferme les yeux un instant pour retrouver une vue neuve.

Il distingue alors un point noir qui apparaît et disparaît de la ligne d'horizon. Cette disparition intermittente est peut-être due au Pélican ; pour le savoir, David attend que le navire sous ses pieds se stabilise. Au bout d'un moment, le marin est sûr de lui : il ne peut s'agir que d'un autre navire. David hurle aux pirates manœuvrant sur le pont : « Voile par bâbord avant, quinze milles ! »

Francis de Vercourt monte calmement sur la dunette et inspecte à son tour l'horizon sur bâbord. Comme il se trouve sur le pont et non en hauteur, la voile lointaine n'est pas encore visible pour lui. Attendant patiemment, de Vercourt entend la voix forte et grave de Bûcheron. « C'est une flûte, lourdement chargée. J'aperçois des sabords. Elle court grand largue sur le contre-bord. »

Francis pointe alors la longue-vue sur l'horizon et compense les mouvements du navire pour stabiliser l'instrument. Au bout de dix bonnes minutes, il aperçoit effectivement la flûte et peut confirmer les dires de sa vigie. « Sang et tripes, s'égosille Bûcheron, récifs de corail à une encablure droit devant ! » En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la goélette à hunier a viré de bord.

Vigilance permet à un personnage de déceler dans son entourage des éléments remarquables, comme par exemple un tireur embusqué ou des récifs devant le navire.

- **Per.** Repérer un objet caché ou une personne tentant de rester discrète. Retrouver quelqu'un dans une foule. Repérer des récifs, une côte ou un autre navire avant qu'il ne vous aperçoive à son tour.
- **Ada.** Remarquer un détail troublant autour de soi.
- **Rés.** Effectuer un tour de garde sans s'endormir.

Compétences sociales

Comédie

Comédie permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre ou de simuler des émotions, intentions ou douleurs. C'est plus difficile sans un costume adéquat, qui nécessite généralement une journée de travail. Rentrer dans la peau du personnage est instantané, mais de longues et fréquentes répétitions peuvent aider.

- **Cha.** Interpréter un personnage de façon crédible. Simuler des émotions, intentions ou douleurs.
- **Adr.** Se confectionner en une journée un costume qui fait illusion tant qu'on n'y regarde pas de trop près.
- **Eru.** Retenir un texte long.
- **Exp.** Aider un autre à interpréter un personnage (voir Compétences de soutien page 112).

Connaissance des colons/indigènes (...)

Cette Compétence permet de reconnaître des gens importants dans une région donnée de la taille des Caraïbes. Ces personnalités peuvent être des membres importants de la noblesse ou de l'Église, des officiers de la couronne (gouverneurs, hauts fonctionnaires…), des personnages hauts en couleur d'une communauté de terriens donnée (planteurs, boucaniers…), des chefs de tribu, etc. Chaque nationalité fait l'objet d'une Compétence particulière, par exemple Français, Anglais, Espagnols, etc. La connaissance des peuples indiens (dans leur ensemble) est également considérée comme une Compétence spécifique.

- **Per.** Reconnaître une personne d'après une description entendue dans un tripot (Facilité égale à la moitié du Niveau de Gloire de la cible).
- **Eru.** Se souvenir d'informations utiles sur cette personne après l'avoir reconnue (Facilité égale à la moitié du Niveau de Gloire de la cible).
- **Cha.** Posséder des contacts dans une ville (Facilité égale à la moitié de son Niveau de Gloire ou d'Infamie : le plus approprié).

Connaissance des marins (...)

Le sloop qui se rapproche du navire de Van Dorff, marchand hollandais, hisse le pavillon anglais mais gagne du terrain à grande allure. Sans trop savoir pourquoi, Van Dorff n'arrive pas à se rassurer, même si l'Angleterre n'est pas en guerre contre la Hollande. La longue-vue à la main, il observe un homme de haute stature, à la mâchoire marquée par d'atroces cicatrices. Celui-ci se tient debout sur le beaupré du sloop et porte une grande hache à la ceinture. Les mains de Van Dorff se mettent soudain à trembler. Livide, le regard perdu, il dit dans un souffle :

« Nous sommes morts !

– Quelque chose ne va pas, capitaine ? … capitaine !

– Vous avez raison, Van Bergen, reprenons-nous. Ne dites sous aucun prétexte à l'équipage que le navire qui se rapproche de nous n'est autre que celui d'Edward Low. »

Son second ne peut retenir un cri d'horreur. Ce nom réveille en lui les souvenirs de personnes estropiées, que Low a fait tomber pour son plaisir de la grand-vergue jusqu'à ce qu'ils ne soient plus à même de marcher. À d'autres, il avait mangé le nez et les oreilles à la croque-au-sel. Cet homme, qui se complaît dans les pires atrocités, ne peut être que le Diable en personne.

« Tout n'est pas perdu, Van Bergen, nous allons filer toutes voiles dehors, après lui avoir lâché une bordée à boulets ramés pour le ralentir. Notre chance, c'est qu'il n'aime guère canonner, car cela le prive de sang à verser de ses mains. Il ne cherchera qu'une seule chose : aborder. »

Cette Compétence permet de reconnaître les personnalités importantes des équipages de flibustiers, de pirates, de corsaires, de marins de la marine royale, etc. Chaque nationalité fait l'objet d'une Compétence particulière (Français, Anglais, Espagnols, etc.).

- **Per.** Reconnaître une personne d'après une description entendue dans un tripot (Facilité égale à la moitié du Niveau de Gloire de la cible).
- **Eru.** Se remémorer des informations utiles sur cette personne après l'avoir reconnue (Facilité égale à la moitié du Niveau de Gloire de la cible).
- **Cha.** Posséder des contacts dans un groupe de marins donné (Facilité égale à la moitié de son Niveau de Gloire ou d'Infamie : le plus approprié).

Empathie (CC)

« Dis-moi, La Verrue, en quoi mérites-tu de monter à bord du navire du capitaine Francis de Vercourt ?

– Ça fait quinze ans que je cours les mers et que je remplis la tâche de chef de pièce.

– Tu es monté à quel âge à bord ?

– Quinze ans.

– Et à quinze ans, tu es devenu chef de pièce.

– Oui, ils ont tout de suite vu que j'étais doué. Je suis passé de servant de pièce à chef de pièce en quelques semaines.

– Impressionnant ! », lance Ange, quartier-maître du Pélican, sans en croire un mot. Depuis un an, elle recrute des marins pour de Vercourt. Elle en a vu des hommes qui disent avoir déjà tout fait et être les meilleurs gabiers ou chefs de pièce du monde. Les marins ont une tendance naturelle à l'exagération, qui vire à l'extrême lorsqu'il s'agit de se faire recruter à bord d'un pirate prestigieux.

« Tu sais ce qu'il advient des mauvais chefs de pièce, à bord du Pélican ?

– Non, je suppose qu'ils deviennent servants de pièce, pourquoi ?

– En fait, ceux qui mettent en danger leurs servants reçoivent un coup de sabre de chacun d'eux, les autres sont débarqués sur une île déserte », ment Ange pour effrayer son interlocuteur.

– Pourquoi me dites-vous tout ça ? », demande le marin qui commence à perdre quelque peu sa contenance…

L'Empathie est une capacité instinctive, qui permet à un personnage de comprendre les émotions et intentions de ses interlocuteurs. Un personnage particulièrement doué décèlera la personnalité d'un inconnu sans même y faire attention.

- **Per.** Remarquer un comportement anormal, même chez une personne dont on ne fait que croiser le regard.
- **Ada.** Déceler un mensonge ou une omission volontaire.
- **Cha.** Cerner la personnalité de son interlocuteur et les émotions qu'il ressent. Recruter des membres d'équipage compétents et motivés.

Enseignement (CC)

« Tu trouves raisonnable que je commence ma carrière de marin par un poste de gabier ?

- Fais donc confiance à Ange, si elle dit que tu peux être gabier, tu le peux. Et la peste m'emporte, je suis ton matelot, Thierry, je t'apprendrai. Tout ce que tu as à faire, marin d'eau douce, c'est faire comme je te le dis.

- Normalement, pendant mon quart, tu es sensé te reposer.

- Ouais par le Diable, mais qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour son matelot ? Tu sais, mon matelot avant toi, c'est lui qui m'a tout appris, avec mon satané quartier-maître, bien sûr. Dieu me damne s'il m'a pas sauvé la vie trois fois. Putain de Dieu, je n'ai pas pu lui rendre la politesse, je n'étais pas là quand il est mort. »

Le sifflet et les ordres de Tête-de-Pioche, le maître d'équipage, les interrompent.

« Voilà le moment de ton baptême, suis-moi, petit.

- Bordel du Dieu, je vais tomber, de là-haut !

- Je serai là, ne t'inquiète pas !

- Qu'est ce que ça veut dire, carguer le point d'amure ?

- Au grand largue, pour ne pas que les voiles de derrière masquent les voiles de devant, on accroche le bas de la voile du côté du vent contre la vergue.

- Et les enfléchures ?

- Tu es en train de marcher dessus, p'tite bite ! »

Pour enseigner une Compétence, il faut être au moins Professionnel (niveau 3) dans celle-ci, et avoir une valeur plus élevée que son élève. Il faut une semaine pour enseigner une Compétence, à la faveur d'une traversée en général (voir la section consacrée à l'expérience).

- **Exp.** Enseigner une Compétence, hors Compétences de connaissances.
- **Eru.** Enseigner une Compétence de connaissances.

Étiquette•

Francis de Vercourt et ses lieutenants entrent dans le fort de la Roche, qui domine le port de Basse-Terre, à la Tortue. Ils ont revêtu leurs plus beaux habits. Le regard dur, le capitaine de Vercourt met ses hommes en garde :

« Vous n'êtes là que pour le décor, alors gardez votre clapet fermé ou je vous coupe un doigt par insanité qui sort de votre bouche, vu ?

- Monsieur de Vercourt, appelle le gouverneur, je voudrais vous présenter des dames qui brûlent de vous connaître.

- J'ai plus l'habitude qu'on brûle de me fuir, mesdames, mais je tâcherai de ne point vous décevoir.

- On dit de vous, avance l'une des dames, que vous êtes un pirate sanguinaire qui torture et exécute toutes les gentes personnes qui tombent entre ses mains.

- Ai-je donc l'air aussi terrible qu'on le dit, mesdames ? Sachez pour commencer que je ne suis en rien le maître de mon équipage. Je le dirige parce que mes hommes le veulent bien. Pour ce qui est du traitement des prisonniers, il ne dépend pas de moi, mais aucun homme juste et bon n'a reçu sur mon navire mauvais traitement. Si jamais vous avez le malheur de devenir un jour mes invitées, mon audace à votre égard se limitera à vous faire écouter du Lully sur ma galerie de poupe.

- Vous ne nous rançonneriez pas ?

- Je n'oserais, madame, à moins qu'il ne vous plût de savoir combien vous comptez auprès de vos pairs ! »

La connaissance de l'Étiquette est nécessaire pour se comporter correctement dans le grand monde et savoir quels sont les gestes et paroles à bannir. Cette Compétence est nécessaire pour toutes les interactions sociales en rapport avec la noblesse.

- **Ada.** S'adapter à des coutumes étrangères.
- **Cha.** Agir le plus gracieusement possible. Séduire une femme de haute naissance.
- **Exp.** Flatter avec art un noble fat (ou : s'abaisser à lécher le cul d'un pantin enfariné).
- **Adr.** Danser au bal d'un gouverneur.

Intimidation (CC)

La discussion courtoise n'est pas toujours le moyen le plus sûr d'obtenir ce que l'on veut. Les pirates lui préfèrent une méthode où leur rage peut s'exprimer à loisir : l'intimidation, afin de soumettre leurs adversaires à leur volonté. Un Test d'Intimidation réussi peut impressionner un adversaire et augmenter la difficulté de l'une de ses actions.



- **For.** Menace et intimidation physique. Passage à tabac.
- **Cha.** Simple regard en disant long sur les intentions et le degré de sadisme du personnage.
- **Ada.** Torture longue, raffinée et inventive exploitant les faiblesses de la victime.
- **Exp.** Chantage (nécessite un moyen de pression réel).

Jeu

Jouer, gagner, ou perdre… Les personnages commencent par miser. Ils effectuent alors un Test de Jeu et celui qui obtient la meilleure réussite récupère sa mise et remporte les mises des autres.

- **Pou.** Jouer normalement sans tricher.
- **Ada.** Tricher. Effectuer un Test d'opposition contre la Compétence Jeu (Perception) des autres joueurs. La réussite facilite le Test normal de Jeu. Si les adversaires du personnage obtiennent deux Succès de plus que lui, ils se méfient. S'ils en obtiennent 3, ils le prennent en flagrant délit.

Langue étrangère (...)

Chaque langue doit être considérée comme une Compétence particulière.

- **Per.** Comprendre ce que vous raconte votre interlocuteur.
- **Exp.** Tenter de vous faire comprendre en masquant un peu votre effroyable accent.

Meneur d'hommes (CC)

Tout l'équipage du Revenge s'est rassemblé sur le tillac, pour entendre le compte rendu du quartier-maître à propos du procès de leur capitaine. Ils ont chacun apporté leur témoignage et leurs arguments devant les membres du conseil. Après délibération, le conseil a fait part au quartier-maître du fruit de sa réflexion.

« Belle-Gueule, élu capitaine de notre vaillant équipage il y a de cela trois mois, du fait de tes connaissances en matière de navigation, tu es accusé d'être un lâche et un

incompétent. La vérole t'emporte, tu as cru que le poste de capitaine te revenait de droit car toi seul, damné coquin, sais faire le point et la route à bord. Pour assurer tes arrières de chacal goûteux, tu as négligé d'enseigner ce que tu sais en cette matière à tes lieutenants.

Par le diable, il ne suffit pas de savoir naviguer, Belle-Gueule, pour mériter d'être notre bien-aimé capitaine. Voici les charges retenues contre toi. Avant les combats auquel tu as participé, tudieu, tu n'as jamais harangué l'équipage ni fait part de tes réflexions. Tu as laissé tes hommes et frères dans le flou, car le diable m'emporte si tu avais une stratégie. Lors de notre dernière prise, alors que quelques tirs à mitraille auraient nettoyé le pont adverse, tu t'es contenté de lancer l'abordage. La moitié de nos hommes sont morts, car tu as tué le chirurgien que nous avions fait prisonnier il y a deux mois, sous prétexte qu'il t'avait mal recousu.

La peste t'emporte, alors que l'abordage était lancé, devant le grand nombre d'ennemis, tu as reculé et ordonné la retraite. Par le diable, lorsque Gueule d'Égout a contesté tes ordres, tu n'as rien fait pour clarifier la situation alors que tu aurais dû l'abattre comme un chien pour opposition durant un combat. Durant l'abordage, putain de bénitier, tu t'es réfugié dans la salle du conseil alors que tes hommes se faisaient tuer, sans donner un seul foutu ordre. En plus de cela, tu t'es approprié les armes du capitaine de la prise.

Le conseil a donc décidé, après avoir entendu tout l'équipage, que tu étais coupable d'incompétence, de couardise, et pire encore, de recel de privilèges. Ce dernier chef d'accusation aurait dû te valoir la corde, mais comme nombre d'entre nous t'ont en affection, tu seras juste débarqué pour mauvais commandement sur la prochaine île déserte avec un coutelas, un pistolet, un mousquet et une livre de poudre et de balles. Le diable ait ton âme, capitaine de pacotille ! »

Cette Compétence permet de donner des ordres… et de se faire obéir. Donner un ordre lors d'un revirement de situation en plein combat nécessite une Action (voir page 101).

- **Cha.** Rallier une personne ou un groupe à sa cause. Réorganiser des matelots dont le commandant vient de mourir.
- **Exp.** Donner un ordre clair et ne permettant pas la réplique à un subordonné.
- **Per.** Percevoir comment redonner le moral à ses troupes.

Persuasion (CC)

« Par le Diable, mes amis, vous savez que je suis aussi courageux que n'importe lequel d'entre vous. Je suis prêt à attaquer le château de Versailles s'il le faut, mais Dieu me damne si je vois un intérêt à s'opposer aux éléments, tout ça pour un butin improbable. »

Gérard Colin remet sa pipe dans sa bouche et se rassoit après avoir toisé l'assemblée. Frédéric Bichon, dit Tête-de-pioche, se lève et vide sa tasse de rhum. Pour se donner une meilleure contenance, il crache sa chique sur le sol avant de prendre la parole.

« Sang et tripes, gentilshommes, ceux qui refusent de braver la mer pour du butin sont des femmelettes », dit-il avant de reprendre sa place.

Avisant le regard furibond de Colin, il ajoute :

« Cette information selon laquelle des navires marchands anglais naviguent en été dans les Caraïbes pour éviter les pirates nous a coûté cher. Que la peste m'emporte si je ne dis pas ce qui est ! Si on laisse les navires sillonner la Mer des Caraïbes en été, ce sera contraints et forcés qu'il faudra affronter les tempêtes de la saison chaude pour trouver subsistance. Le diable m'emporte, il faut tuer cette mauvaise initiative dans l'œuf, c'est l'intérêt de tous les pirates. Par ma pute de mère, qu'en pense notre quartier-maître, Ange ? »

Ange ne peut s'empêcher de sourire, en songeant à la façon toute différente dont elle a dû user pour persuader le gouverneur de la Tortue de lui divulguer cette information. Ce petit bout de femme, qui sait comment s'adresser à ses compagnons, sort son pistolet et le pose sur son genou avant de s'exprimer.

« La vérole vous emporte, je vous croyais plus courageux. Bon Dieu de merde, nous savons exactement la route que suivront ces damnés marchands anglais. En plus, ils longeront les Caraïbes et nous pourrons entrer dans la zone de tempête uniquement le temps de les arraisonner. Que les pleutres qui refusent de prendre l'or là où il se trouve s'avancent ! Ce doivent être des foutus évêques déguisés, car il ne peut s'agir de pirates. Je les trufferai de plomb pour prouver mes dires si nécessaire. »

Les pirates se regardent et approuvent de la tête ce discours si éloquent et percutant. Francis de Vercourt, à l'air grave, reste silencieux. En tant que capitaine, il a fait le choix de ne jamais intervenir devant l'assemblée, afin de laisser ses compagnons choisir eux-mêmes leur destin.

Cette Compétence – l'une des plus utiles de *Pavillon Noir*, vous permet de rallier vos interlocuteurs à votre point de vue. Les Compétences de Droit, Commerce, Étiquette, Empathie, Politique ou Comédie peuvent être nécessaires, selon les circonstances.

- **Exp.** Convaincre une personne ou une assemblée de la justesse de son point de vue. Recruter le plus d'hommes possible sur un navire de prise ou dans un port.
- **Eru.** Déterminer les arguments les plus percutants pour convaincre une personne.
- **Cha.** Convaincre une assemblée en jouant non sur la raison, mais sur ses croyances et ses émotions.

Politique•

Comme le veut la coutume, la responsabilité de traiter avec les gouverneurs revient au quartier-maître, mais le cœur d'Ange bat à folle allure, car il ne fait pas bon être un pirate, fût-il une femme, quand on est à la merci d'un gouverneur.

« Trêve de faux-semblant, M. de Beauregard, vous savez parfaitement que je fais partie des forbans du capitaine de Vercourt. Nous avons néanmoins tous deux intérêt à collaborer.

– Surtout vous, jeune femme, parce que si vous n'arrivez pas à m'intéresser, votre pendaison saura me distraire.

– Je sais que vos relations avec Saint-Christophe ne sont pas au beau fixe, malgré la paix d'Utrecht. Non seulement les Anglais ont chassé les Français de cette belle île, mais leur gouverneur engage des pirates pour couler vos navires. Je vous propose donc d'en faire autant avec les leurs. Le capitaine de Vercourt s'engage à ne laisser passer aucun navire sortant de Saint-Christophe et Nevis. Devant la nécessité, leur gouverneur sera bien obligé de traiter avec vous. Nous cesserons alors nos activités immédiatement.

– Que voulez-vous en échange ?

– Des informations sur les routes commerciales anglaises partant de Saint-Christophe. »

Cette Compétence permet de connaître l'état des relations et tensions diplomatiques en cours. Même pour des pirates, qui se veulent étrangers à toute politique, il est essentiel de savoir ce qui se trame pour en tirer parti, au moins pour éviter de servir de pion entre les gouverneurs ou de se laisser écraser par les vicissitudes des relations entre grandes puissances.

- **Eru.** Faire le lien entre les événements survenant dans le Nouveau Monde et la sphère politique ou prévoir l'avenir des nations à partir des relations actuellement entretenues entre les différents États.
- **Exp.** Soutirer des informations à un gouverneur au détour d'une conversation. Le convaincre de vous aider tout en agissant conformément à ses intérêts.

Séduction

La Séduction a pour but d'embraser le désir et le cœur d'une autre personne. Cette compétence fonctionne de la même façon quel que soit le sexe des deux partenaires, tant qu'ils sont sensibles au charme de l'autre. Susciter le désir d'une personne aux mœurs légères peut prendre quelques minutes à peine, mais faire la cour à une grande dame peut demander des années avant d'obtenir des résultats.

- **Cha.** Faire la cour à une personne dans les formes auxquelles elle est la plus sensible – même si elle n'en est pas consciente – et arriver à ses fins.
- **Exp.** Faire la cour dans les règles du grand monde (la Compétence Étiquette est alors nécessaire).

Compétences de combat

Armes blanches (...)

Il existe une Compétence par type d'armes. Voici les plus courantes avec, pour chacune, la caractéristique déterminant généralement la Facilité de base d'un Test d'attaque :

Bâton (For). Bâton de marche, nerf de bœuf, barre de cabestan, casse-tête de certaines tribus indiennes, etc.

Cimeterre (Adr). Le cimeterre est une arme rare dans les Caraïbes, mais particulièrement redoutable du fait de la qualité de son acier et de son angle de coupe toujours parfait. Seuls les Maures les manient et sont susceptibles d'en posséder.

Crochet (Ada). Même avec une main amputée, un personnage reste dangereux s'il possède un crochet ! Il peut ainsi s'en servir en combat pour accrocher ou blesser un adversaire, ou comme s'il utilisait une dague.

Dague (Ada). La dague est une arme fort utile. Elle peut servir d'arme de corps à corps, même si sa lame courte est un désavantage par rapport à une rapière ou un sabre. Elle peut être lancée sans difficulté sur un adversaire à faible distance (voir la Compétence Armes de jet). On peut aussi la tenir entre les dents, afin de pouvoir s'en saisir instantanément lorsque le besoin s'en fait sentir.

Épée caraïbe en bois (Adr). Les Indiens Caraïbes se battent au corps à corps avec une épée droite (une sorte de gourdin élaboré appelé « bottou »), taillée dans un bois dur et lourd. Ils sont les seuls à savoir manier et concevoir ce genre d'arme.

Fouet (Adr). La seule mention du fouet excite la rancœur de l'âme meurtrie des anciens marins de la Royale. Cependant, le fouet peut se révéler utile en combat. Il inflige certes plus de douleur que de dégâts, et il faut plus d'une vingtaine de coups pour tuer un homme. Cependant, il peut être utilisé pour agripper un objet, l'arme d'un adversaire, ou encore une branche, afin de franchir un petit ravin. Le fouet pourrait bien devenir l'arme préférée d'un personnage adroit et créatif ! Pour désarmer une personne, il faut d'abord réussir une attaque en opposition afin d'enrouler le fouet autour de l'arme de l'adversaire, puis un Test d'opposition de Force pour la lui arracher.

Hache (For). Une hache entre les mains d'un colosse est l'arme la plus redoutable qui soit. Même un homme robuste ne résisterait pas à plus d'un coup d'une telle puissance. La hache, pouvant à la rigueur être lancée sur une très courte distance, peut aussi servir à ouvrir des barriques ou à couper de lourds cordages.

Lance (Adr). Les lances, très utilisées par les Indiens, ont aussi leur utilité sur un navire. En effet, il n'existe rien de plus efficace pour dissuader des pirates qui montent à l'abordage qu'une rangée de lances. Un adversaire qui se rue sur un personnage armé d'une lance tenue d'une main ferme risque fort de s'empaler dessus… De plus, cette arme est également très utile à cheval, afin de profiter pleinement de la charge.

Rapière (Ada). La rapière est l'arme élégante d'une époque civilisée, où grâce et érudition prévalent sur la force brute. C'est avant tout l'arme des nobles, témoignage de leur haute naissance. Utilisée conjointement avec l'art de l'escrime, la rapière peut devenir mortelle… Elle est peu à peu remplacée par l'épée courte, moins encombrante, plus maniable et plus élégante. L'épée courte est utilisée avec la compétence Rapière.

Sabre (Adr). Alliant puissance et maniabilité, le sabre est une arme très courante sur le pont d'un navire et très appréciée des pirates qui passent des heures à polir et repolir leurs lames. Il présente l'avantage de faire reculer la cible et de ne pas risquer de rester coincé entre ses côtes. L'escrime au sabre reste possible, bien qu'elle ne soit pas encore aussi populaire que l'escrime à la rapière. Le briquet est un sabre court utilisé lors des abordages, car il s'accroche moins dans les éléments du décor. Il est utilisé avec la compétence Sabre.

Vous pouvez introduire d'autres armes, en créant les Compétences nécessaires ou en les assimilant à des Compétences existantes. Vous trouverez page 109 la liste de toutes les armes, avec leurs caractéristiques. Selon leur type, les armes se manient à une ou deux mains.

- **Ada.** Attaquer avec une dague, une rapière, un crochet, etc.
- **Adr.** Attaquer avec un sabre, un cimeterre, un bottou, un fouet, une lance, etc.
- **For.** Attaquer avec une hache, un casse-tête, etc.
- **Eru.** Apprécier la qualité d'une arme.

Armes à feu

Il existe une Compétence par type d'arme :

Grenade (• pour les Indiens ou les esclaves noirs fraîchement débarqués). La grenade fait des ravages sur le continent depuis 1650, mais est très peu utilisée sur les navires, pour de multiples raisons. D'abord, ces armes sont peu précises et risquent de blesser les alliés autant que les ennemis lors d'un abordage ; elles ont d'ailleurs tendance à rouler au hasard sur le pont (pour éviter ce problème, certaines sont munies de pointes). De plus, il est toujours possible de voir revenir une grenade, renvoyée par l'ennemi, si la mèche n'était pas assez courte. Enfin, une grenade explosant près d'une voile peut y mettre le feu et entraîner la destruction des deux navires… On confie donc ce type d'armes aux bons soins d'experts – rarement plus d'un par navire – qui savent retenir leurs gestes plutôt que de risquer une catastrophe. Les grenadiers se placent en général sur la hune ou sur une vergue, avec les moucheurs. Il faut deux Actions de combat pour lancer une grenade (la première étant nécessaire pour allumer l'engin). Ceux qui se trouvent dans sa zone d'effet peuvent essayer de l'esquiver, voire de la renvoyer, en obtenant deux Succès de plus que le grenadier sur un Test d'Acrobatie. En cas d'échec, la grenade explose dans les deux mains de l'audacieux…

Mousquet (• pour les Indiens ou les esclaves noirs fraîchement débarqués). Avec son affût long et sa platine de mise à feu précise, le mousquet est l'arme la plus dévastatrice en combat. Il existe cependant nombre de variétés de mousquets (tous utilisables avec la même Compétence). Les mousquets à mèche (laquelle doit être allumée avant le tir, et est mise en contact avec la poudre sur la platine par l'action du chien) sont les plus anciens. Le temps de réaction était trop long, si bien que la mèche est maintenant remplacée par un silex. Les fusils de boucanier, fabriqués à Nantes et à Dieppe, furent ainsi les premiers équipés de silex, et ont su s'améliorer à la même vitesse que les autres mousquets. Leur précision reste jusqu'ici inégalée. Enfin, les espingoles sont d'énormes mousquets dans la gueule desquels on enfourne six balles de mitraille ou un biscayen d'une demi-livre. Les espingoles sont lourdes et peu maniables, si bien qu'elles sont assujetties sur les navires à un cardan fixé sur le bastingage. Les espingolettes, ancêtres du tromblon et beaucoup plus faciles à transporter, crachent elles aussi une demi-douzaine de projectiles, plus petits. Les flibustiers et les boucaniers prenaient énormément soin de leur mousquet, qu'ils nommaient aussi « leur arme ».

Pistolet (• pour les Indiens ou les esclaves noirs fraîchement débarqués). Les pistolets sont loin d'avoir la précision des mousquets, mais sont toujours pratiques en combat, pour peu que l'on n'ait à tirer qu'une seule fois. Les pirates entretiennent également ces armes avec soin, car elles sont aussi une marque de leur prestige à bord. On s'incline devant celui qui porte des pistolets marquetés d'ivoire ou incrustés d'or et d'argent : il les a probablement obtenus en restant des heures au poste de vigie ou suite à un combat acharné. Un pirate saura sans difficulté reconnaître les pistolets d'un des membres de son équipage.



- **Per.** Attaquer avec un pistolet ou un mousquet, reconnaître une arme.
- **Adr.** Lancer une grenade.
- **Eru.** Apprécier la qualité d'une arme.

Armes de jet/trait (...)

Chaque type d'arme nécessite une Compétence particulière. Voici les plus courantes :

Arbalète. On n'utilise plus guère l'arbalète à l'époque des pirates, et les seules que l'on voit encore de temps en temps se rechargent en les maintenant tête au sol avec le pied et en tirant sur la corde avec les deux mains. Les arbalètes restent malgré tout des armes puissantes et précises à longue portée. De plus, elles sont beaucoup plus silencieuses que les armes à feu et peuvent donc se révéler utiles pour les attaques de nuit.

Arc. Les Indiens Caraïbes et Arawaks utilisent l'arc comme arme principale, pour le combat à distance. Les Caraïbes enduisent les flèches de curare pour la chasse et d'un poison de combat extrêmement virulent pour la guerre. L'arc est silencieux et précis, et sa faible puissance de feu est compensée par sa haute cadence de tir. Un bon archer peut tirer une, voire deux flèches par Tour de combat.

Lancer de dague. Permet de lancer une dague sur un adversaire.

Javelot. Utilisation des javelots et armes assimilées (harpon). Le javelot est l'arme préférée des Indiens Mosquitos. Un javelot touchant une personne la projette en général au sol.

Sarbacane. Certains Bravos utilisent la sarbacane à la chasse comme à la guerre, en enduisant leurs fléchettes de curare. Ces armes mesurent trois mètres de long, mais une fois le chasseur posté en embuscade, il peut tirer silencieusement tout en restant invisible.

- **Per.** Tirer à l'arc ou avec une sarbacane.
- **Adr.** Lancer un javelot
- **Ada.** Lancer une dague
- **Eru.** Apprécier la qualité d'une arme.

Combat à mains nues

Cette Compétence permet de se battre à mains nues, en utilisant coups de poing, de pied, de tête, etc. (Caractéristique associée : Force).

Escrime•

Cette Compétence représente la connaissance théorique des mouvements et des manœuvres d'escrime. Elle ne se substitue donc pas à la maîtrise de la Rapière ou du Sabre, mais permet de profiter des occasions présentées par le combat. L'utilisation de l'escrime est détaillée page 117.

Esquive

L'esquive permet d'éviter un coup de sabre, un arbre qui tombe ou une bordée de boulets ennemis. Un personnage peut, au cours d'un même Tour de combat, porter une attaque et en esquiver une autre (Tests d'opposition entre Ada/Esquive et l'attaque de l'adversaire).

Lorsqu'un personnage se trouve dans la zone d'effet d'une bordée de canons ou d'un tir soutenu de mousquets, la réussite d'un Test d'Esquive peut soutenir (page 16) le Test de Chance, qui détermine s'il est touché ou non.

Pré-Tirés



Ancien flibustier

Vous êtes un vieux de la vieille, qui a connu des heures de gloire à la fin de la flibuste. Vous avez notamment participé à la prise de Carthagène par le Baron de Pointis en 1698. Des blessures de guerre, vous en avez plus d'une, et votre habitude de flibustier de flamber tout votre argent a allongé votre ardoise dans bien des ports. Les Espagnols, qui vous appellent « voleur », vous, un digne flibustier, ont juré de vous faire pendre. Comme tous les flibustiers, vous faites un marin médiocre, mais un combattant et tacticien compétent. Vous êtes également un tireur d'élite avec votre arme, ce fusil de boucanier qui ne vous quitte pas, même lorsque vous dormez. Vous avez bien des histoires à raconter, mais vous manquez d'action. Ne possédant rien d'autre que vos caleçons et votre chemise, vous vous êtes mis en quête d'un équipage aventureux au sein duquel vos talents pourront s'exprimer, afin de réduire vos dettes.

Personnage.

- **Profession :** flibustier.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** armée.
- **Jeunesse :** enfance turbulente, adolescence sur la mer.
- **Religion :** religion de la Réforme (calviniste).
- **Âge :** 39 ans ; taille : 1m65 ; poids : 70 kg.

Avantages et faiblesses.

Crâne déformé (+3), Cicatrice atroce (+1), Dettes importantes (+2), Recherché par les autorités espagnoles (+2), Fusil et poudre de boucanier (-5)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Sabre, Fusil de boucanier (+1D/+1, +1 aux dégâts et +10m de portée), Pistolet

Autre. Des caleçons et une chemise blancs et sales. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 6, For 6, Per 8, Ada 4, Eru 3, Cha 6, Exp 3, Pou 4.

Caractéristiques secondaires.

Chance -1, Initiative 4, Valeur de quartier-maître 7, Valeur de maître canonnier 7, Valeur de métier (flibustier) 7, MDFor +1, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Sabre 3 (Dégâts +2), Mousquet 3 (+1D/+1) (Dégâts +3+1), Pistolet 2 (Dégâts +2), Escrime 2 *(choisissez des manœuvres d'Escrime à l'épée seule si vous possédez le supplément L'art de l'escrime)*
- *Connaissances*. Balistique 2, Connaissance spécialisée (Géographie) 1, Tactique 3
- *Maritimes*. Connaissances nautiques 2, Hydrographie 2, Navigation 2, Pratique nautique 2, Timonerie 1
- *Physiques*. Acrobatie/Escalade 3, Discrétion 3, Vigilance 3
- *Sociales*. Comédie 1 (Tests Assez difficiles (-1)), Intimidation 2, Jeu 1, Meneur d'hommes 3, Séduction 0 (Tests Très difficiles (-1))
- *Techniques*. Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 2

Armateur ruiné

Aîné d'une famille d'armateurs, vous avez hérité d'une entreprise florissante. Vous avez cependant subi une série de malchances : investissements malheureux de votre père, pirates qui ont volé votre plus beau navire et ont donné à votre capitaine un sloop à la place, perte corps et biens d'une flûte en mer, démêlés avec la justice. Vous devez ces derniers aux intrigues d'un armateur concurrent qui a fabriqué de faux documents vous compromettant auprès de vos assureurs. Pour sauver votre tête, vous leur avez versé une importante compensation financière, ce qui a achevé de faire couler votre affaire. Vous vous retrouvez à la tête d'un sloop, sans autre capitaine que vous-même, les capitaines de commerce vous fuyant comme la peste. Vous vous êtes donné une mission : redorer votre blason et faire revenir les capitaux. Votre premier objectif ? Récupérer le navire que les pirates vous ont volé. Vous partez donc sur votre sloop avec une maigre cargaison et tous ces objectifs irréalisables en tête.



Personnage.

- **Profession :** armateur.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** bourgeoisie.
- **Jeunesse :** enfance autoritaire, jeunesse sur la mer.
- **Religion :** catholique.
- **Âge :** 28 ans ; taille : 1m65 ; poids : 60 kg.

Avantages et faiblesses.

Navire (sloop) (-7), Maladie chronique (tuberculose) (+8), Dettes importantes (+2), Ennemi (autre armateur) (+2)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Epée courte (+1D/-1)

Autre. Bel habit, 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 4, Rés 5, For 4, Per 7, Ada 6, Eru 8, Cha 6, Exp 4, Pou 3.

Caractéristiques secondaires.

Chance -2, Initiative 6, Valeur de Capitaine 7, Valeur de métier (Armateur) 7, MDFor +0, MDAdr +0, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat.* Rapière 2 (Dégâts +1), Pistolet 2 (Dégâts +1)
- *Connaissances.* Balistique 3, Commerce 3, Connaissance spécialisée (Droit) 3, Connaissance spécialisée (Géographie) 2, Ingénierie navale 3, Lire/Écrire 2, Tactique 1
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 2, Connaissance des navires 3, Hydrographie 3, Navigation 2, Pratique nautique 1
- *Physiques.* Natation 1, Vigilance 2
- *Sociales.* Intimidation 2, Meneur d'hommes 3, Persuasion 2, Politique 2
- *Techniques.* Premiers soins 1



Assassin politique

Votre enfance dans un bas quartier d'une ville portuaire ne vous destinait pas à évoluer dans le grand monde. Cependant, adolescent, presque adulte, vous êtes tombé amoureux d'une jeune femme noble. Afin de pouvoir l'approcher, vous avez appris à vous comporter comme un noble et avez dépensé tout l'or de vos rapines pour acheter un costume de cour. Vous avez approché et séduit la belle sous un faux nom, mais l'affaire a tourné au vinaigre lorsqu'il vous a fallu rencontrer ses parents. Avant que ceux-ci se soient rendu compte que vous avez pris la virginité de leur fille, que vous avez menti sur vos origines et que vous êtes de la roture, vous les avez empoisonnés. Ça ne vous a pas rapproché de votre belle mais ça vous a ouvert les portes de votre nouveau métier : vous introduire dans un milieu ou une famille et éliminer votre cible en échange d'un paiement secret par un noble ennemi. À force de tuer des nobles, vous avez attiré l'attention des autorités, et pour éviter le supplice, vous avez pris le premier navire en partance pour le Nouveau Monde.

Personnage.

- **Profession :** assassin politique.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** malandrins.
- **Jeunesse :** enfance orpheline, adolescence amoureuse.
- **Religion :** catholique.
- **Âge : 25 ans ; taille : 1m60 ; poids : 60 kg.**

Avantages et faiblesses.

Mission contraignante (+2), Service dû (+1), Réputation (Infamie) (-3)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 60 (Petite frappe)

- **Traits de réputation :** Intimidation

Équipement

Armes. Rapière, Dague

Autre. Costume de cour à la mode, poisons. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 5, For 3, Per 6, Ada 8, Eru 4, Cha 4, Exp 6, Pou 4.

Caractéristiques secondaires.

Chance -1, Initiative 8, Valeur de second 7, Valeur de métier (assassin politique) 7, MDFor -1, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Rapière 3 (Dégâts +2), Dague 3 (Dégâts +2), Pistolet 2 (Dégâts +2), Combat à mains nues 1 (Dégâts -2), Esquive 1
- *Connaissances*. Herboristerie 3, Tactique 2
- *Physiques*. Acrobatie/Escalade 3, Discrétion 3, Vigilance 3
- *Sociales*. Comédie 3, Empathie 1, Étiquette 3, Intimidation 1, Langues étrangères (anglais) 1, Persuasion 2, Politique 3, Séduction 2
- *Techniques*. Premiers soins 1

Cadet de Gascogne

Petit dernier choyé et turbulent d'une famille noble de deux enfants, vous avez connu une enfance heureuse, jusqu'à ce que votre mère se rende coupable d'adultère et s'enfuie avec le vil séducteur. Vous étiez très proche d'elle et vous avez résolu de la retrouver coûte que coûte. Quant au séducteur, vous comptez l'occire. Votre frère héritant du domaine de votre père, vous vous êtes engagé dans les cadets, un régiment convenant tout à fait à votre tempérament à la fois bouillant et sympathique. Mais votre mère semble partie pour le Nouveau Monde. Vous avez donc déserté les cadets après avoir fait vos adieux à vos compagnons d'armes, et vous avez obtenu une place comme engagé pour les Amériques.



Personnage.

- **Profession :** cadet.
- **Titre :** gentilhimme.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** noblesse.
- **Jeunesse :** enfance turbulente, adolescence orpheline.
- **Religion :** catholique.
- **Âge :** 21 ans ; taille : 1m63 ; poids : 67 kg.

Avantages et faiblesses.

Mission contraignante (retrouver votre mère) (+2), Gentilhomme (-2).)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Sabre, Mousquet, Pistolet, une Grenade

Autre. Uniforme de cadet. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 8, Rés 6, For 6, Per 6, Ada 3, Eru 4, Cha 4, Exp 7, Pou 3.

Caractéristiques secondaires.

Chance -2, Initiative 3, Valeur de canonnier 6, Valeur de métier (Cadet) 6, MDFor +1, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat.* Sabre 3 (Dégâts +2), Dague 1 (Dégâts +2), Mousquet 3 (Dégâts +3), Pistolet 1 (Dégâts +2), Grenade 3 (Dégâts +3), Escrime 2 (*choisissez des manœuvres d'Escrime à l'épée seule si vous possédez le supplément* L'art de l'escrime), Esquive 1
- *Connaissances.* Balistique 3, Lire/Écrire 1, Tactique 3
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 2
- *Physiques.* Athlétisme 1, Discrétion 2, Larcins 1, Vigilance 2
- *Sociales.* Meneur d'hommes 3, Persuasion 1, Séduction 2
- *Techniques.* Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 3, Chasse 1



Charpentier de marine

Enfant de colon dans les Petites Antilles, vous avez toujours eu un animal de compagnie. Votre père était résolu à faire de vous quelqu'un de riche et d'important sur l'île. Vu votre stature, la charpenterie était tout indiquée pour vous. En travaillant dans le port, vous avez rencontré un charpentier de marine qui vous a parlé de son métier. Ces quelques heures de discussion ont changé votre vie, et quelques jours plus tard, sans en dire un mot à vos parents, vous avez pris le large pour un arsenal de France. Là, vous avez appris votre métier de charpentier de marine et, sous la houlette du maître d'œuvre de l'arsenal, vous avez côtoyé l'architecte naval du port. Votre stature et votre naïveté ont fait de vous un homme de main rêvé, et vous avez accompli de sombres besognes dans l'arsenal, le port et les environs. Vos années d'arsenal passées, il était donc plus que temps pour vous de vous engager pour trois ans sur un navire de commerce comme matelot, une étape nécessaire pour pouvoir de devenir aide-charpentier, officier-marinier sous les ordres du maître charpentier.

Personnage.

- **Profession :** charpentier de marine.
- **Peuple et pays d'origine :** Créole (France).
- **Origines sociales :** colon.
- **Jeunesse :** enfance laborieuse, jeunesse sur la mer.
- **Religion :** catholique.
- **Âge :** 29 ans ; taille : 1m75 ; poids : 90 kg.

Avantages et faiblesses.

Borgne (+5), Animal de compagnie (perroquet) (-2), Réputation (Infamie) (-3)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 60 (Petite frappe)

- **Traits de réputation :** Des pieds et des mains *(cf.* A feu et à sang *p. 100)*

Équipement

Armes. Hache de charpentier, Hache d'abordage

Autre. Matériel de charpentier (scie, rabot, herminette, etc.), vêtement de marin. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 7, For 8, Per 3, Ada 3, Eru 5, Cha 5, Exp 4, Pou 5.

Caractéristiques secondaires.

Chance +0, Initiative 3, Valeur de métier (charpentier) 7, MDFor +3, MDAdr +1, Actions par Tour 3.

Compétences.

- *Combat*. Hache 3 (Dégâts +4), Combat à mains nues 3 (Dégâts +2), Esquive 2
- *Connaissances*. Connaissance spécialisée (Histoire) 2, Ingénierie navale 3
- *Maritimes*. Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 3, Hydrographie 1, Pratique nautique 3
- *Physiques*. Acrobatie/Escalade 3, Athlétisme 2, Vigilance 3 (Tests Assez difficiles (-1))
- *Sociales*. Empathie 1, Meneur d'hommes 1, Persuasion 2
- *Techniques*. Artisanat (charpenterie) 3, Dressage 3, Premiers soins 1

Chef de pièce

Vous êtes issue d'une famille de saltimbanques qui a fait fortune dans le Nouveau Monde. À l'âge de 15 ans, vous avez été fiancée contre votre gré à un noble ruiné, votre père désirant asseoir sa position sociale. Vous vous êtes enfuie avant le mariage et êtes montée sur le premier navire venu, vêtue comme un garçon. Votre navire a été pris par des pirates et ceux-ci vous ont accueillie au sein de leur équipage. Vous avez gravi rapidement les échelons pour devenir aide-canonnier, en d'autres termes chef de pièce. Vous avez entretenu de très bonnes relations avec votre quartier-maître, et depuis, c'est ce poste que vous avez envie d'assumer à bord. Vous passez donc beaucoup de temps avec le quartier-maître, et avec le timonier, quand ce dernier n'est pas à la barre. Votre équipage vous a confié une mission d'espionnage, mission que vous avez acceptée de bon cœur, le volontariat étant le plus sûr moyen de gagner la confiance des pirates.



Personnage.

- **Profession :** chef de pièce.
- **Peuple et pays d'origine :** Créole (France).
- **Origines sociales :** amuseurs.
- **Jeunesse :** enfance choyée, adolescence sur la mer.
- **Religion :** religion de la Réforme (calviniste).
- **Âge :** 21 ans ; taille : 1m55 ; poids : 48 kg.

Avantages et faiblesses.

Recherchée par les autorités (+2), Contact (le quartier-maître d'un pirate des Caraïbes) (-3), Réputation (Infamie) (-3)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

- **Traits de réputation :** Destinée

Équipement

Armes. Sabre, Pistolet, Mousquet

Autre. Vêtements de marin. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 6, Rés 5, For 4, Per 7, Ada 3, Eru 4, Cha 8, Exp 5, Pou 5.

Caractéristiques secondaires.

Chance +0, Initiative 3, Valeur de quartier-maître 7, Valeur de métier (chef de pièce) 6, MDFor +0, MDAdr +0, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat.* Sabre 3 (Dégâts +1), Mousquet 3 (Dégâts +2), Pistolet 2 (Dégâts +1)
- *Connaissances.* Balistique 1
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 3, Pratique nautique 2, Timonerie 3
- *Physiques.* Discrétion 3, Vigilance 2
- *Sociales.* Comédie 2, Empathie 3, Meneur d'hommes 3, Persuasion 2
- *Techniques.* Artillerie (Pointage de pièce) 3, Artillerie (Recharge de pièce) 2, Premiers soins 1



Chirurgien de marine

Vous avez passé votre enfance de camp militaire en camp militaire, suivant votre père car votre mère est morte en couches. Vous y avez appris le métier des armes et comment séduire les filles, mais c'est avec le chirurgien du camp que vous avez passé la majeure partie de votre temps. Votre père a été sévèrement blessé sur un champ de bataille et amené mourant au chirurgien, qui n'a pu le sauver. Fou de douleur, vous avez tué le chirurgien et vous vous êtes enfui. Pourchassé pour ce meurtre, vous avez erré de ville en ville, offrant vos compétences de chirurgien pour quelques pièces ou un bout de pain. Vous n'êtes bien que les mains dans le sang, occupé à « vaincre la mort » sur son propre terrain. Arrivé dans un grand port, vous vous êtes résolu à passer dans le Nouveau Monde pour absoudre vos péchés.

Personnage.

- **Profession :** chirurgien.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** armée.
- **Jeunesse :** enfance studieuse, jeunesse solitaire.
- **Religion :** catholique.
- **Âge :** 29 ans ; taille : 1m61 ; poids : 55 kg.

Avantages et faiblesses.

Jambe de bois (+5), Persécutions religieuses (+1), Réputation (Infamie) (–2)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 40 (Brave type)

Équipement

Armes. Rapière, Dague

Autre. Vêtement déchiré et maculé de sang et de boue, trousse de chirurgien, boîte de trépan, quelques simples. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 6, For 4, Per 4, Ada 6, Eru 5, Cha 3, Exp 6, Pou 6.

Caractéristiques secondaires.

Chance +1, Initiative 6, Valeur de métier (chirurgien) 6, MDFor +0, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Rapière 3 (Dégâts +2), Dague 3 (Dégâts +2), Pistolet 2 (Dégâts +2), Grenade 1 (Dégâts +3)
- *Connaissances*. Connaissance spécialisée (Histoire) 2, Herboristerie 3, Ingénierie navale 2, Lire/Écrire 2, Médecine 3, Science 1
- *Maritimes*. Pêche 1
- *Physiques*. Acrobatie/Escalade 1, Athlétisme 1, Discrétion 1, Survie 1, Vigilance 2
- *Sociales*. Empathie 3, Intimidation 2, Persuasion 1, Séduction 1
- *Techniques*. Chirurgie 3

Gabier

La mer est toute votre vie. Votre père était marin sur un navire de commerce, et vous-même vous êtes engagé comme mousse à l'âge de 10 ans sur un navire de guerre. Depuis, vous sillonnez les mers du globe, supportant les lubies de votre capitaine, aussi inique et arbitraire que les autres capitaines de la Royale. Vous êtes devenu le meilleur gabier du bord et vous vous êtes distingué maintes fois au combat. Votre tempérament tout feu tout flamme et votre folie du jeu vous ont mis de nombreuses fois dans des situations délicates ; vous avez des ennemis, des créanciers partout où vous êtes allé, et en particulier à bord de votre navire.



Personnage.

- **Profession :** gabier.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** marine.
- **Jeunesse :** enfance turbulente, adolescence sur la mer.
- **Religion :** catholique.
- **Âge :** 28 ans ; taille : 1m72 ; poids : 66 kg.

Avantages et faiblesses.

Dettes importantes (contractées auprès de membres de votre équipage) (+2), Joueur invétéré (+1), Ennemis (des hommes à qui vous devez de l'argent dans plusieurs ports) (+2), Ennemi (un membre de l'équipage) (+1), Service dû (envers deux membres de l'équipage) (+1), Réputation (Gloire) (-10)

Réputation.

Gloire 100 (Aventurier notable), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Couteau à bout rond (les autres armes vous sont distribuées pendant le branle-bas de combat)

Autre. Pantalon et chemise de toile. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 8, Rés 7, For 5, Per 5, Ada 4, Eru 3, Cha 4, Exp 6, Pou 5.

Caractéristiques secondaires.

Chance +0, Initiative 4, Valeur de maître d'équipage 7, Valeur de métier (Gabier) 6, MDFor +0, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Sabre 3 (Dégâts +1), Mousquet 3 (Dégâts +3), Pistolet 2 (Dégâts +2), Esquive 2
- *Maritimes*. Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Hydrographie 2, Pratique nautique 3 (+1D)
- *Physiques*. Acrobatie/Escalade 3 (+1D), Athlétisme 3, Larcins 1, Vigilance 1
- *Sociales*. Connaissance des marins (français) 1, Enseignement 1, Intimidation 2
- *Techniques*. Pointage de pièce 2, Voilerie 1, Premiers soins 1



Garde de la marine

Aspriant à devenir officier

Du fait de la révocation de l'Édit de Nantes, vous avez dû cacher votre confession calviniste depuis votre plus tendre enfance. Votre père est mort alors que vous étiez très jeune et vous avez suivi une formation militaire pour subvenir aux besoins de votre mère et de votre sœur. Dépensier, vous avez laissé votre mère sans le sou. Celle-ci est partie se refaire une vie dans le Nouveau Monde et son navire a péri corps et biens au milieu de l'Atlantique. Votre humour incisif et la suspicion planant sur votre confession vous ont valu l'inimitié de jeunes nobles catholiques. Au cours d'une rixe avec trois d'entre eux, votre sœur, qui se trouvait là, a trouvé la mort, et vous-même y avez laissé un poumon. C'est donc plein de rancœur contre l'océan et les Catholiques que vous vous embarquez sur un navire de guerre en tant qu'enseigne.

Personnage.

- **Profession :** garde-marine (hors de France : aspirant de marine).
- **Titre :** gentilhomme.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** noblesse.
- **Jeunesse :** enfance studieuse, adolescence rebelle.
- **Religion :** religion de la Réforme (calviniste).
- **Âge :** 22 ans ; taille : 1m55 ; poids : 52 kg.

Avantages et faiblesses.

Poumon détruit (+6), Dettes importantes (+2), Gentilhomme (-2)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Epée courte (+1D/-1), Dague, Pistolet

Autre. Un uniforme de garde-marine. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 5, Rés 5, For 3, Per 5, Ada 6, Eru 7, Cha 8, Exp 4, Pou 4..

Caractéristiques secondaires.

Chance -1, Initiative 6, Valeur de capitaine 7, Valeur de métier (Garde-marine) 7, MDFor -1, MDAdr +0, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Rapière 3 (Dégâts +1), Dague 2 (Dégâts +1), Pistolet 2 (Dégâts +1), Escrime 3 *(choisissez des manœuvres d'Escrime à l'épée seule si vous possédez le supplément L'art de l'escrime)*
- *Connaissances*. Balistique 3, Commerce 3, Connaissance spécialisée (Géographie) 2, Lire/Écrire 2, Tactique 3
- *Maritimes*. Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Connaissance de la signalisation 2, Hydrographie 3, Navigation 3
- *Physiques*. Acrobatie/Escalade 1, Discrétion 1, Natation 0 (tous les Tests sont Difficiles (-2)), Survie 0 (Tests Difficiles (-2)), Vigilance 1.
- *Sociales*. Empathie 1, Étiquette 2, Intimidation 1, Jeu 1, Meneur d'hommes 3, Persuasion 2

Houngan (prêtre vaudou)

Vous êtes né dans une plantation de canne à sucre des Petites Antilles. Les conditions de travail étaient dures et les morts violentes fréquentes, mais ce n'est pas pour cette raison que vous vous êtes enfui. Non, tout a commencé avec votre initiation au vaudou par la cérémonie du boule-zin. Celle-ci a ouvert vos yeux au monde des lwas, esprits vaudous, mais également aux plus terrifiants des monstres : les zombies. Un jour, en revenant des champs, vous êtes tombé nez à nez avec une telle créature – en tout cas vous en êtes persuadé – et vous avez fui à toutes jambes. Vous avez quitté l'île sur un radeau. Votre embarcation de fortune a été récupérée par un navire de guerre, qui, manquant d'hommes, vous a proposé de vous faire marin en échange de votre liberté. C'est le coq, lui-même esclave marron, qui vous a enseigné la manière de conduire les rites vaudous et de prier les lwas.



Personnage.

- **Profession :** houngan.
- **Peuple et pays d'origine :** Sénégal.
- **Origines sociales :** colon.
- **Jeunesse :** enfance laborieuse, adolescence sur la mer.
- **Religion :** vaudou.
- **Âge :** 22 ans ; taille : 1m99 ; poids : 108 kg.

Avantages et faiblesses.

Esclave marron (plantation Lamarque à la Martinique) (+3), Maladie chronique (Malaria, se déclenche en présence de moustiques) (+8).
Si vous utilisez Entre ciel et terre : *Versé dans les arcanes (–5), Affinité (Lwa racine Agwé) (–1), Initié (+1 en Connaissances des mystères d'Agwé, +1 en Connaissance des mystères des Frères Marassa, +1 en Connaissance des mystères de Cousin Zaka) (–6).*
Si au contraire vous n'utilisez pas ce supplément, vous disposez d'un total de ***11 points*** *à répartir parmi les compétences de ce personnage, en affectant au maximum un point à une compétence donnée, avec un maximum final de 3 dans la compétence.*

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Hache
Autre. Pantalon de marin. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 6, For 7, Per 4, Ada 4, Eru 3, Cha 5, Exp 3, Pou 8.

Caractéristiques secondaires.

Chance +3, Initiative 4, Valeur de métier (Gabier) 5, Valeur de métier (Houngan) 5, MDFor +2, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat.* Hache 3 (Dégâts +3), Pistolet 2 (Dégâts +2), Esquive 1
- *Connaissances.* Herboristerie 3, Religion (vaudou) 3
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Pratique nautique 3
- *Physiques.* Acrobatie/Escalade 3, Discrétion 2, Natation 2, Vigilance 1
- *Sociales.* Empathie 2, Enseignement 2, Intimidation 3, Persuasion 2
- *Techniques.* Art (jumbé) 3, Recharge de pièce 2, Artisanat (cuisine) 1, Artisanat (agriculture) 1, Chasse 1, Premiers soins 3.

Voies et pouvoirs (si vous utilisez Entre ciel et terre)

- *Voie d'Agwé.* Préparatifs (prokosyon), Manger Agwé (manje Agwe).
- *Voie des Frères Marassa.* Masque de blessure (krizokal blesi), Ressourcement (refè fos).
- *Voie d'Ogou.* Solidarité des opprimés (zanmi opimè).
- *Voie de Cousin Zaka.* Dissimulation végétale (kach nan le plant), Pluie (lapli).



Maître canonnier

Fils et petit-fils d'artilleur, vous l'êtes devenu vous-même. Pour vous distinguer de vos pères cependant, vous vous êtes engagé dans les rangs des apprentis canonniers de la marine. Vous avez appris les bases de votre métier à terre auprès du maître canonnier d'un grand port français, mais c'est sur la mer que l'artillerie de marine vous est apparue dans toute sa complexité. Vous avez gravi les échelons jusqu'à devenir maître canonnier, responsable d'une batterie de canons à bord d'un navire de guerre. Malheureusement pour vous, lors d'une relâche dans un port, au cours d'une agréable beuverie, dans un état d'ébriété avancé vous avez frappé un homme de la maréchaussée en service, et le bougre a eu la mauvaise idée de décéder de ses blessures. Vous vous êtes enfui, devenu à la fois déserteur et meurtrier. Vous vous êtes engagé sur un navire marchand sous un faux nom, mais la peur qu'on vous reconnaisse ne vous quitte plus depuis lors.

Personnage.

- **Profession :** maître canonnier.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** armée.
- **Jeunesse :** enfance autoritaire, adolescence sur la mer.
- **Religion :** catholique.
- **Âge : 28 ans ; taille : 1m60 ; poids : 72kg.**

Avantages et faiblesses.

Jambe de bois (+5), Recherché par les autorités (+1), Réputation (Gloire) (-1), Réputation (Infamie) (-1)

Réputation.

Gloire 20 (Parfait inconnu), Infamie 20 (Brave type)

Équipement

Armes. Hache, Mousquet, Pistolet

Autre. Uniforme d'officier-marinier. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 4, Rés 6, For 7, Per 7, Ada 3, Eru 4, Cha 4, Exp 6, Pou 4.

Caractéristiques secondaires.

Chance -1, Initiative 4, Valeur de maître canonnier 7, MDFor +2, MDAdr +0, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Hache 3 (Dégâts +3), Mousquet 3 (Dégâts +2), Pistolet 3 (Dégâts +1), Esquive 1
- *Connaissances*. Balistique 3, Tactique 1
- *Maritimes*. Connaissances nautiques 2, Pratique nautique 2 (Tests Assez difficiles (-1))
- *Physiques*. Athlétisme 1 (Tests Très difficiles (-3)), Discrétion 1 (Tests Assez difficiles (-1)), Natation 1, Vigilance 2
- *Sociales*. Empathie 3, Enseignement 3, Intimidation 3, Meneur d'hommes 3, Persuasion 1
- *Techniques*. Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 3, Premiers soins 3

Pasteur caraïbe

Vous avez suivi un chemin peu commun, et vous n'en êtes pas peu fier. Vous avez été élevé comme un Indien caraïbe, coupant d'un coup de flèche, dès l'âge de trois ans, la corde retenant votre repas suspendu à un arbre par vos parents. Vous avez mangé de l'Arawak, vous vous êtes enivré de vin d'ananas, vous avez chassé, et pour finir vous êtes d'une propreté extrême. Au contraire des autres Caraïbes, qui ne viennent à la messe que pour avoir des bonbons, vous avez cru à cette histoire cannibale où l'on mange à chaque messe le corps d'un dieu incarné en homme. Vous êtes vite devenu le protégé du révérend père, qui vous a élevé comme un fils depuis que vos parents sont morts. Il vous a envoyé en Europe, où vous avez suivi des études poussées, même si vous avez conservé votre bon naturel caraïbe (vous mangez toujours vos puces et claquez votre main sur votre cuisse lorsque vous n'êtes pas content). Incapable de comprendre pourquoi on mangerait le corps et boirait le sang de quelqu'un qu'on adule (les Caraïbes mangent ce qu'ils détestent), vous vous êtes tourné vers la religion de la Réforme, plus symbolique, un grand drame pour votre père adoptif, qui refuse depuis de vous parler. Pas réellement accepté par les Européens du fait de votre nature et de vos manières d'Indien, vous vous sentiez un paria partout où vous alliez et vous vous êtes résolu à retourner dans les Caraïbes.



Personnage.

- **Profession :** pasteur.
- **Titre :** pasteur.
- **Peuple et pays d'origine : Caraïbe.**
- **Origines sociales :** tribu.
- **Jeunesse :** enfance orpheline, adolescence studieuse
- **Religion :** religion de la Réforme (luthérien).
- **Âge :** 20 ans ; taille : 1m80 ; poids : 70 kg.

Avantages et faiblesses.

Statut social (prêtre) (-1).
Si vous utilisez les règles de Entre ciel et terre, *le personnage a l'Avantage Versé dans les arcanes (-5) et a une Foi de 1 dans la Voie du Seigneur ainsi que des Faveurs de +2.*

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Arc, Bottou

Autre. Une bure, une bible, des accessoires de prière. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 6, Rés 5, For 4, Per 6, Ada 3, Eru 3, Cha 6, Exp 7, Pou 7.

Caractéristiques secondaires.

Chance +2, Initiative 3, Valeur de quartier-maître 6, Valeur de métier (pasteur) 7, MDFor +0, MDAdr +0, Actions par Tour 2.

Compétences.

Si vous utilisez les règles de Entre ciel et terre, *ne distribuez pas de points de compétence supplémentaires. Dans le cas contraire, vous pouvez distribuer cinq points parmi les compétences, avec un maximum d'un point attribué à une compétence donnée pour un Niveau maximum dans la compétence de 3.*

- *Combat.* Bottou 3 (Dégâts +1), Arc 3 (Dégâts +0), Esquive 1
- *Connaissances.* Cartographie 1, Connaissance spécialisée (Droit) 2, Connaissance spécialisée (Géographie) 2, Herboristerie 3, Lire/Écrire 2, Médecine 2, Religion (Chrétienne) 2, Sciences 1
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 1, Timonerie 1
- *Physiques.* Acrobatie/Escalade 2, Athlétisme 1, Discrétion 2, Vigilance 2
- *Sociales.* Empathie 2, Intimidation 1, Langues étrangères (français) 2, Meneur d'hommes 2, Persuasion 2
- *Techniques.* Chasse 2, Premiers soins 3



Pêcheur mosquito

Dès votre plus jeune âge, vous avez été entraîné à lancer le javelot ou le harpon, à pêcher et à dévier des projectiles avec une baguette, comme tout Indien mosquito. La côte Moustique, avec ses marais et ses maringouins, n'était pas faite pour vous, et vous avez attendu avec impatience d'avoir l'âge de partir explorer les mers avec des aventuriers européens. Cette entente entre Européens et Mosquitos n'a pas toujours été cordiale, mais elle dure depuis près d'un siècle. Vos quinze ans révolus, vous trépigniez d'impatience, toujours à guetter un navire de pirates. Lorsque l'un d'entre eux a abordé votre côte, vous avez fait des pieds et des mains pour monter à bord. Depuis, vous trouvez les Européens étranges, voire comiques – ils sont si petits –, et vos compagnons d'équipage semblent penser un peu la même chose de vous. Autant leur franche camaraderie vous plaît, autant vous ne comprenez pas leur attachement à tout ce qui brille, quand seul ce qui se mange ou est utile a de la valeur à vos yeux. Vous ne conservez avec vous que ce que vous pouvez fabriquer de vos mains : javelots, harpons et pagne.

Personnage.

- **Profession :** pêcheur.
- **Peuple et pays d'origine :** Indien mosquito.
- **Origines sociales :** tribu.
- **Jeunesse :** enfance solitaire, adolescence sur la mer.
- **Religion :** athée.
- **Âge :** 18 ans ; taille : 1m90 ; poids : 100 kg.

Avantages et faiblesses.

Doigt en moins (main gauche) (+1)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Javelots

Autre. Pagne. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 8, Rés 6, For 7, Per 6, Ada 4, Eru 3, Cha 3, Exp 4, Pou 6.

Caractéristiques secondaires.

Chance +1, Initiative 4, Valeur de maître d'équipage 6, Valeur de métier (pêcheur) 7, MDFor +2, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Sabre 2 (Dégâts +3), Javelot 3 (Dégâts +3), Combat à mains nues 1 (Dégâts +1), Esquive 3
- *Connaissances*. Connaissance spécialisée (Géographie) 2, Herboristerie 3, Tactique 2
- *Maritimes*. Connaissances nautiques 2, Hydrographie 2, Pratique nautique 2
- *Physiques*. Acrobatie/Escalade 3, Discrétion 3, Natation 2, Survie 2, Vigilance 3
- *Sociales*. Empathie 1, Intimidation 2, Langues étrangères (français) 2, Persuasion 2
- *Techniques*. Chasse 1, Premiers soins 2

Peintre de marine



Issu d'une famille bourgeoise, vous avez déçu votre père en vous détournant du monde des affaires pour embrasser celui de l'art. Étant donné votre amour de la mer et des navires, la peinture de marine vous a tout de suite attiré. Vos parents n'ont pas été longs à vous couper les vivres, vous réduisant à la mendicité dans le port même où ils vivaient avec le reste de votre famille. En effet, vos quelques toiles, pourtant de qualité, n'ont pas suffi pour vivre. Vous avez donc décidé de vous embarquer sur le navire de commerce d'un ami de la famille. Celui-ci vous a fait voyager gratuitement en sa compagnie, et, comble du bonheur pour vous, vous a acheté des toiles rubis sur l'ongle. Vous vous sentez son débiteur et ne voulez pas vivre à ses crochets. Vous projetez donc de vous installer dans le Nouveau Monde ou de voyager sur un autre navire, cette fois en payant votre voyage.

Personnage.

- **Profession :** peintre de marine.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** bourgeoisie.
- **Jeunesse :** enfance studieuse, adolescence sur la mer.
- **Religion :** catholique.
- **Âge :** 21 ans ; taille : 1m57 ; poids : 55kg.

Avantages et faiblesses.

Service dû (envers le capitaine qui vous a pris à son bord) (+1), Argent supplémentaire (+100 pièces de huit) (-1)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Sabre, Dague

Autre. Belle chemise, beaux bas, mais veste élimée, nécessaire de peinture et de cartographie. 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 5, For 4, Per 8, Ada 4, Eru 5, Cha 6, Exp 4, Pou 4.

Caractéristiques secondaires.

Chance -1, Initiative 4, Valeur de quartier-maître 7, Valeur de métier (Peintre) 7, MDFor +0, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat.* Sabre 2 (Dégâts +2), Dague 1 (Dégâts +2), Mousquet 1 (Dégâts +2), Pistolet 1 (Dégâts +2), Esquive 1
- *Connaissances.* Cartographie 3, Connaissance spécialisée (Géographie) 3, Connaissance spécialisée (Histoire) 3, Ingénierie navale 1, Lire/Écrire 2, Sciences 1, Tactique 2
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 2, Connaissance des navires 3, Hydrographie 2, Navigation 1, Timonerie 1
- *Physiques.* Discrétion 1, Vigilance 2
- *Sociales.* Enseignement 1, Étiquette 2, Persuasion 2, Politique 2
- *Techniques.* Art (Dessin/Peinture) 3



Trafiquant
DE «BOIS D'ÉBÈNE»

Votre enfance, vous l'avez passée à mourir de faim dans l'exploitation agricole de vos parents, ravagée par les soldats du Roy lorsque ce n'était pas par les guerres. Vous avez quitté la ferme familiale pour vous diriger vers le port de Nantes. Dans ce port, vous pouviez admirer les magnifiques navires et les somptueuses demeures des armateurs ayant fait fortune dans le commerce triangulaire. Votre objectif, dans la vie, était désormais de tout faire pour accéder vous aussi à la richesse grâce au commerce du « bois d'ébène ». N'ayant pas de fonds de départ, vous avez réuni une bande de solides gaillards partageant vos ambitions et vous êtes parti en Afrique organiser un trafic entre le continent et les Açores. Marchant sur les plates-bandes de compagnies royales disposant d'un monopole, vous vous êtes contenté d'un trafic illégal et donc dangereux. Ces petits profits ne compensant pas les risques inhérents à votre profession, vous avez décidé de voir plus grand.

Personnage.

- **Profession : trafiquant de bois d'ébène.**
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** paysan/artisanat.
- **Jeunesse :** enfance rebelle, jeunesse sur la mer..
- **Religion :** catholique.
- **Âge :** 28 ans ; taille : 1m65 ; poids : 70 kg.

Avantages et faiblesses.

Baragouin (-3), Borgne (+5), Cicatrice atroce (+1), Argent supplémentaire (-1)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Sabre, Mousquet, Pistolet

Autre. Vêtements de marin, veste d'uniforme élimée. 105 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 6, For 6, Per 6, Ada 6, Eru 3, Cha 3, Exp 5, Pou 5.

Caractéristiques secondaires.

Chance +0, Initiative 6, Valeur de maître canonnier 6, Valeur de maître d'équipage 6, Valeur de métier (Trafiquant de bois d'ébène) 6, MDFor +1, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat*. Sabre 3 (Dégâts +1), Mousquet 3 (Dégâts +3, Tests Assez difficiles (-1)), Pistolet 2 (Dégâts +2, Tests Assez difficiles (-1)), Esquive 1
- *Connaissances*. Commerce 2, Géographie 1, Tactique 1
- *Maritimes*. Athlétisme 2, Discrétion 3, Vigilance 3 (Tests Assez difficiles (-1))
- *Physiques*. Athlétisme 2, Discrétion 3, Vigilance 3 (Tests Assez difficiles (-1))
- *Sociales*. Comédie 1, Connaissance des indigènes (Sierra Leone) 2, Empathie 3, Intimidation 2, Langues étrangères (portugais) 2, Langues étrangères (anglais) 2
- *Techniques*. Pointage de pièces 2 (Tests Assez difficiles (-1)), Recharge de pièces 3, Premiers soins 2

Truchement

À l'âge de 7 ans, vous avez été laissé par un capitaine français dans un village d'Indiens caraïbes pour apprendre leur langue et servir d'intermédiaire le cas échéant. Les Caraïbes considérant que chaque individu est responsable pour les actes de son peuple, vous avez failli être exécuté plusieurs fois lorsque les Français ont massacré des Caraïbes. Vous avez cependant fini par vous intégrer, jusqu'à vous considérer vous-même Caraïbe. Vous êtes devenu un chasseur émérite et un bon combattant, rompu aux tactiques de guérilla caraïbes. Arrivé à l'âge adulte, vous avez proposé à votre village, localisé sur l'île de Saint Vincent, de retourner vivre parmi les Français pour militer en faveur de la cause caraïbe. Allant de désillusion en désillusion, vous commencez à croire que seuls les pirates feront des alliés sûrs pour votre peuple d'adoption.



Personnage.

- **Profession :** chasseur.
- **Peuple et pays d'origine :** France.
- **Origines sociales :** amuseurs.
- **Jeunesse :** enfance turbulente, jeunesse sur la mer.
- **Religion :** caraïbe.
- **Âge :** 18 ans ; taille : 1m50 ; poids : 47 kg.

Avantages et faiblesses.

Animal de compagnie (singe sapajou) (-3), Persécutions religieuses (+1)

Réputation.

Gloire 0 (Parfait inconnu), Infamie 0 (Brave type)

Équipement

Armes. Arc, Dague, Rapière

Autre. Plumes d'aras décoratives, rocou (teinture rouge), nicolaï (teinture noire). 5 pièces de huit

Caractéristiques.

Adr 7, Rés 6, For 3, Per 7, Ada 6, Eru 3, Cha 4, Exp 5, Pou 6.

Caractéristiques secondaires.

Chance +1, Initiative 6, Valeur de canonnier 6, Valeur de maître d'équipage 6, Valeur de métier (Chasseur) 6, MDFor -1, MDAdr +1, Actions par Tour 2.

Compétences.

- *Combat.* Rapière 3 (Dégâts +2), Dague 2 (Dégâts +2), Arc 3 (Dégâts +1), Esquive 1
- *Connaissances.* Religion (caraïbe) 1, Tactique 2
- *Maritimes.* Connaissances nautiques 1, Hydrographie 1, Pratique nautique 2
- *Physiques.* Acrobatie/Escalade 2, Discrétion 3, Survie 3, Vigilance 3
- *Sociales.* Connaissance des indigènes (Caraïbes) 2, Empathie 1, Enseignement 1, Langues étrangères (caraïbe) 2, Persuasion 2
- *Techniques.* Chasse 3, Dressage 2

Règles Essentielles

Chapitre 2

Résolution des actions

Pour jouer à *Pavillon Noir, vous aurez besoin de plusieurs types de dés différents (disponibles en boutique spécialisée) : trois ou quatre dés à 10 faces, un dé à 6 faces, un dé à 12 faces et un dé à 20 faces.*

Si jamais vous ne disposez pas de dés à 12 et 20 faces, remplacez le premier par 2D6-1 et le second par 2D10-1. Les résultats obtenus ne seront pas tout à fait les mêmes, mais vous devriez vous en tirer temporairement.

Principes de base

Arrondis

Lorsqu'une division vous donne un résultat tombant exactement entre deux entiers, arrondissez à l'entier le plus proche de la « valeur moyenne ». Voici quelques valeurs moyennes :

Caractéristique ou valeur. 5.

Compétence. 3.

Modificateur. +0.

Réussite. 2.

Si la division opérée ne correspond pas à une valeur moyenne, **arrondissez à l'entier inférieur.**

Exemple 1 : *la Valeur de commandement du capitaine Francis de Vercourt est égale à (Charisme + Érudition)/2 = (7+8)/2 = 7,5 = 7.*

Exemple 2 : deux charpentiers construisent un canot. Le nombre de Succès qu'ils obtiendront au final à eux deux sera égal à la moyenne de leurs Succès individuels. Ainsi, s'ils obtiennent respectivement 1 et 2 Succès, leur réussite finale est de (1 + 2)/2 = 1,5 = 2.

Exemple 3 : dans une zone pauvre en poissons, un pêcheur ne peut fournir que Succès / 2 repas suite à un Test de Pêche. S'il obtient 3 Succès, il pourra obtenir 1,5 repas, soit de quoi nourrir 1 personne seulement.

Efficacité et Facilité

La réussite d'une action dépend de deux facteurs :

Tout d'abord **l'Efficacité de l'acteur**, c'est-à-dire les moyens, les méthodes, les connaissances qu'il met en œuvre pour réussir. Dans la plupart des cas, l'Efficacité d'un personnage est représentée par le niveau de **la Compétence** liée à l'action entreprise.

Ensuite, **la Facilité de l'action**, qui indique les chances de réussite de celle-ci. Cette Facilité dépend en fait étroitement des capacités du personnage, et notamment du niveau de **ses Caractéristiques** (un personnage doué aura ainsi naturellement plus de facilités pour réussir une action).

Dans *Pavillon Noir*, la résolution d'une action se fait en conjuguant l'Efficacité et la Facilité : plus elles sont élevées, et plus l'action aura des chances d'être couronnée de succès. Les chances de réussite d'une action sont donc notées ainsi :

Efficacité F Facilité

L'Efficacité et la Facilité étant matérialisées dans le jeu par des valeurs chiffrées, cela donne en réalité des choses telles que « 3F5 », « 2F6 », etc.

Tests et jets de dés

Les Tests sont nécessaires dès qu'un personnage tente d'accomplir une action dont l'issue est incertaine, c'est-à-dire ni impossible à rater (les actions courantes : marcher, manger, parler…), ni impossible à réussir (franchir sans élan un précipice de vingt mètres de largeur…). Il s'agit selon les cas de Tests de Compétences ou de Caractéristiques (voir « Les Tests », plus bas).

Un Test s'effectue à l'aide d'un jet de dé, et selon la procédure suivante :

La valeur de l'Efficacité indique le nombre de D10 à lancer (très souvent donc, cette valeur est égale au niveau de la Compétence utilisée).

Le résultat de chaque dé doit être comparé à la valeur de la Facilité de l'action (en général le niveau de la Caractéristique).

Chaque résultat inférieur ou égal à la Facilité compte pour un « Succès » (plus un personnage totalise de Succès, meilleure est la réussite de l'action).

Certains résultats ont un effet particulier. Ainsi, chaque résultat de « 1 » sur un dé doit être compté comme 2 Succès.

Exemple : *Ange, reçue chez le gouverneur de la Jamaïque, est en posture difficile, car négocier avec un gouverneur est toujours dangereux. Renaud, le meneur de jeu, demande à Anne, joueuse d'Ange, d'effectuer un Test de Vigilance (voir*

« Tests de Compétences », plus bas). Les chances de réussite d'Ange sont de 4F8. Anne obtient 1 (compte comme deux Succès), 4, 6, et 8 sur ses dés. Avec 5 Succès, le Test est largement réussi, et Ange peut remarquer sans difficulté un garde qui tente de se cacher derrière une tenture…

De même, **si le personnage n'a obtenu aucun Succès, et que tous les dés indiquent un « 10 »** (ou plus, voir « Personnages inexpérimentés »), **le résultat est catastrophique** : **c'est un Échec critique.**

Exemple : *un soldat anglais, posté sur un toit, s'apprête à lancer une grenade sur le groupe de pirates qui passe au-dessous de lui. Il allume sa grenade et attend un peu pour qu'elle puisse exploser juste en touchant le sol. Le maître de jeu effectue un Test de Grenade (voir « Tests de Compétences », plus bas). Il n'obtient aucun Succès, et un 10 sur le seul dé jeté. La grenade explose entre les doigts du soldat avant qu'il ait eu le temps de la lancer…*

Les tests

Tests de Compétences

Les Tests de Compétences sont les plus fréquents. Le meneur de jeu commence par signaler au joueur quelle Compétence est la plus appropriée (par exemple Navigation, lorsque que le pilote du navire veut déterminer la route à suivre). Il choisit ensuite la Caractéristique associée au Test, qui varie selon les circonstances et les objectifs de l'action, comme le montrent les exemples donnés dans la description des Compétences du chapitre précédent (ainsi, la Compétence Équitation est le plus souvent utilisée de concert avec la Caractéristique Adresse, pour monter à cheval, mais peut l'être aussi avec Force, pour retenir une monture qui s'emballe, ou Charisme, pour calmer un animal trop nerveux).

De nombreuses combinaisons sont ainsi possibles, il faut donc choisir la plus logique en fonction de l'action :

Adresse. Action nécessitant agilité et précision.

Force. Effort physique violent et de courte durée.

Résistance. Effort physique continu sur une longue durée.

Adaptabilité. Réflexes, ruse et rapidité de décision. Adaptation à un environnement hostile, nouveau ou inconnu. Improvisation.

Érudition. Connaissances et facultés d'analyse profonde.

Perception. Acuité et mise en alerte des sens. Perspicacité.

Charisme. Charme naturel. Communiquer des sensations et sentiments. Susciter l'adhésion des personnes autour de soi.

Expression. S'exprimer avec clarté et concision. Trouver des arguments convaincants.

Pouvoir. Action réclamant de la force mentale, de la foi ou de la chance. Pressentiment. Rapport au surnaturel.

Pour le Test, **le niveau de la Compétence indique la valeur de l'Efficacité** de l'action et donc le nombre de D10 à lancer, et **le niveau de la Caractéristique indique la valeur de la Facilité.**

Les chances de succès de base sont donc de Compétence F Caractéristique. Les Caractéristiques associées aux Tests sont souvent notées à côté de la Compétence, entre parenthèses, par exemple « Navigation (Éru.) » ou « Équitation (Adr.) ».

Exemple : *à la vue du deux-ponts et de la frégate qui ferment l'entrée de la rade où l'Espadon est mouillé, les pirates affolés se précipitent vers la chaloupe pour fuir. Xabi harangue les froussards pour les convaincre d'assumer leur nouvelle liberté et de faire face aux navires de guerre. Renaud, le maître de jeu, demande à Laurent, interprétant Xabi, d'effectuer un Test de Meneur d'hommes (Cha.). Xabi a 3 en Meneur d'hommes et 6 en Charisme. Ses chances de succès sont de 3F6. Il obtient 3, 6 et 8, soit deux Succès, une Bonne réussite.*

Les Tests sont habituellement effectués par les joueurs, quand cela concerne leur personnage. Toutefois, il peut être intéressant que certains Tests soient effectués « en aveugle » (sans que les joueurs en voient le résultat), ou même à l'insu des joueurs. C'est le cas notamment des Tests de détection, Vigilance ou Empathie par exemple : un personnage n'a en effet jamais conscience d'être passé à côté d'un indice caché ! Le maître de jeu peut donc faire les Tests à la place des joueurs, en utilisant les Compétences de leur personnage. Il peut ensuite décider de garder le résultat secret, afin de pouvoir surprendre les joueurs au moment adéquat.

Utilisation de la Valeur de métier

Pour toute action effectuée dans le cadre de l'exercice d'une profession ou d'un poste à bord, **le joueur peut remplacer la Caractéristique demandée par la Valeur de métier de son personnage**, avec l'accord du maître de jeu.

Notez que le combat n'est *jamais* considéré comme une action propre à un poste à bord, mais peut l'être pour une profession telle que spadassin, bretteur, etc..

Personnages inexpérimentés

Un personnage n'est pas censé maîtriser toutes les Compétences existantes. Il se spécialise dans les Compétences dont il a besoin (et possède donc pour celles-ci un niveau égal à 1 ou plus), mais reste inexpérimenté dans de nombreux autres domaines. Sauf avis contraire du maître de jeu, un Test faisant intervenir une Compétence non développée (au niveau 0, donc) est toujours possible ; toutefois, les chances de réussite seront beaucoup moins élevées. En effet, ces Tests se font avec les conditions suivantes :

Lorsqu'un personnage tente d'utiliser une Compétence *générale*, accessible au plus grand nombre, le joueur doit lancer 1D12 (même si le niveau de la Compétence est égal à 0, on ne peut évidemment pas lancer « 0D10 »), **soit 1D12 F Caractéristique.**

Si le personnage tente d'utiliser une Compétence de métier, signalée par un « • », réservée à certaines professions et donc plus difficile à maîtriser, le joueur doit lancer 1D20, **soit 1D20 F Caractéristique.**

Comme vous pouvez le constater, les probabilités ne sont donc plus les mêmes ! De plus, n'oubliez pas **qu'en cas de résultat égal à 10 ou plus sur le dé**, l'action se solde par un Échec critique, c'est-à-dire une catastrophe retentissante (voir « Tests et jets de dés », plus haut).

Exemple : *alors que le capitaine est alité avec une forte fièvre et que le second est blessé, Tête-de-Pioche hésite à mouiller dans une baie. Il tente d'évaluer ce que sera la profondeur d'eau à marée basse et effectue donc un Test d'Hydrographie. Comme il a 0 dans cette Compétence de métier, il jette un unique d20 et obtient 11 : Échec critique ! Durant la nuit, les marins sont réveillés par un bruit terrible : le vent s'est levé et le Pélican vient de toucher le fond !*

Marge de réussite

Le nombre de Succès obtenus à l'issue du Test indique la qualité finale de l'action. On parle alors de « Marge de réussite » (ou plus simplement de Réussite ou de nombre de Succès) : voir tableau ci-dessous.

Comme vous le voyez, la Marge de réussite vous aidera de plus à interpréter le résultat du jet de dés pour la description de l'action.

Exemple : *secoué par une tempête, le navire accuse une gîte violente. N'Serengi lâche prise alors qu'il évoluait dans le gréement et tombe. Il tente alors de s'accrocher aux cordages. Ses chances de réussite sont de 3F2, et Kéwin, le joueur, jette donc 3D10, avec une Facilité de 2. Par chance, il obtient « 2 », « 10 » et « 1 ». Le « 1 » apporte deux Succès et le « 2 » un Succès : avec trois Succès, le résultat de l'action est « Bon ». Non seulement N'Serengi arrive à s'accrocher à un cordage, mais celui-ci lui permet en plus de descendre sans dommages sur le pont.*

Bien que le résultat d'une action puisse être catastrophique (cas de l'Échec critique), évitez de tuer les personnages-joueurs suite à un simple échec. Par exemple, si un personnage se lance à la poursuite d'un quelconque malandrin en sautant de toit en toit et qu'il rate son jet, laissez-lui une chance de pouvoir se rattraper in extremis au rebord d'un toit, en réussissant un Test d'Acrobatie (Adaptabilité). Et même s'il échoue, vous pouvez encore lui accorder une dernière chance, un Test de Pouvoir pour lui permettre de tomber sur un tas de vêtements ou de traverser une tenture, pour amortir sa chute. Son action se solde par un échec de toute façon, et sa mort n'apportera rien à l'histoire. Cela ne veut absolument pas dire que vous devez toujours tirer les personnages d'affaire quoi qu'il arrive, mais que la mort devrait plus être le fait d'une prise de risque inconsidérée que d'un simple hasard.

Marge de réussite

Résultat	Interprétation
Échec critique	Catastrophe : le personnage obtient ce qu'il redoutait le plus...
Échec (simple)	Échec : le personnage échoue, ni plus ni moins.
1 Succès	Réussite de justesse : le personnage réussit, mais les résultats ne sont pas aussi bons qu'escompté.
2 Succès	Bonne réussite : le personnage obtient ce qu'il veut, ni plus ni moins.
3 Succès	Excellente réussite : le personnage obtient exactement ce qu'il veut, et même un peu plus.
5 Succès	Réussite extraordinaire : le résultat est absolument parfait.
8 Succès	Réussite légendaire : cette action restera à jamais gravée dans toutes les mémoires...



Enfin, le nombre de Succès obtenus peut avoir une incidence non négligeable sur l'expérience du personnage, qui apprend sur le tas, en utilisant ses Compétences. En termes de jeu, **si lors d'un Test un personnage obtient un nombre de Succès supérieur ou égal à son niveau de Compétence, il bénéficie des effets de l'expérience acquise par la pratique** (voir la section consacrée à l'Expérience).

Tests de Caractéristiques

Un Test de Caractéristique est parfois nécessaire pour déterminer l'issue d'une action ne faisant intervenir aucune Compétence mais seulement une Caractéristique. Les Tests de Résistance ou de Force sont ainsi particulièrement fréquents (pour résister à une maladie ou pour soulever une lourde charge, par exemple). L'Efficacité d'un Test de Caractéristique est fixe, car elle ne dépend pas de l'expérience du personnage. Le joueur n'utilise alors que 2 dés. Les chances de réussite du personnage sont tout simplement de **2 F Caractéristique**. La Marge de réussite finale est égale au nombre de Succès obtenus.

Exemple : *N'Serengi souffre de la fièvre jaune. Il est pour le moment gravement malade. Afin de savoir si son état s'améliore, le maître de jeu demande à Kéwin, le joueur de N'Serengi, un Test de Résistance. Son personnage ayant une Résistance de 6, ses chances de réussite sont donc de 2F6. Il jette deux D10, et obtient 4 et 9. Il n'a obtenu qu'un Succès. L'état de N'Serengi reste stable.*

Note : il est tout à fait possible qu'un Test de Caractéristique s'oppose à un Test de Compétence, ou bien qu'un Test de Compétence soutienne un Test de Caractéristique (voir les « Actions combinées », dans le chapitre consacré aux règles avancées).

Tests d'opposition

Lorsque deux personnages s'opposent l'un à l'autre, qu'il s'agisse d'une épreuve de force (une course de vitesse, un bras de fer, un combat…) ou d'une joute oratoire, ils doivent effectuer chacun leur Test de Compétence ou de Caractéristique. Le vainqueur du duel est tout simplement **celui qui obtient le plus de Succès**. La Marge de réussite finale du vainqueur est égale au nombre de Succès obtenus, **moins ceux obtenus par l'adversaire.**

Si les personnages échouent ou obtiennent le même nombre de Succès, aucun des deux n'arrive à prendre l'avantage. En combat, ce cas s'appelle le « fer contre fer ».

Exemple : *le capitaine de Vercourt tente de se faire passer pour un lieutenant anglais afin de traverser la cour d'un fort. Un sergent, devant cet officier inconnu, lui propose de passer en inspection les soldats du fort. De Vercourt ne se démonte pas et passe devant les soldats au garde à vous avec un visage sévère. Pour savoir s'il arrive à tromper le sergent, Renaud demande à Théo, le joueur de Francis de Vercourt, un Test de Comédie (Cha.) opposé à l'Empathie (Ada.) du sergent. Théo obtient 2 Succès. Renaud n'en obtient qu'un pour le sergent. Théo gagne donc le Test d'opposition avec une marge de réussite de 2-1 = 1 Succès. C'est suffisant pour quelques minutes, mais au-delà, le sergent commencera à avoir des doutes.*

Tests de Chance

Le Test de Chance est un Test spécial. Il permet de déterminer si un événement lié au hasard se produit ou non, ou bien si, dans un groupe, une personne particulière est affectée par un événement. Il fait intervenir la Caractéristique Pouvoir du personnage.

Ainsi, lors d'une épidémie de choléra, le maître de jeu décide que 20% des habitants d'une ville seront atteints par la maladie. Votre personnage, qui vit dans cette ville, sera-t-il touché ? Autre exemple, une bordée de boulets ravage l'entrepont du navire. 60 % des artilleurs sont touchés. Votre personnage – artilleur lui aussi – se trouvait-il sur le chemin d'un boulet ? Dernier exemple, votre personnage a volé à la va-vite 75 % des papiers traînant sur le bureau d'un armateur. Quelles sont ses chances d'avoir emmené celui qui l'intéresse ?

La résolution de ce type de situation passe par un Test de Chance. Pour commencer, le maître de jeu évalue, sur 10, la probabilité pour que tout se passe bien : c'est la Facilité du Test. Cette valeur est modifiée par la Caractéristique Chance du personnage. Enfin, pour réussir le Test, le joueur doit avec 1D10 obtenir un résultat inférieur ou égal à cette valeur finale, c'est-à-dire :

1 F (probabilité sur 10+Chance)

Exemple 1 : *20 % des habitants victimes du choléra (donc 80 % de personnes en bonne santé) donne 8 chances sur 10 pour qu'un personnage échappe à la maladie. La Facilité du Test est donc de 8+Chance. Dans le deuxième exemple, 60% des artilleurs touchés donne une Facilité de 4+Chance. Dans le troisième cas, 75% des papiers volés donne une Facilité de 7+ Chance pour tomber sur le bon.*

Exemple 2 : dans une ruelle sombre, Xabi, un personnage joué par Laurent, en vient aux mains avec un receleur. Xabi s'énerve et étripe le maraud… Afin de savoir si des témoins assistent par hasard à ce meurtre, dans cette rue assez fréquentée (4 chances sur 10 de passer inaperçu), Renaud, le maître de jeu, impose à Laurent un Test de Chance. Avec une Chance de +1, les chances de passer inaperçu de Xabi sont de 4 + 1 = 5. Laurent jette un D10 et obtient 7… Pas de bol, une femme surprend Xabi les mains encore pleines de sang et s'enfuit en hurlant. Sans avoir le temps de fouiller son homme, Xabi disparaît dans les ruelles sombres…

Modificateurs de circonstance

Les circonstances qui accompagnent l'action peuvent modifier l'Efficacité d'un Test, sa Facilité ou son résultat final. Quels que soient les types de modificateurs, ils doivent rester exceptionnels, liés à des circonstances peu communes. Néanmoins, n'hésitez pas non plus à donner des bonus à vos joueurs, s'ils font des efforts dans l'interprétation de leur personnage ou s'ils s'échinent à trouver des idées toujours plus surprenantes et des solutions intelligentes ! Non seulement l'ambiance du jeu se trouvera renforcée, mais en plus les joueurs auront vraiment l'impression d'avoir une influence sur les événements.

Le système des **Actions combinées** (page 111) entraîne aussi des modificateurs, et a de plus l'avantage de favoriser les actions épiques et spectaculaires. Voyez les règles avancées pour plus d'informations.

Modificateurs d'efficacité

Un Modificateur d'Efficacité est le plus souvent **propre au personnage**, comme un entraînement particulier dont il a bénéficié, le fait de prendre son temps (ou au contraire d'agir dans la précipitation), un conseil avisé, des outils exceptionnels (ou au contraire le manque de matériel, de place ou de confort), des arguments convaincants, le fait d'être en position de force (chantage ou moyen de pression, poste de commandement, prestige), l'état de fatigue (ou l'influence de l'alcool), la dépense de Points de Gloire, une approche intelligente du joueur ou un bon roleplay. Très souvent d'ailleurs, le bonus (ou le malus !) dépend plus **des efforts ou des erreurs du joueur lui-même** que de la réelle efficacité des moyens mis en œuvre par son personnage.

Le Modificateur d'Efficacité est noté « +nD » (-2D, +1D, +4D, etc.), car il agit évidemment sur le nombre de dés à lancer pour le Test. C'est au maître de jeu d'estimer le modificateur à appliquer :

Appréciation	Modif. d'Efficacité
Totalement inefficace	-3D
Inefficace	-2D
Assez inefficace	-1D
Assez efficace	+1D
Efficace	+2D
Très efficace	+3D
Redoutable	+4D

Exemple : *comme Ange utilise une Action pour viser une sentinelle, elle bénéficie d'un bonus de +1D à son Test de tir. Ses chances de succès passent alors de 4F7 à 5F7.*

Si jamais un modificateur négatif fait descendre le nombre de dés à jeter à 0, lancez tout de même 1D12 (dans le cas d'une Compétence générale) ou 1D20 (dans le cas d'une Compétence de métier). **Si le malus fait tomber ce nombre au-dessous de 0**, alors lancez 1D100 (2D10 en fait : un pour les dizaines, l'autre pour les unités). Oui, les règles d'Échec critique s'appliquent toujours (résultat de 10 ou plus). Bonne chance…

Modificateurs de difficulté

Un tel modificateur est dû à l'**influence de l'environnement** sur l'action, comme l'obscurité, une foule bruyante, une forte pluie, l'humeur (bonne ou mauvaise) de l'interlocuteur, la distance qui sépare un tireur d'une cible, les blessures reçues, la dépense de Points d'Infamie, etc.

On le note tout simplement +n (-2, +1, +4…), et il agit sur la valeur de la Facilité de l'action. Le maître de jeu peut apprécier ces modificateurs de manière individuelle, mais peut aussi se contenter de définir un modificateur général, en donnant à l'action un niveau de difficulté global, comme l'indique la table suivante :

Appréciation	Modif. de difficulté
Impossible	-6
Presque impossible	-4
Très difficile	-3
Difficile	-2
Assez difficile	-1
Normal	+0
Assez facile	+1
Facile	+2
Très facile	+3
Routinier	+4
Évident	+6

L'ensemble des modificateurs peut faire descendre la Facilité à 0, ou au contraire la faire passer au-dessus de 9 :

Facilité de 0 ou moins. Lorsque la Facilité tombe à 0, le Test se solde automatiquement par un échec. Jetez tout de même un unique dé afin de savoir si le résultat fait apparaître un Échec critique (résultat de 10 ou plus).

Facilité de 1. Pour une Facilité de 1, un résultat de « 1 » sur un dé ne compte que comme un seul Succès.

Facilité supérieure à 9. La Facilité d'un Test ne peut en aucun cas être supérieure à 9. Chaque niveau de Facilité au-delà de 9 octroie en revanche un Succès supplémentaire. Par exemple, dans le cas d'une Facilité modifiée de 12, le Test est effectué avec une Facilité de 9 et les Succès du Test sont augmentés de 3. En outre, il est impossible de réaliser un Échec critique.

Exemple 1 : *un navire en perdition, en pleine tourmente, ayant déjà perdu son mât de misaine, tente tant bien que mal de ne pas se retrouver « bout au vent ». Ses chances de succès de base sont de 3F5, et passent à 3F1 du fait de la tempête. L'équipage obtient comme résultats 1, 5 et 8. Le « 1 » n'est ici compté que comme un seul Succès.*

Exemple 2 : *un pirate malade, bien que robuste, doit effectuer un Test de Résistance pour savoir comment évolue sa fièvre. Son niveau de Résistance est de 7, la faible gravité de la maladie apporte un bonus de +2, et les réussites du médecin un bonus de +2 également. La facilité modifiée du Test est de 7 + 2 + 2 = 11. Les chances de réussite pour son Test d'évolution de la maladie sont de 2F9, car la Facilité d'un Test ne peut être supérieure à 9. Il obtient un 6 et un 4. Il totalise donc 2 Succès sur son Test, plus 2 autres du fait que la Facilité modifiée était de 11, soit 4 succès au total.*

Effet des Modificateurs de dégâts

Les Modificateurs de dégâts, qui dépendent des capacités du personnage et des caractéristiques de l'arme, ne servent que pendant les combats.

Exemple : *Xabi (4F8 à la Rapière) saute des enfléchures du navire de prise sur un adversaire blessé (3F6 au sabre) et tente de lui porter un coup mortel. Xabi effectue un Test d'Acrobatie et obtient 3 Succès. Il bénéficie pour son attaque de +3D (règle des Actions combinées, voir p. 111), tandis que la blessure de son adversaire inflige à celui-ci un Modificateur de difficulté de -2. Laurent, le joueur de Xabi, jette 4 + 3 = 7D10 et obtient 5 Succès. Renaud, le meneur de jeu, jette pour son adversaire 3D10, contre une facilité de 6-2 = 4, et obtient 2 Succès. Xabi lui inflige alors 5 points de dégâts (ses propres Succès moins ceux de son adversaire, plus un Modificateur de dégâts de +2).*

Combat

Le combat est un moment à la fois attendu et redouté. Les sages l'évitent autant que possible, car s'il existe des vieux combattants et des combattants audacieux, il n'existe pas de vieux combattants audacieux. Lorsqu'un pirate tire son arme, l'écume aux lèvres et prêt à en découdre, il faut qu'il s'attende à rester sur le carreau, ou à laisser une jambe ou une main dans la bataille, si ce n'est la vie, comme prix de sa bravoure.

Les circonstances

Se battre, vaincre... et mourir

Il est évidemment préférable de résoudre les conflits pacifiquement, mais ce n'est pas toujours possible ni souhaitable, surtout en l'époque troublée qui nous intéresse. Comment seront traités nos forbans s'ils s'inclinent systématiquement devant un gouverneur ? Pour les pirates, le combat est aussi une occasion de prouver leur valeur et leur courage. Tout bon pirate doit pouvoir dire, comme Valentine Ashplant, du conseil de Bartholomew Roberts : « Dieu me damne si j'ai jamais tourné le dos à qui que ce fût ou sera ! » Si un capitaine refuse trop souvent le combat naval contre des ennemis même supérieurs en nombre, il sera sans doute maronné sur une île déserte. Les entrées fracassantes, les combats à un contre cinq, les causes désespérées, le sauvetage d'un frère d'armes retenu prisonnier dans une ville remplie de gardes, tout cela vaudra à votre personnage les honneurs à bord et une place pour la postérité ! De toute manière, la peur rend vulnérable : ceux qui se laissent gagner par la peur abandonnent tout instinct de survie, et acceptent leur fin inéluctable sans se défendre, comme l'agneau que l'on mène au sacrifice.

Tout pousse les pirates à la violence : leur révolte, la haine que leur vouent les grandes puissances, les rapports de force qui s'établissent au sein d'un équipage. Les affrontements sont en général violents, épiques, mais mortels, surtout si le groupe ne compte pas de chirurgien. Un abordage peut durer plusieurs dizaines de minutes, voire des heures s'il s'enlise en bataille rangée, mais un affrontement entre deux hommes ne dure souvent que quelques secondes.

Le combat étant violent et sans pitié, attendez-vous à ce que votre personnage meure un jour ou l'autre sur le champ de bataille, surtout s'il fonce systématiquement tête baissée. Les personnages de *Pavillon Noir* sont uniques, et peuvent devenir de véritables légendes vivantes, mais ce ne sont certainement pas des super-héros. Qu'ils jouent aux plus malins alors que leurs ennemis les tiennent en respect avec leurs mousquets à bout portant, et vous pouvez dire au revoir à vos pirates. De la même façon, une balle dans la tête est le plus sûr moyen de se défaire d'un fin escrimeur. Donc, si un personnage brille dans cet art, qu'il le fasse sans trop attirer les balles. Enfin, si votre personnage occupe un poste de commandement, vous pouvez être certain qu'à chaque moment du combat, un moucheur, posté en hauteur, le vise de son mousquet, car sa mort déstabilisera le groupe entier.

Le lieu et les distances

La disposition des lieux est souvent essentielle au cours d'un combat. Les objets qui traînent dans la scène peuvent entraver les mouvements, ou aider un personnage, qui peut par exemple envoyer un tabouret dans la trogne d'un adversaire. Certains objets peuvent même être au cœur du combat, comme un objet d'art que chacun veut s'approprier.

Si vous avez du mal à vous représenter la scène, demandez à votre maître de jeu de dessiner un croquis rapide, utilisez des figurines représentant les PJ et les PNJ. Le dessin n'a pas à être parfaitement à l'échelle, mais les distances globales doivent être respectées, afin que chacun sache si les tirs d'armes à feu ont des chances de toucher ou s'il est nécessaire de se déplacer pour passer au corps à corps avec un adversaire. Voici les différentes distances qui interviennent dans le combat :

Corps à corps (0 à 3 m). À cette distance, vous pouvez vous battre au corps à corps. Cependant, à partir du moment où un adversaire attaque, vous êtes « engagé », et vous ne pouvez quitter le combat qu'en esquivant avec succès, pendant un Tour complet, toutes les attaques au corps à corps.

Bout portant (1 à 3 m). À cette distance, une arme à feu est redoutable, car il est quasiment impossible de rater sa cible, et la puissance du tir est maximale. Le tir bénéficie d'un bonus d'Efficacité de +2D.

Distance de tir (de 0 à 5 fois la portée de l'arme utilisée). Pour chaque segment complet de portée qui sépare le tireur de sa cible, le tireur subit un Modificateur de difficulté de -1. Ainsi, un tir au mousquet (portée 40 m) ne subit pas de malus jusqu'à 40 m, puis un malus de –1 jusqu'à 80 m, puis –2 jusqu'à 120 m, puis –3 jusqu'à 160 m…



Couverture et dissimulation

Lorsqu'un personnage est seulement partiellement visible, on dit qu'il est couvert. Cela peut le rendre plus difficile à repérer s'il cherche à se cacher, mais surtout, sa couverture lui offre une protection partielle contre les tirs ou les coups. Toute attaque touchant une Localisation couverte est absorbée par la couverture. Lors d'un combat au corps à corps cependant, cet inconvénient vaut pour les deux adversaires qui se trouvent de part et d'autre de la couverture. Bien entendu, il est toujours possible de viser soigneusement une Localisation pour éviter la couverture (voir page 103).

Un personnage est dissimulé quand ses adversaires ont du mal à distinguer l'endroit où il se trouve. Il est bien sûr avantageux d'avancer dissimulé pour ne pas se faire remarquer, mais même une fois que vous avez été repéré, votre adversaire peut avoir des difficultés à vous viser correctement. En termes de jeu, cela se traduit par un Modificateur de difficulté pour le Test de combat, à la discrétion du maître de jeu.

Le temps

Tours de combat

Pour gérer le déroulement du combat avec plus de facilité, on découpe l'affrontement en « Tours de combat », qui durent chacun 12 secondes (1 minute = 5 Tours de combat). Chaque Tour de combat comprend plusieurs Passes d'armes, dont la durée, variable, n'a pas vraiment d'importance pour le système de jeu. Le nombre de Passes d'armes n'est même pas fixe : elles se succèdent tant que les protagonistes ont encore des Actions à effectuer.

Un personnage n'est pas obligé d'agir lors d'une Passe d'armes. Cependant, lorsque le nombre de Passes d'armes déjà effectuées atteint ou dépasse le nombre total d'Attaques par Tour d'un personnage, celui-ci ne peut plus que Réagir (voir «Action et Réaction» plus bas).

Nombre d'Actions

Chaque personnage dispose à la création de deux Actions par Tour (puis peut-être plus tard 3 ou 4, cf. Traits de réputation, A feu et à sang page 100). **Il peut donc agir deux fois au cours du Tour de combat, à condition que ses deux Actions soient différentes l'une de l'autre.** Il est donc possible de se déplacer puis d'attaquer, ou d'attaquer puis d'esquiver, ou encore de dégainer une arme puis de porter avec elle une attaque. En revanche, il est impossible de porter deux attaques avec la même arme ou d'esquiver deux fois. La seule exception porte sur les déplacements. En effet, il est possible de se déplacer plusieurs fois durant le Tour.

Exemple : *Francis de Vercourt a deux Actions de combat. Il peut donc, au cours d'un même Tour, se déplacer, puis porter une attaque à la rapière, ou bien tirer puis se déplacer, ou encore porter une attaque puis esquiver. Par contre, il ne peut pas porter deux attaques à la rapière durant le même Tour.*

Initiative

L'Initiative, au cours d'une Passe d'armes, est déterminée par l'Adaptabilité. Plus l'Adaptabilité de votre personnage est forte, et plus il pourra agir vite. Vous avez parfaitement le droit de retarder votre Action et de la reporter à un rang d'Initiative inférieur. Annoncez au maître de jeu que vous retardez votre action, indiquez-lui lorsque celle-ci prendra effet. Vous pouvez soit lui décrire un événement (« Dès que mon personnage voit… »), soit lui faire signe à un moment ultérieur de la Passe d'armes. Lorsque le maître de jeu ou un autre joueur annonce son action, dites « Interception ! ». Vous pouvez alors réaliser votre action avant celle du personnage qui devait agir. Cependant, pour « intercepter » l'action d'un personnage, vous devez être en mesure de voir, ou à la limite d'entendre ce personnage. Dans les cas litigieux, le maître de jeu peut vous demander de réussir un Test de Vigilance (Perception) Normal (+0) à Impossible (-5).

Action ou Réaction

Les Actions peuvent être utilisées soit de manière directe (Action), soit en réaction à une action d'un adversaire immédiat (Réaction).

L'Action de votre personnage est initiée par lui-même et prend effet à son rang d'Initiative.

Sa Réaction répond à une Action de l'adversaire, et a lieu au rang d'Initiative de l'événement qui la déclenche (une attaque, des dégâts reçus, une égalité lors du jet d'attaque). La Réaction concerne toujours l'événement qui la déclenche (se défendre, par exemple), bien qu'il soit toujours possible de ne rien faire.

Lorsqu'un adversaire accomplit une Action qu'un autre personnage peut raisonnablement faire échouer, ce dernier peut entreprendre une Réaction. Le Test de son adversaire devient alors un Test d'opposition avec une de ses Compétences. Comme pour tout Test d'opposition,

il faudra retrancher aux Succès du vainqueur les Succès du vaincu.

Au rang d'Initiative près, les effets d'une Réaction ne sont pas différents de ceux d'une Action. Ainsi par exemple, si un personnage se défend contre un adversaire qui l'attaque et qu'il obtient plus de Succès que lui au Test d'opposition, il peut le blesser, tout comme s'il avait été l'initiateur de l'attaque.

Actions étendues ou instantanées

La plupart des Compétences ne servant pas au combat ont une échelle de temps différente. Une Action qui s'étend sur plus d'un Tour, comme les Premiers soins ou la Recharge de pièces, utilise toutes les Actions par Tour du personnage, jusqu'à ce qu'elle soit accomplie ou que le personnage l'interrompe. La durée de ces Actions étendues est alors déterminée en Tours de combat.

À l'inverse, l'usage passif de certaines Compétences, comme la Vigilance ou l'Empathie, est instantané et ne coûte aucune Action.

Déroulement d'une Passe d'armes

Au cours d'une même Passe d'armes, les personnages agissent l'un après l'autre. **Résolvez donc les Actions des belligérants par ordre décroissant d'Adaptabilité** (tant qu'il leur en reste et tant que ces Actions sont différentes les unes des autres). Le choix de l'ordre dans lequel votre personnage va accomplir ses Actions n'est pas anodin, **puisque tout le monde résout sa première Action avant que l'on ne résolve les suivantes.** Ainsi, quelle que soit la rapidité d'un personnage, s'il se déplace puis tire, alors qu'un de ses adversaires commence lui par tirer pour ne se déplacer qu'ensuite, le tir du second personnage doit être résolu en premier. Si les deux combattants tirent durant la même Passe d'armes, c'est celui qui a l'Initiative qui tire le premier. Lorsque tout le monde a agi ou réagi, vous pouvez passer à la Passe d'armes suivante, jusqu'à la fin du Tour.

Si un attaquant entreprend une Action offensive contre un autre personnage, le défenseur peut effectuer la Réaction adéquate, au prix d'une Action (il s'agira probablement d'une esquive ou d'une attaque pour contrer l'adversaire). Par contre, si un personnage a été obligé de réagir lors de la Passe d'armes en cours à l'Action d'un adversaire, il doit passer son tour quand vient son rang d'Initiative (en d'autres termes, sa Réaction lui a coûté l'Action de cette Passe d'armes). Le nombre de Réactions au cours d'une Passe d'armes n'est limité que par le nombre d'Actions dont dispose encore le personnage : un personnage n'ayant plus d'Actions ne peut que subir sans réagir…

Conseils au maître de jeu :

Au début de la partie, notez le niveau d'Adaptabilité de chaque personnage-joueur, pour ne pas avoir à le refaire à chaque combat, et classez-les par ordre décroissant. Lors des combats, insérez les PNJ dans cette liste, en fonction de leur propre niveau d'Adaptabilité. Pour résoudre une Passe d'armes, résolvez l'action du premier personnage de la liste, puis passez au suivant. Avec des joueurs expérimentés, une Passe d'armes ne devrait pas dépasser une minute par personnage. Afin de simuler le stress du combat, si un joueur hésite un peu trop longtemps sur l'action de son personnage, alors celui-ci n'agit pas.

Résolution des attaques

La Plume, guerrier Bravo, a été vendu comme engagé à deux boucaniers barbares qui le maltraitent de la façon la plus humiliante. Il décide un soir de s'enfuir du campement, mais trébuche sur un autre engagé endormi, qui se met à crier. Un des boucaniers sort instantanément de sa tente, son fusil à la main. Voyant son engagé s'enfuir, il essaie de le distinguer dans le noir. Il porte calmement son fusil à l'épaule, et juste au moment où un rayon de lune éclaire l'indien au travers des arbres, il fait feu. La Plume s'écroule, le genou transpercé par la balle qui est ressortie en fracassant la rotule. Le boucanier le tire par les cheveux jusqu'au campement. Après lui avoir donné de violentes claques pour le réveiller, il extrait au couteau les éclats d'os et s'exclame : « Mon salaud, tu vas boiter pour le restant de ta vie ! »

Tests d'attaque

Les Tests d'attaque s'effectuent en utilisant la Compétence d'arme appropriée, ainsi que la Caractéristique associée à l'arme (reportez-vous au tableau des armes, plus loin). Qu'il s'agisse d'un tir de mousquet ou d'un coup porté avec une rapière, les attaques se résolvent globalement de la même manière.

Le Test d'attaque, selon les circonstances, peut être **simple** ou **opposé** à l'une des Compétences de combat de l'adversaire. Bien qu'il existe des exceptions, le plus souvent, les attaques à distance sont des Tests simples et les attaques au corps à corps sont des Tests d'opposition.

- **Attaque contre un personnage sans défense (Test simple).** Si le personnage attaque un adversaire sans que celui-ci puisse se défendre (et donc lui opposer une attaque ou une esquive), effectuez un Test simple de Compétence d'arme. Le personnage touche son adversaire si son Test d'attaque est réussi. On ne peut pas, par exemple, se défendre contre une arme de tir (mousquet, pistolet, sarbacane, arc…), ni contre un adversaire qui attaque par surprise, etc.
- **Attaque contre Esquive (Test d'opposition).** Si le défenseur tente d'esquiver l'attaque (au prix d'une Action), les deux combattants doivent effectuer un Test d'opposition. L'attaquant touche s'il obtient plus de Succès que le personnage qui esquive. La Marge de réussite finale de l'attaque est égale au nombre de Succès de l'attaquant moins ceux obtenus par le défenseur. Le défenseur ne pourra pas tenter d'Attaque à ce Tour. Notez qu'il est impossible d'esquiver un tir d'arme à feu ou d'arme de jet / trait.
- **Attaque contre une autre attaque (Test d'opposition).** Dans le cas d'une attaque au corps à corps en opposition, le défenseur utilise une de ses Actions. Celui qui obtient le plus grand nombre de Succès touche l'autre (le rang d'Initiative n'entre pas en compte). La Marge de réussite du vainqueur est égale au nombre de Succès qu'il a obtenus moins ceux de son adversaire.

N'oubliez pas de tenir compte des éventuels modificateurs : couverture, dissimulation, distance, blessures, circonstances (voir plus bas)… Si, à l'issue du test, votre Marge de réussite est supérieure à 0, votre personnage a touché son adversaire et lui inflige des dégâts (voir plus bas).

Exemple : *Ange tire sur un soldat anglais au mousquet, avec des chances de succès de 4F7. Elle obtient 3 Succès.*



Localisation

Pour déterminer la Localisation du coup, lancez un D6 et consultez la liste suivante ou le verso de votre fiche de personnage :

1. Jambe gauche
2. Jambe droite
3. Torse
4. Bras gauche
5. Bras droit
6. Tête

Exemple (suite) : *Anne, la joueuse d'Ange, jette 1D6 pour déterminer la Localisation et obtient 3. La balle de son personnage vient de toucher le Torse de son adversaire.*

Modificateurs de circonstances

Le maître du jeu est libre de vous donner des modificateurs, le plus souvent de difficulté, en fonction des circonstances. Les modificateurs proposés ci-dessous, purement indicatifs, peuvent cependant aider un maître du jeu maîtrisant ses premières parties de *Pavillon Noir*.

Général

État de santé général :
Légèrement blessé : +0
Sérieusement blessé : -1
Gravement blessé : -2
État critique : -4

Attaquant surélevé : Assez facile (+1).

Obscurité : de Difficile (-2), pour une clarté crépusculaire, à Impossible (-6) pour une obscurité totale. Dans le même ordre d'idée, une pluie violente ou un brouillard épais peuvent entraîner les mêmes désagréments, quoique sans doute d'une gravité moindre.

Tir

Cible allongée : Difficile (-2).

Cible immobile : Assez facile (+1).

Cible de petite taille : d'Assez difficile (-1) pour une cible de moins d'un mètre de haut, à Impossible (-6) pour une cible de la taille d'une pièce de monnaie…

Couverture : Normal (+0). S'il touche une Localisation protégée, le tir touche la protection.

Bout portant : Efficace (+2D).

Distance : -1 par segment de portée complet séparant le tireur de sa cible.

Corps à corps

Adversaire au sol : Facile (+2).

Adversaire immobilisé : Très facile (+3).

Attaque ou esquive acrobatique : Bonus d'Efficacité (Compétence complémentaire)*.

Attaque discrète : Bonus d'Efficacité (Compétence complémentaire)*.

Charge : Bonus d'Efficacité (Compétence complémentaire)*.

* Voir les règles avancées page 112.

Allonge

Lors d'un combat au corps à corps, si deux personnages utilisent des armes de longueurs différentes (voir la table des armes, page 71), l'un d'entre eux sera forcément désavantagé. Lorsque la distance entre les combattants est importante (plus de deux mètres), le Test d'attaque avec l'arme la plus courte devient Difficile (-2) et celui avec l'arme la plus longue est Facile (+2). Lorsque les combattants se trouvent au contraire à moins de 2m l'un de l'autre, les difficultés s'inversent. Voici comment évoluent les distances :

Au début du combat, la distance est a priori favorable à l'arme la plus longue, sauf si le porteur de l'arme courte prend son adversaire par surprise.

Au cours du combat, lorsqu'un des combattants inflige des dégâts à son adversaire, il peut imposer la distance de combat propice à son arme. De même, le combattant désavantagé peut choisir d'esquiver à la place de son attaque. Il n'attaquera pas à ce tour. En revanche, aucun modificateur d'allonge ne s'applique aux deux combattants, et si l'esquivant remporte le Test en opposition, il peut modifier la distance qui le sépare de son adversaire (en se rapprochant ou en s'éloignant).

Dégâts

Dégâts d'une attaque

Les dégâts de base infligés par un combattant qui touche un adversaire sont égaux au nombre de Succès qu'il obtient au final (c'est-à-dire les Succès obtenus au départ, moins ceux de son adversaire dans le cas d'un Test d'opposition). Il ajoute à cela les Modificateurs de dégâts appropriés : Modificateur de dégâts dépendant de sa Force ou de son Adresse d'abord, Modificateur de dégâts de l'arme elle-même ensuite. Chaque arme possède en effet son propre Modificateur de dégâts, d'autant plus élevé que l'arme est meurtrière (voir la table des armes). Si le personnage touché porte une armure (rare toutefois), la valeur de celle-ci est retranchée aux dégâts.

Dégâts =

Marge de réussite + MDFor/Adr + MDArme - Armure

Exemple (suite) : *avec une Adresse de 6 (et donc un MDAdr de +0), et un mousquet infligeant des dégâts équivalents à MDAdr +2, Ange inflige au soldat (sans armure) un total de 3 + 2 = 5 points de dégâts.*

Blessures

Le même total de dégâts n'aura pas le même effet selon les personnages : si 4 points suffisent à tuer un gamin souffreteux, il en faudrait 11 pour infliger au gigantesque Teach une blessure mortelle. Ainsi, un personnage endurant possède plus de cases de santé par Localisation.

Une fois les dégâts connus, cochez sur la fiche de personnage autant de cases que le nombre de points de dégâts encaissés, dans la Localisation touchée, en commençant par les blessures les moins graves. Une Blessure Grave ou plus peut entraîner des complications (voir page 120). Cependant, vous n'aurez à vous en soucier qu'au moment des soins.

Exemple (suite) : *Renaud coche 5 cases dans le torse du soldat.*

L	S	G	Cr	Co	Co	M
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	■	■			

Comme le soldat à 7 en Résistance, il souffre d'une Blessure Grave, localisée dans le Torse.

Vous êtes libre d'interpréter les effets des blessures à votre guise. Un personnage recevant une Blessure Grave au bras peut lâcher son arme, tandis qu'une Blessure Critique l'empêchera d'utiliser son bras blessé. De même, une Blessure Grave à la jambe peut faire chuter un adversaire, et une Blessure Critique empêcher tout dépla-

cement. Une Blessure Grave à la tête ou au torse peut étourdir et une Blessure Critique peut assommer. Un Test de Résistance plus ou moins difficile peut également aider un personnage à résister à ces désagréments.

État de santé général

Il ne vous reste plus qu'à déterminer l'État de santé général du personnage. Pour cela, voyez quelle Localisation est la plus gravement touchée et reportez la blessure correspondante dans l'État de santé général. Si plus d'une Localisation souffre d'un état aussi grave, l'État de santé général s'aggrave d'un niveau. Un mauvais état général entraîne des malus qui s'appliquent à tous les Tests de Compétences (hors Compétences de connaissances) et de Caractéristiques non mentales. Il peut même faire sombrer quelqu'un dans le coma.

État de santé général	Malus
Légèrement blessé	+0
Sérieusement blessé	-1
Gravement blessé	-2
Etat critique	-4
Coma	Échec

Exemple : *notre soldat avait déjà une Blessure Légère à la Tête et une Blessure Grave dans le Bras droit. Il vient de recevoir en plus une Blessure Grave dans le Torse. Ses blessures les plus importantes sont des Blessures Graves, mais comme il en a plusieurs, son État de santé général est Critique. Le soldat chancelle et s'effondre.*

Actions de combat

Voici quelques exemples d'Actions réalisables en combat. Les Actions pouvant être utilisées en Réaction à une autre Action sont notées « R » (les Tests d'opposition applicables sont également indiqués).

Actions simples

Les Actions simples peuvent être accomplies sans difficulté par tous les combattants, au prix d'une seule Action.

Mouvement

- **Déplacement sur 10m.** Se cacher derrière un muret pour éviter un tir soutenu d'armes à feu, monter sur des enfléchures, s'approcher d'un adversaire.
- **Acrobatie.** Test d'Acrobatie (Adresse) : s'accrocher à un lustre, sauter par une fenêtre ou escalader une façade pour atteindre une ouverture.
- **Déplacement silencieux.** Test d'opposition de Discrétion (Adresse ou Pouvoir) contre la Vigilance (Perception) d'un autre personnage.

Actions offensives

- **Attaque au corps à corps (R).** Effectuer une attaque au corps à corps, se défendre contre une attaque.
- **Tir.** Faire feu avec une arme chargée.

Actions défensives

- **Esquive (R).** Test d'opposition d'Esquive (Adaptabilité) contre le Test d'attaque de l'adversaire. Impossible d'attaquer jusqu'à la fin de ce Tour.
- **Se jeter à l'abri (R).** Si un personnage (ayant l'Initiative) se trouve dix fois moins loin d'une protection que son adversaire ne l'est de lui, il peut tenter de se jeter à l'abri. Effectuer un Test d'opposition d'Esquive (Adaptabilité) Difficile (-2) contre le Test de tir de l'adversaire.

Divers

- **Dégainer, rengainer une arme.** Réussite automatique.
- **Hurler des ordres.** Réussite automatique. Il est possible de donner des ordres assez précis, mais brefs.
- **Recharger un arc ou une sarbacane.** Réussite automatique.

Actions instantanées

Effectuer une Action instantanée ne coûte aucune Action.

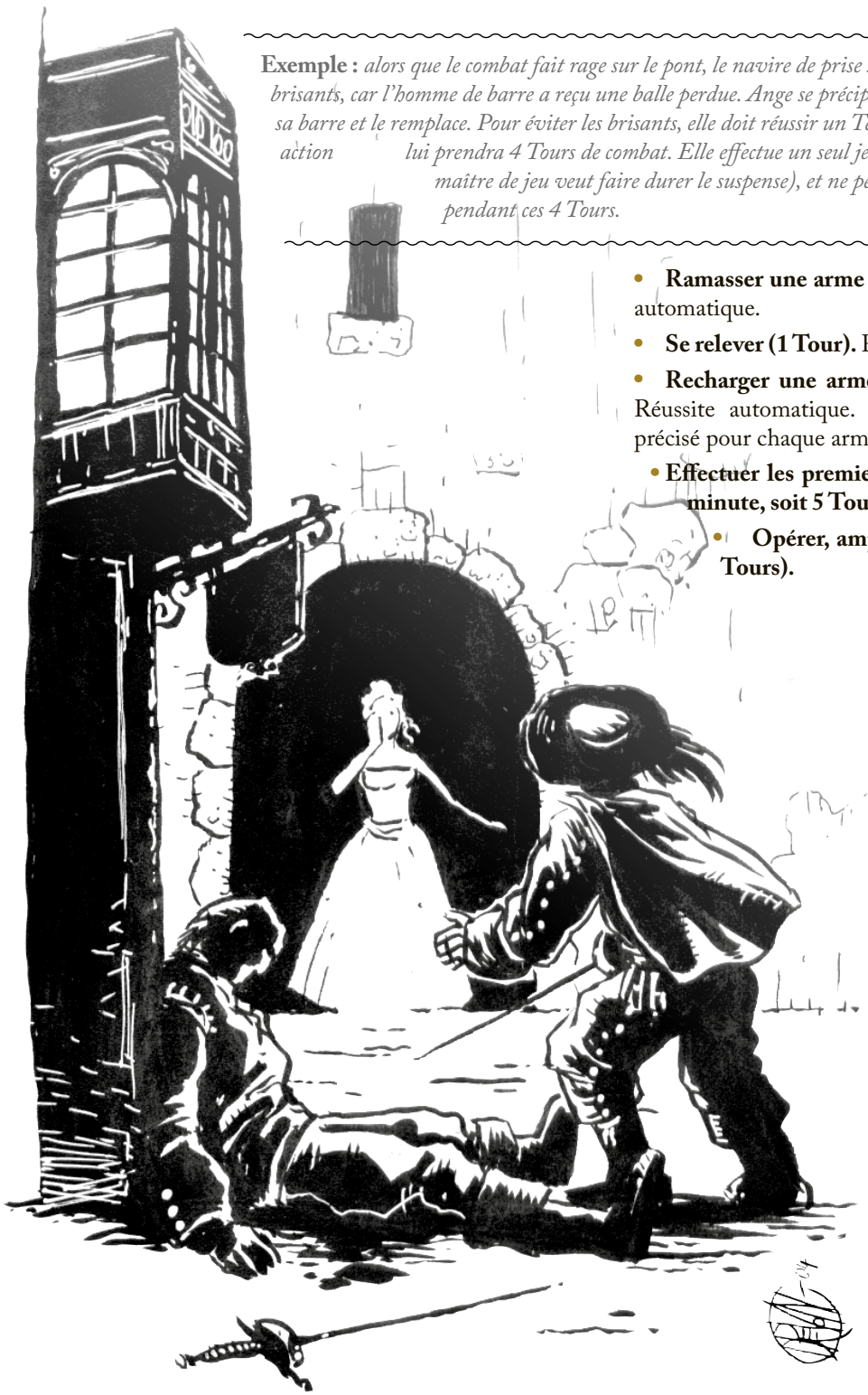
- **Démasquer un espion ou une personne déguisée (R).** Test d'opposition d'Empathie (Perception) contre la Comédie (Charisme) de l'adversaire.
- **Prononcer quelques mots.** Réussite automatique. Un personnage peut donner un ordre de moins de 5 mots, une seule fois par Tour.
- **Lâcher son arme.** Réussite automatique.
- **Prendre en main une dague tenue entre ses dents.** Réussite automatique. Un personnage recevant des dégâts à la tête alors qu'il tient une dague entre ses dents risque de se retrouver avec un joli sourire !
- **Tenter de repérer une personne discrète (R).** Test d'opposition de Vigilance (Perception) contre la Discrétion (Adaptabilité, Adresse ou Pouvoir) de l'adversaire.

Tableau récapitulatif des Actions réalisables au cours d'un Tour de combat

Réaction	Description	Système
Actions simples (1 Action)		
Mouvement		
N	Déplacement sur 10 m	Automatique
N	Acrobatie	Test d'Acrobatie
N	Déplacement silencieux	Test de Discrétion contre Vigilance
Actions offensives		
0	Attaque au corps à corps	Test de Compétence d'arme
N	Tir	Test de Compétence d'arme
N	Viser une localisation	±1 au Test de localisation
N	Viser un membre du commandement ou un objet (Tir)	±1 au Test de cible (D6). Touche une cible ordinaire si le modificateur ne permet pas de toucher le membre du commandement voulu.
Actions défensives		
0	Esquive	Oppos. Esquive (Ada) contre une attaque au corps à corps
0	Se jeter à l'abri	Oppos. Esquive (Ada) Difficile contre un tir si protection proche
Autre		
N	Dégainer, rengainer son arme	Automatique
N	Hurler des ordres	Automatique
N	Recharger un arc ou une sarbacane	Automatique
Actions instantanées (0 Action)		
0	Démasquer un espion ou une personne déguisée	Oppos. Empathie (Per) à la Comédie de l'adversaire
N	Dire quelques mots	Automatique
N	Lâcher son arme	Automatique
N	Prendre en main une dague tenue entre ses dents	Automatique
0	Tenter de repérer une personne discrète	Oppos. Vigilance (Per) à la Discrétion de l'adversaire
Actions combinées (2 Actions)		
Var	Attaque acrobatique, charge, etc.	cf. p. 111
Actions étendues (toutes les Actions jusqu'à la fin de l'activité)		
N	Ramasser une arme à terre (1 tour)	Automatique
N	Se relever (1 tour)	Automatique
N	Recharger une arme à feu ou une arbalète (Recharger)	Automatique
N	Premiers soins (5 Tours)	Test de Premiers soins
N	Opérer, amputer (5 minutes)	Test de Chirurgie
N	Poursuite (Variable)	Test d'oppos. (Athlétisme, Equitation, Natation...), cf. p. 96

Actions étendues

Toutes les Actions qui relèvent d'une Compétence appartenant à une autre catégorie que le combat et qui ne sont pas citées ci-dessus sont des Actions étendues. En général, l'usage d'une Compétence réclame toute l'attention du personnage, qui doit donc y consacrer toutes ses Actions simples jusqu'à ce que l'Action étendue se termine (ou qu'elle soit interrompue, volontairement ou non). Ces Actions s'étalent sur plusieurs Tours.



Exemple : *alors que le combat fait rage sur le pont, le navire de prise se dirige droit vers les brisants, car l'homme de barre a reçu une balle perdue. Ange se précipite, arrache le mort de sa barre et le remplace. Pour éviter les brisants, elle doit réussir un Test de Timonerie, et cette action lui prendra 4 Tours de combat. Elle effectue un seul jet de dés (ou quatre, si le maître de jeu veut faire durer le suspense), et ne peut rien faire d'autre pendant ces 4 Tours.*

- **Ramasser une arme à terre (1 Tour).** Réussite automatique.
- **Se relever (1 Tour).** Réussite automatique.
- **Recharger une arme à feu ou une arbalète.** Réussite automatique. Le temps nécessaire est précisé pour chaque arme dans la table des armes.
- **Effectuer les premiers soins sur un blessé (1 minute, soit 5 Tours).**
- **Opérer, amputer (5 minutes, soit 25 Tours).**

Armes

Au début du XVIII[e] siècle, un grand nombre d'armes et armures médiévales ont laissé la place à des armes plus légères et plus maniables. Les techniques de forge se sont développées et permettent la fabrication de lames plus fines, plus tranchantes ou à la pointe plus acérée. L'arc et l'arbalète ont disparu avec l'apparition des armes à feu, longues à recharger mais bien plus mortelles. Seuls les indigènes manient encore l'arc et la sarbacane, palliant leur faible puissance de feu par des techniques de guérilla inconnues des Européens et des poisons violents ou rapides.

Bien qu'il soit possible de se battre au bâton, les quatre armes blanches majeures sont la dague, remise au goût du jour par les écoles d'escrime italiennes, la rapière, arme reine de l'escrime, le sabre, maître de l'abordage, et la hache. Les armes lourdes et lentes, comme l'espadon, la masse, le fléau ou les armes d'hast ne laissent aucune chance au personnage qui les manie face à un bon bretteur armé d'une rapière…

Les armures, quant à elles, ont totalement disparu, car elles se sont peu à peu révélées inefficaces contre les armes à feu, et ralentissaient trop les mouvements. L'époque de la puissance a été remplacée par celle de la rapidité.

Tirs d'artillerie

Un tir d'artillerie effectué directement sur les hommes inflige les dégâts suivants :

- **Boulet :** un tir réussi touche un nombre de personnages égal au nombre de Succès obtenus, et cause pour chacun d'eux (nombre de Succès) + 4 points de dégâts.
- **Mitraille :** un tir à mitraille touche (nombre de Succès) x Calibre du canon / 6 personnages, et cause (nombre de Succès) + 2 points de dégâts, sur deux Localisations toujours différentes.

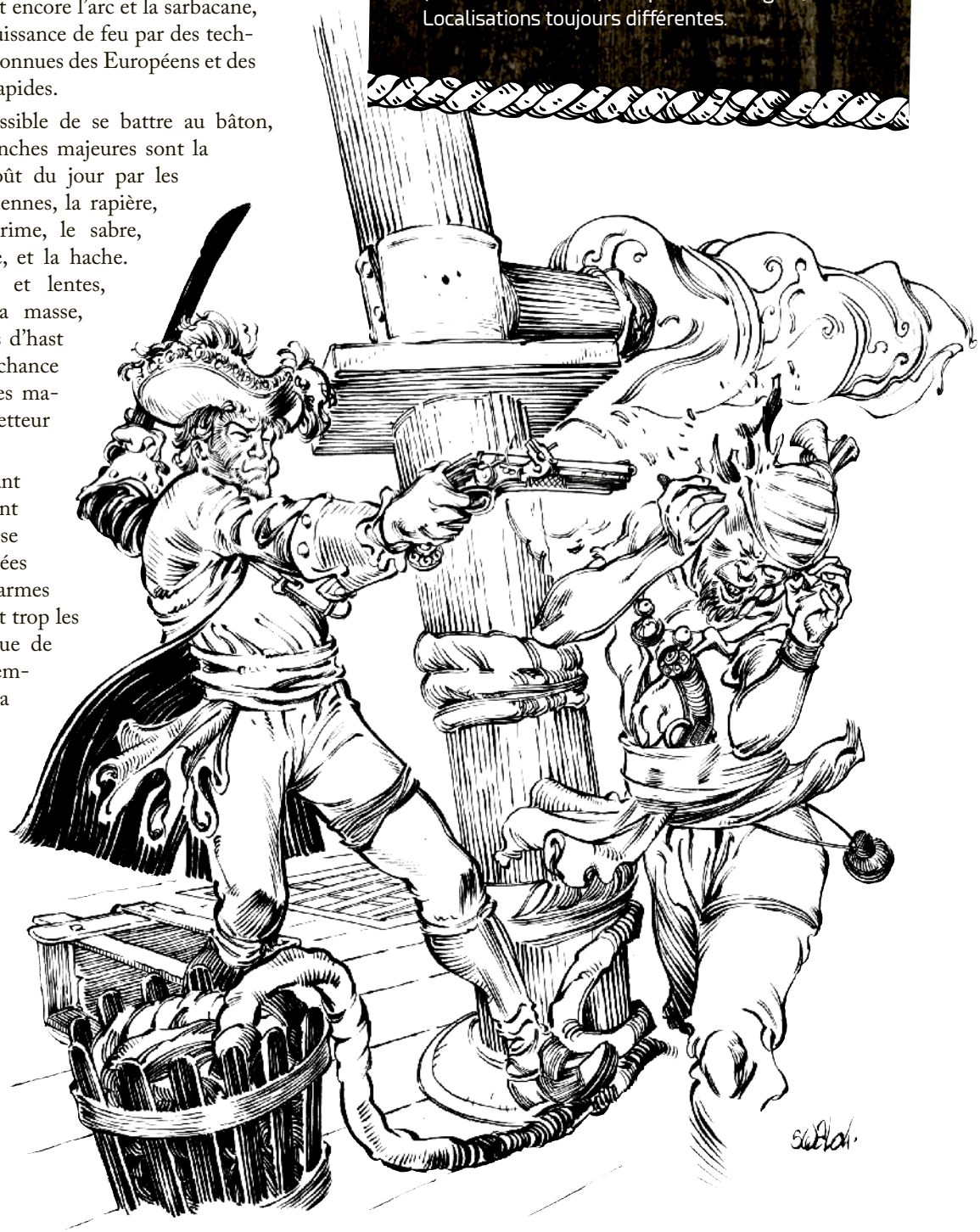


Table des armes

Armes de tir	Carac.[1]	Modificateur	Portée	Dégâts	Recharge
Espingole[2]	Per		20 m	MDAdr + 2	10 Tours
Espingolette[2]	Per		10 m	MDAdr	8 Tours
Fusil de boucanier[3]	Per + 1	+1D/+1	50 m	MDAdr + 3	5 Tours
Grenade[4]	Adr		10 m	+3	1 Action
Grenade artisanale[5]	Adr		10 m	+2	1 Action
Mousquet	Per		40 m	MDAdr + 2	5 Tours
Petit pistolet	Per		10 m	MDAdr	5 Tours
Pistolet	Per		10 m	MDAdr + 1	5 Tours
Arbalète	Per		30 m	MDAdr + 1	5 Tours
Arc	Per		25 m	MDAdr	1 Action
Dague (lancée)	Ada		3 m	MDAdr + 1	1 Action
Javelot	Adr		10 m	MDFor+1	1 Action
Sarbacane	Per		20 m	MDAdr - 1	1 Action

Armes blanches	Carac.	Modificateur	Taille	Dégâts	Mains
Mains nues	For		Courte	MDFor -1	1
Bâton/Barre de cabestan	For		Longue	MDFor	2
Briquet[6]	Adr	+1 à l'abordage, -1 sinon	Longue	MDFor + 1	1
Casse-tête/Masse	For		Longue	MDFor	1
Cimeterre[7]	Adr		Longue	MDFor + 2	1
Crochet	Ada		Courte	MDFor	1
Dague	Ada		Courte	MDAdr + 1	1
Epée courte[8]	Ada	+1D/-1	Longue	MDAdr + 1	1
Fouet	Adr		(Très) Longue	MDAdr	1
Hache d'abordage	For		Longue	MDFor + 1	1
Hache de charpentier[9]	For		Longue	MDFor + 2	2
Lance	Adr		Longue	MDFor + 1	1
Nerf de bœuf/Cabillot	For		Longue	MDFor	1
Rapière	Ada		Longue	MDAdr + 1	1
Sabre	Adr		Longue	MDFor + 1	1
Epée caraïbe en bois	Adr		Longue	MDFor + 1	1

Note : Toutes les armes à distance ne peuvent tirer qu'une seule fois avant d'être rechargées.

[1] Caractéristique à utiliser lors d'un Test de combat.

[2] Ces armes contiennent 6 balles et touchent un nombre de cibles égal au nombre de Succès obtenus (maximum 6).

[3] Utilise la même compétence que Mousquet. Ces fusils sont rares et inaccessibles à l'achat dans le Nouveau Monde.

[4] La grenade touche Succès x2 cibles.

[5] Bouteille en verre garnie de poudre et de mitraille. Effectuez un Test de Chance après le lancer pour déterminer si elle se brise (chance de base de ne pas se briser : 7/10) avant d'exploser. Une grenade improvisée qui se brise ainsi n'inflige pas de dégâts mais dégage de la fumée.

[6] Sabre court utilisant la compétence Sabre.

[7] Rare en Europe et très rare dans les Caraïbes.

[8] Utilise la même compétence que Rapière.

[9] Utilise la même compétence que Hache.

Règles Avancées

Chapitre 3

Actions avancées

Le système d'Actions avancées vous offre de nouvelles opportunités pour colorer le jeu, en donnant aux personnages la possibilité d'accomplir des exploits épiques lors des combats ou de recourir aux manœuvres d'escrime. Vous n'êtes nullement tenus d'utiliser toutes ces règles à la fois, surtout si vous découvrez *Pavillon Noir*. Piochez ici – et dans les sections qui suivent – ce qui vous intéresse, en fonction de vos besoins, et écartez les règles qui vous paraissent superflues. L'action doit passer avant la technique ! N'hésitez pas non plus à discuter avec vos joueurs pour savoir si l'introduction de tel ou tel point de règle leur convient ou non.

Actions combinées

Parfois, le joueur peut être amené à associer deux Compétences pour effectuer une même action…

… soit parce qu'elles sont simultanées, et que l'une est nécessaire à l'autre (cas des Compétences nécessaires),

… soit parce que l'usage de l'une facilite l'usage de l'autre (cas des Compétences de soutien),

… ou encore parce que l'usage de l'une modifie l'Efficacité du Test effectué avec l'autre (cas des Compétences complémentaires).

Votre personnage peut ainsi se glisser subrepticement derrière une sentinelle pour la neutraliser, sauter d'un balcon pour attaquer un adversaire, se balancer à un lustre d'une main et emporter une demoiselle de l'autre, ou bien encore charger ses ennemis en hurlant pour les effrayer. Au maître de jeu de **déterminer la façon dont les Compétences peuvent agir les unes avec les autres.** Vous trouverez des exemples de Compétences combinées plus loin, mais sentez-vous libres d'improviser, surtout lors des scènes de combat.

Note concernant les Tests : par la suite et pour simplifier les choses, nous parlons principalement de Tests de Compétences, car il s'agit du cas le plus fréquent. Toutefois, si jamais vous deviez un jour combiner un Test de Compétence avec un Test de Caractéristique, et bien… sachez que c'est tout à fait possible.

Compétences nécessaires

Lorsque deux Compétences sont nécessaires pour une même action, **effectuez le Test en prenant seulement en compte la Compétence dont le niveau est le moins élevé, soit** :

(Minimum des deux Compétences) F Facilité

La Caractéristique déterminant la Facilité du Test sera liée à l'une ou l'autre des compétences, au choix du maître de jeu.

Voici quelques exemples :

Le personnage poursuit un adversaire en essayant de le frapper (ou lui-même est poursuivi en tentant d'esquiver le coup) : Test d'Athlétisme et Compétence d'arme (ou d'Esquive), sous la Caractéristique Résistance.

Le personnage saute d'un balcon à un autre, en tentant d'esquiver une attaque : Test d'Acrobatie et d'Esquive, sous Force.

Le personnage saute sans bruit du haut d'un mur à quelques mètres d'un soldat, ou tente d'escalader un mur sans se faire repérer : Test d'Acrobatie et Discrétion, sous Adresse, opposé à la Vigilance (Perception) de la sentinelle.

Le personnage porte une attaque en équilibre sur une poutre : Test d'Acrobatie et Compétence de combat, sous Adresse. S'il échoue à ce Test, il tombe (mais peut toujours essayer de se rattraper).

Le personnage tente de récupérer un objet à terre alors qu'il passe à proximité et au galop à cheval : Test d'Acrobatie et Équitation, sous Adresse.

Exemple : *sous la tempête, le Pélican craque de partout. Le maître charpentier du navire est aux aguets, afin de prévenir toute casse. Le maître de jeu demande au joueur d'effectuer pour son personnage un Test d'Artisanat (Charpenterie) ET de Vigilance, avec la Caractéristique Perception. Le charpentier a 4 en Charpenterie, 3 en Vigilance et 6 en Perception. Le joueur ne s'occupe que de la moins bonne des deux Compétences : ses chances de succès sont donc de 3F6.*

Note concernant l'Expérience : si vous obtenez autant de Succès que le nombre de dés lancés, les deux Compétences bénéficient de l'expérience acquise par la pratique.

Compétences de soutien

Lorsque l'usage d'une Compétence peut en aider une autre, effectuez un premier Test avec celle-ci, sous la Caractéristique appropriée. Si vous obtenez une réussite, effectuez un second Test avec la Compétence principale (bénéficiant du soutien de la première) avec un bonus équivalent au nombre de Succès obtenus lors du premier Test, modifiant la Facilité de l'action, soit :

Efficacité F (Facilité + Succès obtenus lors du premier Test)

Les Compétences de soutien apportent en fait une meilleure compréhension ou permettent une meilleure approche d'un problème donné (il s'agit donc souvent de Compétences de connaissances, mais pas seulement). Voici quelques exemples :

- Le personnage sait que le navire ennemi va faire feu à mitraille, et cherche sur son propre navire un endroit qui résistera à une telle canonnade, pour s'y jeter à l'abri : un Test de Connaissance des navires (Érudition) aidera son Test d'Esquive (Adaptabilité).
- Le personnage veut estimer le temps de recharge des canons de l'ennemi, en scrutant attentivement ses sabords, pour plonger à temps à l'abri : un Test de Recharge de pièces (Perception) aidera son Test d'Esquive (Adaptabilité).
- Le personnage doit affronter un pirate en duel. Peut-être le connaît-il assez bien pour savoir quelles sont ses attaques préférées. Lorsqu'une telle attaque surviendra, un Test de Connaissance des marins (Érudition) aidera un unique Test d'attaque.
- Le personnage se bat dans la forêt vierge, et veut surprendre son adversaire en utilisant sa connaissance de la forêt : un Test de Survie (Adaptabilité) aidera son Test de Discrétion (Adresse), opposé à la Vigilance (Perception) de son adversaire. Ici, la Discrétion pourrait même être la Compétence complémentaire d'une attaque (voir ci-dessous).

Exemple : *de Vercourt a eu le malheur de taquiner un peu l'un des pirates de Rackham. La querelle se solde par un duel sur la plage, rapière contre sabre. Francis de Vercourt tâche de rassembler ses souvenirs sur le pirate, afin d'élaborer une tactique de combat efficace. Son joueur effectue un Test de Connaissance des marins, et obtient 3 Succès. Il se rappelle maintenant que ce damné ruffian tente toujours de décapiter son adversaire, afin de parfaire sa réputation. Dans l'attente de cette manœuvre, de Vercourt projette donc de se baisser au dernier moment tout en se fendant afin que son adversaire s'empale sur sa rapière. Pour cette action surprenante, il dispose donc d'un bonus de +3 à la Facilité de son Test de combat, quand viendra la fameuse attaque du pirate adverse.*

Compétences complémentaires

Une Compétence (par exemple Armes blanches, Compétence « principale ») peut tout à fait être utilisée en conjonction avec une autre (par exemple Discrétion, Compétence « complémentaire »), lorsque cette dernière peut améliorer l'action de façon impressionnante (par exemple surprendre un adversaire avec une approche discrète). Effectuez un premier Test pour la Compétence complémentaire, et comptez les Succès en cas de réussite. Effectuez ensuite un Test avec la Compétence principale, dont dépend le succès de l'action. Ce second Test bénéficie d'un bonus d'Efficacité équivalent au nombre de Succès obtenus lors du premier Test (avec un maximum de +4D), soit :

(Efficacité + Succès obtenus lors du premier Test) F Facilité

Si en cas de réussite les effets d'une telle action sont souvent spectaculaires, la plupart du temps un échec sur le premier Test fait automatiquement échouer le second (et peut même avoir des conséquences dramatiques, surtout en cas d'Échec critique !). Dans certains cas particuliers, comme une attaque discrète, un échec sur le Test de la Compétence complémentaire n'apporte tout simplement aucun bonus.

Voici quelques exemples :

- Le personnage s'approche sans bruit d'une sentinelle pour lui asséner un coup dans le dos. Il attend son adversaire en se cachant derrière une porte : un Test de Discrétion (Pouvoir) opposé à la Vigilance (Perception) de la cible modifiera l'Efficacité de son Test d'attaque. En cas d'échec du Test de Discrétion, l'adversaire n'est pas surpris et peut réagir sans problème à l'attaque.
- Le personnage saute sur une table puis sur un balcon en esquivant les coups de son adversaire, puis tente de lui tirer dessus au pistolet : un Test d'Acrobatie (Adresse) modifiera l'Efficacité du Test d'Esquive (Adaptabilité), selon la règle des Compétences né-

cessaires (voir plus haut). Le personnage pourra ensuite effectuer son Test de Pistolet (Perception) à la prochaine Passe d'armes. En cas d'échec du Test d'Acrobatie, il perdra son esquive toutefois.

Le personnage saute d'un balcon sur une sentinelle en contrebas pour la fendre en deux de son arme, ou se balance au bout d'une corde en fauchant les têtes au passage, ou encore se laisse tomber d'une branche sur un cavalier : un Test d'Acrobatie (Adresse) modifiera l'Efficacité du Test d'attaque. En cas d'échec du Test d'Acrobatie, le personnage subira les dégâts dus à la chute !

Le personnage charge un adversaire situé à distance afin de lui asséner un coup de sabre : un Test d'Athlétisme (Force), éventuellement opposé à l'Esquive (Adaptabilité) de l'adversaire, modifiera l'Efficacité du Test d'attaque. Si le personnage échoue à son Test d'Athlétisme, il perdra son attaque.

Exemple : *le vieux Ben, Tête-de-Pioche et Xabi sautent à l'abordage en se balançant au bout d'une drisse. Ils effectuent chacun un Test d'Acrobatie. Ben obtient un Échec critique, Tête-de-Pioche 3 Succès et Xabi un Échec simple. Le vieux Ben s'est lâché trop tard, alors que la drisse le ramenait en arrière, et tombe en criant entre les deux navires. Xabi, lui, se casse lamentablement la figure sur le pont ennemi. Il perd son attaque et subit en plus une Blessure Sérieuse à la jambe gauche. Quant à Tête-de-Pioche, il gagne un bonus de +3D à son Action ! Les chances de succès de son attaque au sabre passent de 3F6 à 6F6. Ça va saigner !*

Manœuvres de combat avancées

Utiliser les Actions combinées en combat

Comme vous avez pu le voir dans les exemples qui précèdent, les occasions d'utiliser les Actions combinées ne manquent pas en combat : attaque discrète pour surprendre l'ennemi, manœuvre acrobatique, combat en équilibre sur une poutre, etc. Évidemment, il peut paraître curieux, voire douteux, que se laisser tomber du haut d'une vergue sur un adversaire situé trente mètres en contrebas pour le fendre en deux de son sabre soit plus efficace qu'un combat standard… Cependant, c'est tellement plus amusant et conforme à l'ambiance des films d'aventure ! Jeu de rôle historique ne doit pas rimer avec austérité, alors oubliez un temps le réalisme et place à l'action !

Il y a plusieurs règles à suivre, lors de la réalisation de tels exploits :

L'utilisation de deux Compétences combinées en combat nécessite la dépense de deux Actions.

Les deux Actions sont simultanées dans le cas de deux Compétences nécessaires et dans le cas d'une esquive acrobatique (Acrobatie/Escalade utilisée en complément d'une Esquive). Il suffit alors qu'une des deux Actions puisse être utilisée en Réaction pour que l'Action combinée puisse l'être aussi.

Exemple : *Dans une auberge, Xabi s'accroche à un lustre et se balance pour éviter un coup, ce qui correspond à une esquive acrobatique. Laurent dépense deux Actions, mais effectue simultanément son esquive et son acrobatie.*

Dans tous les autres cas, les 2 actions ne sont pas simultanées, mais ont lieu lors de deux Passes d'armes successives, qui peuvent appartenir à deux Tours de combat différents. Chaque action de l'Action combinée est résolue séparément et suit les règles normales de l'Action/Réaction.

Exemple : *N'Serengi passe à l'abordage en sautant de l'une des vergues du Pélican sur un ennemi situé à sept mètres en contrebas. Il va utiliser une Action pour passer à l'abordage et une autre pour attaquer à la Passe d'armes suivante, car il compte bien abattre sa hache sur son ennemi ! Le maître de jeu demande au joueur d'effectuer tout d'abord un Test d'Acrobatie (Adresse). Kévin obtient alors 2 Succès pour N'Serengi. Il bénéficie donc pour son attaque à la hache (3F7) – résolue elle-aussi lors de la première Passe d'armes – d'un bonus de +2D, ce qui fait passer ses chances de réussite à 5F7. N'Serengi n'a pas l'initiative face à son adversaire, mais peut néanmoins utiliser son attaque en Réaction à celle de son adversaire, qui l'attend de pied ferme. N'Serengi obtient 4 Succès sur son Test d'attaque, ce qui suffit à trancher en deux son adversaire.*

Poursuites

Une poursuite doit être considérée comme une Action étendue. Les personnages poursuivant(s) et poursuivi(s) commencent à une certaine distance les uns des autres. En termes de jeu, cette distance ne sera pas véritablement évaluée en mètres, mais plutôt en « Succès ». Voici quelques repères pour vous permettre d'y voir plus clair :

Les personnages partent tous au même Tour : 1 Succès de base.

Le personnage poursuivi a déjà un ou plusieurs Tour d'avance sur ses poursuivants : comptez 3 Succès pour chaque Tour d'avance.

Course à pied : pour chaque tranche de 10 m d'avance, comptez 1 Succès.

Poursuite à cheval : 20 m d'avance = 1 Succès. Un homme à cheval gagne automatiquement 5 Succès gratuits contre un homme à pied.

Poursuite à la nage : 5 m d'avance = 1 Succès.

Calculez ensuite la « distance » (le nombre total de Succès) qui sépare les personnages, et effectuez une fois par Tour un Test d'opposition d'Athlétisme, d'Équitation ou de Natation, selon le cas. Ajoutez les Succès obtenus par le fuyard à l'écart total, ou retranchez ceux du poursuivant (le nombre final vous indiquera également la distance en mètres entre les deux, en fonction des règles ci-dessus). Sauf si vous en décidez autrement, avec 20 Succès d'avance, le fuyard parvient à s'échapper. Si au contraire ce nombre tombe à 0, il est rattrapé.

Note : si la poursuite dure, les personnages seront peut-être épuisés d'avoir couru ou nagé à un rythme aussi soutenu au bout d'un certain temps. Vous pouvez imposer des Tests de Résistance si la poursuite s'éternise, et de la même façon imposer des malus aux personnages à bout de souffle, après la poursuite.

Exemple : *une sentinelle s'enfuit dans les bois après avoir repéré le groupe de pirates. Tête-de-Pioche tente de le rattraper. 80 m sépare les deux hommes, ce qui donne 8 Succès d'écart. Tête-de-Pioche obtient 4 Succès à l'issu de son Test d'Athlétisme, tandis que la sentinelle n'en obtient qu'un seul. La « distance » qui sépare les deux personnages passe donc de 8 Succès à 8 – 3 = 5 Succès. Maintenant, la sentinelle se trouve à 50m de Tête-de-Pioche.*

Viser ou ajuster son coup (escarmouches)

« Viser » ou ajuster son coup lors d'un combat au corps à corps ou à distance peut avoir trois objectifs :

Viser une Localisation particulière (1 Action, 3 Actions maximum au total). Chaque Action passée à viser permet de modifier de + ou -1 le jet de Localisation.

Améliorer la précision du tir sur une cible de petite taille (Tir seulement, 1 Action, 3 Actions maximum au total). Viser un objet de petite taille (ou autres cas similaires, tel un adversaire couché par exemple) impose un malus au tireur (voir les « Modificateurs de circonstances », dans la section consacrée au combat). Chaque Action dépensée pour la visée diminue le malus d'un point.

Améliorer l'efficacité du coup ou du tir (1 Action, 3 Actions maximum au total). Il est enfin possible d'améliorer ses chances de réussite, et d'augmenter d'un niveau l'Efficacité de l'attaque (+1D) pour chaque Action consacrée à la visée. Dans le cas du corps à corps, il est nécessaire d'avoir l'Initiative, ou que l'adversaire fasse un déplacement pour s'approcher, pour améliorer l'efficacité du coup.

Il est tout à fait envisageable qu'un personnage puisse combiner ces trois types d'Actions.

Exemple : *Xabi affronte sur une plage un pirate qui lui a manqué de respect. Comme Xabi a l'Initiative, et plutôt que d'attaquer tout de suite, il ajuste son coup et consacre sa première Action à viser (bonus d'Efficacité +1D). L'autre pirate lui porte alors une attaque, à laquelle Xabi oppose la sienne. Pour cette Action, Xabi bénéficie donc d'un bonus de +1D.*

Exemple 2 : *de Vercourt se bat contre un soldat du fort de San Augustine et se trouve en dangereuse posture, bien que le soldat souffre déjà d'une blessure au Torse. Son ami Xabi ajuste le soldat de son pistolet et vise le torse de son adversaire pendant deux Actions : l'une pour viser une Localisation et l'autre pour rendre le tir plus efficace. Il fait feu (Test de Pistolet +1D) et obtient 4 Succès. Son jet de Localisation lui indique un 6. Son modificateur de ±1 ne lui suffit toutefois pas pour toucher la cible visée (le Torse). Xabi touche alors le Bras droit de sa cible, qui lâche son arme sous l'effet de la douleur.*

Viser un personnage particulier (combats de masse)

Lors de l'abordage d'un navire ou d'une bataille rangée, il est possible aux tireurs d'élite (tels les « moucheurs », en général postés sur la hune) de viser un membre du commandement adverse, avec une arme de tir seulement. Voici comment gérer les choses de manière simple et ludique.

Tout d'abord, le tireur choisit une cible (qui doit être visible), qu'il s'agisse d'un personnage particulier ou d'un membre du commandement. S'il obtient un Succès au moins à l'issu de son Test de tir, lancez 1D6 en vous référant à la table ci-dessous pour voir s'il atteint le résultat requis pour toucher la cible ; pour chaque Tour passé à viser (3 Tours maximum), le tireur peut modifier le résultat de ce jet de dé de + ou - 1 point :

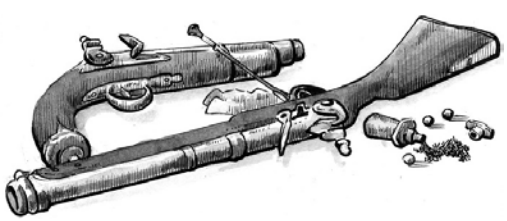
Cible	Résultat requis
Personnage d'importance mineure (Simple matelot, gabier, simple soldat...)	3 - 4
Personnage d'importance moyenne (Sous-officier : maître canonnier, maître d'équipage, quartier-maître, sergent, maître artisan...)	5
Personnage d'importance majeure (Officier supérieur : second, canonnier, colonel...)	6
Personnage d'importance capitale (Commandant en chef : capitaine, gouverneur, général...)	7

Si le tireur obtient le résultat correspondant à la cible désignée, il la touche. Sinon, il touche un personnage ordinaire (matelot, simple soldat, etc.). Dans les deux cas, traitez ensuite les effets de ce tir comme une attaque normale.

Vous noterez que la table ne tient compte – pour plus de facilité – que des fonctions « militaires », mais qu'il est tout à fait possible d'étendre cela aux autres personnages non-joueurs du scénario, auxquels le maître de jeu peut assigner une importance plus ou moins grande, et les assimiler de fait aux membres du commandement.

Note : afin de pouvoir choisir une cible parmi le commandement, le tireur doit évidemment reconnaître celle-ci. Le maître de jeu est libre d'exiger du tireur la réussite d'un Test de Connaissances nautiques (Perception) ou de Tactique (Perception), afin d'être sûr que ce dernier identifie bien tel ou tel personnage. Plus simplement, il peut bien entendu bénéficier des conseils de ses compagnons, qui lui indiqueront, si nécessaire, quelles sont les cibles importantes chez l'adversaire.

Exemple : *David Búcheron met en joue le second du navire adverse. Pendant 2 Tours, il ajuste son tir. Il effectue son Test de tir et obtient trois Succès. Il jette 1D6 pour déterminer le résultat de son tir et obtient 4. Il utilise ses 2 Tours de visée pour augmenter de 2 points ce résultat, et peut donc – avec un 6 – toucher le second. S'il avait obtenu moins de 4 sur son D6 ou s'il avait visé le capitaine adverse, il aurait manqué sa cible et aurait sans doute touché un simple matelot.*



Et les PJ dans tout ça ?

Malheureusement pour eux, les PJ peuvent eux aussi être la cible d'un tireur d'élite. En termes de jeu, les PJ sont soumis aux mêmes règles que les autres personnages. Toutefois, à l'époque des pirates, les soldats des marines royales n'utilisent que peu les moucheurs. En effet, les tactiques visant directement les officiers ne sont pas à l'honneur chez eux.

Combat contre plusieurs adversaires

Un personnage ayant affaire à plusieurs adversaires se trouve en fâcheuse posture ! Il doit utiliser judicieusement ses Actions de combat, pour attaquer le premier et esquiver les coups du second, par exemple. Si d'autres adversaires attaquent le personnage alors que celui-ci n'a plus d'Actions disponibles, il s'agit de simples Tests sans opposition. Dans ce cas-là, mieux vaut trouver un endroit stratégique pour contenir ses assaillants.

Armes tenues de la main gauche et combat à deux armes

Une arme blanche ou un mousquet tenu de la main gauche (ou de la main droite, si le personnage est gaucher) impose un Modificateur de difficulté de -3 à l'attaque, quel que soit le type d'arme. En revanche, le tir au pistolet de la main gauche ne souffre d'aucun malus.

Il est également possible de se battre avec deux armes blanches (par exemple une rapière et une dague, deux sabres, un sabre et un pistolet, deux pistolets, etc.). Dans ce cas-là, l'attaque avec l'arme tenue de la main gauche et l'attaque avec l'arme tenue de la main droite sont considérées comme deux actions différentes. Il est donc possible de porter une attaque avec chaque arme lors d'un même Tour de combat, au prix d'une Action à chaque fois. Du fait de la difficulté de manière deux armes en même temps, les Tests d'attaque avec les deux armes souffrent d'un malus de -3.



PRÉ-TIRÉ

Cadet de Gascogne

☞ *page 79*

L'art de l'escrime

Apanage des nobles, qui l'utilisent pour vider leurs querelles, l'escrime est bien un art et non le simple fruit d'une expérience, et correspond à une époque où l'on faisait grand cas de l'esthétique de la guerre… L'escrime représentait la quintessence des techniques de combat à l'arme blanche. Depuis 1630, ses techniques sont même enseignées dans l'armée en France, car on a vite remarqué la supériorité écrasante d'un bretteur expérimenté face à un simple soldat.

Profiter des occasions

L'escrime vous permet de placer des manœuvres et bottes secrètes au cours d'une attaque, en fonction des événements qui se présentent. Ces événements sont symbolisés par des résultats particuliers lors du Test d'attaque : « 1 », « 5 » ou « 0 », lus sur certains des dés jetés.

Chacun de ces résultats représente une « Opportunité », et correspond aux événements suivants :

« 1 » : cette réussite critique – qui compte toujours pour deux Succès – correspond à la découverte d'une faille dans la garde de l'adversaire, une faiblesse qu'un escrimeur peut exploiter de manière beaucoup plus efficace qu'un simple combattant. Le personnage bénéficie d'un dé supplémentaire pour son Test d'attaque (Efficacité +1D), qui peut être lancé tout de suite.

« 5 » : ce résultat, ni bon ni mauvais, représente les tentatives actives du bretteur pour ménager un avantage, qu'il soit offensif ou défensif. En escrime, on appelle cela des « préparations », pour les mouvements du corps, ou des « effets », pour les mouvements de la lame. Grâce à cela, il est possible de modifier d'un point (positif ou négatif) la valeur d'un dé (dés du Test d'attaque ou de Localisation). Cette modification peut générer de nouvelles Opportunités.

« 0 » (ou « 10 ») : ce résultat annonce une catastrophe imminente. Toutefois, un bretteur confirmé va sentir le danger et pourra adopter la manœuvre défensive appropriée. Si le personnage doit éventuellement subir des dégâts suite à cette attaque, ceux-ci sont diminués d'un point.

Chose importante, le personnage ne connaît qu'un nombre d'Opportunités équivalent à son niveau d'Escrime. Ainsi, au niveau 2, il n'en maîtrisera que deux (au choix : « 1 » et « 0 » par exemple), et devra attendre le niveau 3 pour maîtriser la dernière.

L'escrime en combat

Le personnage effectue normalement son Test d'attaque :

Si aucune Opportunité n'apparaît sur les dés lancés, il n'a pas réussi à placer de manœuvre d'escrime. L'attaque est toutefois résolue normalement.

Si au contraire il obtient les résultats « 1 », « 5 » ou « 0 », il bénéficie des effets de chacun (chaque dé produisant le sien, même en cas de doublons), avec la restriction suivante :

Le nombre d'Opportunités par Tour de combat est limité par le niveau de la Compétence Escrime du personnage (moins une si le personnage utilise un sabre, voir « Limitations », plus bas).

Évidemment, si deux escrimeurs se battent ensemble, le combat se déroule de la même façon, chacun bénéficiant de ses propres Opportunités.

Exemple 1 : *de Vercourt se bat contre un soldat anglais de Charleston et se met en garde. Le Test d'attaque indique « 1 », « 1 », « 5 » et « 0 », pour une Facilité de 6, touchant dans le torse. Quatre Opportunités ! Comme de Vercourt n'a que 3 en Escrime, le joueur ne peut en utiliser que trois au maximum. Il choisit tout d'abord de rejeter deux dés supplémentaires, du fait de ses deux « 1 ». De plus, il modifie la valeur de son Test de localisation d'un point, pour toucher dans la jambe droite, qui était auparavant blessée.*

Exemple 2 : *de Vercourt affronte un autre soldat et obtient sur son Test d'attaque : « 3 », « 5 », « 5 », « 9 », pour une Facilité de 6 (deux Opportunités). Grâce à ses deux « 5 », il décide de changer le « 3 » en « 1 » (deux modificateurs de -1), et peut immédiatement jeter un dé supplémentaire.*

Exemple 3 : *contre un nouvel adversaire, de Vercourt obtient sur son Test d'attaque : « 2 », « 8 », « 8 », « 9 », ce qui ne correspond à aucune Opportunité. L'attaque est donc résolue normalement.*

Limitations

Enfin, sachez qu'un personnage ne peut utiliser l'escrime dans les cas suivants :

s'il se bat contre un animal ou une personne désarmée,

si son adversaire ne se bat pas contre lui ou bien esquive son coup,

s'il utilise une autre arme que la rapière ou le sabre (ou encore un bâton similaire). Avec le sabre toutefois, arme moins maniable, le nombre maximum d'Opportunités par Tour est diminué d'un point (minimum 1).

Santé

La gestion des blessures et de la santé est essentielle dans *Pavillon Noir*, afin de refléter la forte mortalité de l'époque et l'image traditionnelle des pirates (qui dans la réalité correspond aussi à l'apparence des marins du roi) : jambes de bois, crochets et bandeaux sur l'œil ne sont pas rares dans un équipage qui combat souvent. À la première altercation, vous comprendrez vite que la présence d'un chirurgien à bord est vitale et que la recherche et la protection d'un tel praticien mérite toute l'attention du groupe !

États de santé des personnages

Les niveaux de Blessures

Les blessures subies par un personnage (ou un animal) sont classées en niveaux, selon leur gravité. Mis à part les plus bénignes, toutes les blessures occasionnent des malus aux actions physiques du personnage. Les blessures les plus graves sont évidemment les plus gênantes, et peuvent de plus entraîner des complications et laisser des séquelles. Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulatif des effets et conséquences des blessures, ainsi que les Compétences de soins appropriées (voir plus loin) :

Niv. Blessures (Malus)	Compétence de soins utile	Séquelles (Soins/Sans soins)
Légère (+0)	Premiers soins	-
Sérieuse (-1)	Premiers soins	-
Grave (-2)	Premiers soins	-/D6
Critique (-4)	Chirurgie	D6/D10
Coma (na)	Chirurgie	D10/D12
Mortelle (na)	Chirurgie	D12+2/D20+2

État de santé général

Comme vous l'avez vu dans la section consacrée au combat, les blessures sont localisées (Tête, Bras, Torse, Jambes). Un personnage peut ainsi souffrir d'une Blessure légère à la Tête, occasionnée par un coup de gourdin, en plus d'une Blessure grave à une jambe, due à un mauvais coup de sabre. Dans tous les cas, pour connaître « l'État de santé général » du personnage, on ne tient compte que des blessures de la Localisation la plus touchée, notamment pour déterminer le malus aux actions.

Rappel : si d'autres blessures de même gravité se retrouvent dans plus d'une Localisation, l'État de santé général s'aggrave d'un niveau.

Cases de santé

C'est la Caractéristique Résistance qui détermine combien de blessures un personnage peut subir avant de succomber (voir la création de personnage) : un niveau de blessure peut correspondre à une, deux ou aucune case(s) de santé, chaque case de santé permettant d'encaisser 1 point de dégât. Ainsi, lorsque votre personnage est blessé en combat, cochez dans la Localisation touchée autant de cases de santé que de dégâts reçus, en commençant par les niveaux de blessures les moins graves. N'oubliez pas de remettre l'État de santé général à jour si nécessaire.

Lorsque votre personnage reçoit des soins avec une Bonne réussite (2 Succès), qu'il s'agisse de bandages (Premiers soins) ou d'une opération (Chirurgie), sa blessure s'améliore d'un niveau. En d'autres termes, gommez toutes les cases – non noircies bien sûr – du niveau de blessure actuel. Il en est de même lorsque la blessure cicatrise avec le temps.

Soins

Méthodes

Afin de soigner une blessure, le chirurgien ou le médecin doit d'abord nettoyer la plaie, pour enlever le sang, la sueur, la terre et autres corps étrangers. Un peu de rhum versé directement sur la plaie fait hurler le blessé de douleur, mais améliore ses chances de guérison ! Ensuite, le soigneur peut recourir soit à un bandage, soit à une opération. Il pourra, de plus, appliquer un baume sur la plaie.

Bandage (Premiers soins). Les blessures de faible importance peuvent être soignées sans danger par n'importe qui. Après le nettoyage de la plaie, il ne reste plus qu'à recoudre et à mettre un bandage, secondé par une attelle en cas de fracture.

Opération (Chirurgie). Alors que les Premiers soins peuvent être pratiqués par tout un chacun, et quasiment n'importe où, une opération nécessite une table à peu près propre et des instruments de chirurgie. En plus de ce qui doit être fait pour les premiers secours, le chirurgien peut extraire une balle, remettre un os fracturé en place, cautériser des veines et, s'il n'y a pas d'autre moyen, amputer. L'amputation, qui n'est pas anodine, n'en est pas moins fréquente, car dans la chaleur moite des Caraïbes,

les blessures se gangrènent très rapidement. De toute évidence, il vaut alors mieux perdre un bras que la vie…

Baumes (Herboristerie). Les baumes et concoctions assainissent la plaie, apaisent la douleur et accélèrent la guérison. Les baumes sont toujours accompagnés d'un bandage ou d'une opération. Cependant, ils doivent en général être préparés à l'avance, car certains nécessitent plusieurs jours de macération pour que les vertus des plantes qui les composent puissent être efficaces.

Système

Les soins doivent être prodigués dans les 4 heures pour les premiers secours, et dans le quart d'heure pour la chirurgie. Pour faire patienter plus longtemps un blessé qui requiert l'usage de la chirurgie, des bandages peuvent être appliqués : le personnage gagne alors autant d'heures de répit que de Succès obtenus sur le Test de Premiers soins. Chaque Localisation doit être traitée de manière indépendante.

Blessures légères, sérieuses ou graves. Le soigneur effectue un Test de Premiers soins, éventuellement aidé (voir « Compétences de soutien », p. 112) par un Test d'Herboristerie. S'il réussit, avec au moins 2 Succès, la blessure régresse d'un niveau. Pour une réussite de qualité Extraordinaire, le maître de jeu peut même accorder une réduction de deux niveaux de blessure. Si le blessé effectue lui-même son bandage, son Test de Premiers soins devient Difficile, et il subit en plus l'éventuel malus dû à son mauvais état de santé.

Blessures critiques, Coma ou Blessures mortelles. Le système est identique au précédent, si ce n'est que le blessé ne peut s'opérer lui-même, et que la Compétence Premiers soins est remplacée par la Compétence Chirurgie.

Note : une Blessure grave non soignée peut s'infecter (voir « Abcès », plus loin). Pour éviter l'infection, le soigneur doit obtenir 1 Succès lors de son Test de Premiers soins (n'oubliez pas que ce Succès unique n'est toutefois pas suffisant pour faire régresser la blessure).

Exemple : *dans un abordage, N'Serengi a reçu 3 points de dégâts dans le Bras. Avec une Résistance de 7, il est Sérieusement blessé. Après le combat, il se bande le bras avec succès (Compétence Premier soins) et sa blessure régresse d'un niveau. Il peut gommer la case cochée correspondant à Blessure sérieuse.*



Hémorragie (optionnel)

Les Blessures critiques (et au-delà) engendrent souvent des hémorragies qu'un simple Succès sur un Test de Premiers soins peut enrayer. Si le maître de jeu le désire, il peut demander à ce qu'un blessé ne bénéficiant pas de bandage dans les minutes qui suivent réussisse un Test de Résistance sous peine de subir 1 point de dégâts. Le personnage doit ensuite effectuer ce Test à nouveau toutes les minutes, jusqu'à ce qu'il réussisse ou meure.

Exemple : *de Vercourt hurle de rage car un boulet ramé vient de faucher son hunier. Il ne prête pas attention à la vergue qui s'abat sur son crâne (7 points de dégâts dans la Tête), lui infligeant une Blessure mortelle. Le capitaine est étendu sur le pont et N'Serengi demande qu'on lui amène ses outils pendant qu'il presse sur la blessure pour arrêter le saignement. Il obtient 2 Succès à son Test de Chirurgie. Théo lance donc 1D12+2–2 pour de Vercourt et obtient 10+2–2 = 10. De Vercourt s'en tire donc avec un œil crevé. Désormais, il subira un malus de –1 en Vigilance, Mousquet, Pistolet et Pointage de pièces. Damnée vergue ! De Vercourt se regarde dans une glace pour voir s'il se reconnaît. Finalement, son bandeau sur l'œil ne lui va pas si mal et donne à sa frêle silhouette un côté menaçant qui lui plaît assez !*

Séquelles

Note : pour plus de simplicité, ce système de séquelles ne s'applique qu'aux personnages-joueurs. Pour les PNJ, c'est au maître de jeu de décider s'ils doivent survivre ou non, et avec quelles séquelles.

Une Blessure grave ou pire peut laisser des séquelles, surtout si les soins n'ont pas été faits correctement. La table des niveaux de blessures (voir plus haut) indique, pour une blessure donnée, en fonction de la bonne application des soins, le dé à utiliser pour déterminer les séquelles. Certaines blessures n'entraînent aucune séquelle. Ainsi par exemple, le dé de séquelles peut être un D6 pour les Blessures critiques soignées, un D12 pour un coma laissé sans soins ou même un D20 pour les Blessures mortelles non soignées…

Pour connaître les séquelles dont peut éventuellement souffrir un personnage blessé, jetez le dé correspondant à sa situation (gravité de la blessure, blessure soignée ou non) et retranchez au résultat le nombre de Succès obtenus lors du Test de soins. Consultez ensuite les tables de séquelles ci-dessous, par Localisation. Les effets de chaque type de séquelle sont indiqués dans la section consacrée aux Faiblesses physiques (création de personnage). Si vous ne trouvez pas de Faiblesse correspondante, pour des séquelles supérieures à 1, alors votre personnage souffre juste d'une « Cicatrice atroce ».

Note : N'hésitez pas à jouer la carte du suspens en conservant secret le résultat du dé de séquelles. Vous pouvez décrire au moment des soins une blessure bien plus ou bien moins grave qu'elle ne l'est réellement. L'évolution de la blessure, en particulier les abcès et la gangrène, pourront nécessiter une seconde opération, voire une amputation, pour finalement obtenir le résultat indiqué par la table des séquelles pour le dé de séquelles initialement lancé.

Guérison naturelle

Temps de récupération

Récupérer naturellement de ses blessures prend du temps. Il faut compter trois semaines pour les blessures les plus graves, mais des soins intensifs peuvent aider.

La durée de récupération d'un blessé ne bénéficiant pas des soins particuliers d'un médecin compétent est indiquée dans le tableau ci-dessous. Lorsque cette durée arrive à son terme, la blessure régresse d'un niveau.

Blessures	Durée de récupération
Légère	1 journée
Sérieuse	3 jours
Grave	3 jours
Critique	1 semaine
Coma	1 semaine
Mortelle	2 semaines

Au terme de chaque semaine, pour chaque Localisation, un médecin soignant le blessé peut effectuer un Test de Chirurgie (Blessures critiques ou pire) ou de Premiers soins (Blessures graves, sérieuses ou légères). S'il obtient au moins 3 Succès, la blessure régresse d'un niveau.

Exemple : *au bout d'une semaine de coma, de Vercourt, qui avait subi 5 points de dégâts, sort de sa torpeur. Son crâne fracturé et son œil crevé lui font souffrir le martyr (Blessure critique). N'Serengi essaie de lui prodiguer des soins, mais son Test de Chirurgie*

Séquelles

Tête	
2 ou -	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.
3	Nez fracassé, il restera à jamais déformé.
4	Trois dents ont éclaté sous l'impact.
5	Balafre parcourant la joue et la mâchoire.
6	Perte d'une oreille.
7	Le crâne est fracturé et prend une forme bizarre, le chapeau s'impose.
8	Le nez est tranché et vous laisse un trou béant au milieu de la figure.
9	La lame, en entrant dans la gorge, a atteint les cordes vocales qui n'émettent plus qu'un son rauque.
10	Un œil, déterminé aléatoirement, est crevé. Priez pour que votre personnage ne soit que borgne !
11 - 13	La lame a perforé le cerveau, la mort est propre et rapide.
14 - 15	Le crâne et la cervelle forment une innommable bouillie.
16+	Le coup a perforé/tranché la gorge, le personnage meurt étouffé par son propre sang.
Bras	
2 ou -	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.
3	Fracture de l'avant bras, sans attelle, la blessure s'aggrave d'un niveau.
4	Fracture au niveau de l'épaule, le personnage est immobilisé jusqu'à la guérison.
5	Perte d'un doigt.
6	Perte de deux doigts.
7	Le poignet est brisé, le personnage ne retrouvera jamais une motricité complète.
8	Tous les doigts sauf le pouce sont tranchés, la main est peu utilisable.
9	Le personnage vient d'y laisser sa main, un crochet s'impose.
10	Le bras est tranché au niveau du coude. Le personnage pourra tout de même porter un crochet.
11 - 13	Le bras doit être amputé au niveau de l'épaule.
14 - 15	Une artère est ouverte, le personnage meurt en se vidant de son sang.
16+	Le bras, à demi tranché, pend par un filet de chair alors que le personnage se vide de son sang.
Tronc	
2 ou -	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.
3	Fracture de l'épaule, sans attelle, la blessure s'aggrave d'un niveau.
4	La clavicule a éclaté sous l'impact, le personnage est immobilisé jusqu'à la guérison.
5	Fracture ouverte du thorax. Attention à la gangrène !
6	Le bassin est fracturé, le personnage boitera pendant quelques années.
7	La lame a transpercé les tripes, le personnage en souffrira longtemps.
8	Désolé, mais votre personnage ne pourra plus jamais se reproduire.
9	La lame a touché le poumon, le personnage crachera du sang après chaque effort.
10	Les côtes sont rentrées dans les poumons, le personnage souffre de la Faiblesse « Poumon détruit » et de crises chroniques d'asphyxie (voir « Maladie chronique »).
11 - 13	La colonne vertébrale est brisée, le personnage rampera le reste de sa vie.
14 - 15	Le cœur est transpercé et la mort imminente.
16+	Tenant ses tripes dans ses mains, le personnage va connaître une mort longue et douloureuse...
Jambes	
2 ou -	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.
3	Fracture du tibia, sans attelle, la blessure s'aggrave d'un niveau.
4	La rotule est fracassée. Ça fait mal, hein ?
5	Fracture ouverte du fémur. Attention à la gangrène !
6	Le pied du personnage a été allégé de quelques orteils.
7	Le personnage perd tous ses orteils.
8	La cheville est brisée, le personnage ne retrouvera jamais une motricité complète.
9	Le personnage vient d'y laisser un pied, difficile de courir.
10	La jambe est tranchée au niveau du genou, la blessure doit être cautérisée.
11 - 13	Un nerf a été sectionné au niveau de l'aine, la jambe est paralysée.
14 - 15	Une artère est ouverte, le personnage meurt dans une mare de sang.
16+	La jambe est presque tranchée au niveau de l'aine, la mort est inévitable.

se solde par un échec. Après avoir vérifié que Xabi a bien pris le relais, Francis se remet au lit. Une semaine plus tard (Blessure grave), il commence à se montrer sur le pont. Cette fois-ci, N'Serengi réduit la blessure d'un niveau en réussissant un Test de Premiers soins. De Vercourt ne hurle désormais de douleur que lorsqu'il se cogne le front au linteau de la salle du conseil. Deux jours plus tard (Blessure légère), il est de nouveau enfin prêt à saigner le monde entier !

Activités et blessures

Les personnages convalescents doivent limiter leurs efforts, qu'ils soient soignés ou non. Ainsi, chaque fois qu'un blessé entreprend une action longue ou harassante (à la discrétion du maître de jeu), ou encore s'il se trouve dans des conditions difficiles (dans une forêt vierge, à bord d'un navire subissant une tempête, etc.), il doit réussir un Test de Résistance sous peine de subir 1 point de dégât dans chaque Localisation souffrant au moins d'une Blessure grave.

Autres types de dommages

Coup de chaleur

Il existe trois types de coups de chaleur. Les crampes de chaleur peuvent toucher une personne qui effectue des efforts physiques importants sous une forte chaleur : les muscles des extrémités de ses membres se contractent, à cause d'une transpiration importante, ce qui est très douloureux et handicapant. Il n'y a pas de traitement efficace, sinon la diminution de l'effort. L'épuisement sous la chaleur peut entraîner vertiges, maux de tête et nausées, puis effondrement et prostration. Si le personnage ne se met pas à l'ombre, son teint devient grisâtre, sa peau froide et moite, et il s'évanouit. Pour lui faire retrouver ses esprits, il suffit de le transporter dans un endroit frais. Enfin, l'insolation, qui touche des personnes prédisposées à ce trouble, peut se déclencher même si celles-ci sont à l'abri du soleil, si l'air est assez humide. La victime d'une insolation ne transpire plus du tout, et souffre d'une importante fièvre. Si elle y survit pendant 24 heures, elle a toutes les chances de pouvoir en guérir.

Effets.

Crampes de chaleur. Si un personnage peu entraîné effectue une tâche harassante sous une chaleur importante, il doit réussir un Test de Résistance (Facile) ou être victime de crampes de chaleur, si douloureuses qu'elles entraînent un Modificateur de difficulté de –2 pour toutes ses actions, jusqu'à ce qu'il stoppe ses efforts pendant une dizaine de minutes.

Épuisement. Un personnage se trouvant sous un soleil de plomb depuis plusieurs heures est obligatoirement pris de vertiges, et doit réussir un Test de Résistance (Assez facile) ou s'effondrer.

Insolation. Il faut être prédisposé aux insolations pour en souffrir (cela peut être la conséquence de la Faiblesse « Maladie chronique »). Si le personnage n'est pas mis au frais, il doit réussir un Test de Résistance (de difficulté normale). Ce Test devient Assez facile si le personnage est placé dans un endroit frais, voire Facile s'il est plongé dans de l'eau froide. Si le Test est réussi, il se remettra de l'insolation. En cas d'échec (simple), il garde des séquelles graves et perd définitivement 1 point en Adaptabilité ou en Érudition (tirer au sort…). En cas d'Échec critique, il meurt. Notez que le personnage est au courant des risques encourus et pourra se protéger le cas échéant.

Traitement. Pour ces trois effets d'une chaleur excessive, la première chose à faire est d'isoler le malade du soleil. Dans le cas de l'insolation, comme la personne n'arrive plus à évacuer la chaleur, elle doit être plongée rapidement dans de l'eau froide.

Douleur du membre fantôme

Des personnages amputés ressentiront parfois une douleur venant du membre manquant. La douleur est plus ou moins violente et entraîne un Modificateur de difficulté de -1 lorsqu'elle se manifeste.

Traitement. On ne peut rien faire contre ces douleurs.

Exemple : *Gérard Colin frappe à coups redoublés sur les haubans du mât de misaine qui menace d'entraîner le grand mât du Pélican dans sa chute. Le stress et l'effort violent déclenchent une vive douleur qui lui semble venir de sa jambe manquante. Cette douleur lancinante perturbe Gérard et lui inflige un malus de -1 pour toutes ses actions jusqu'à ce qu'il se repose une nuit entière…*

Effet du froid

Les pirates des Caraïbes souffrent rarement du froid, mais il arrive toutefois qu'ils soient plongés dans de l'eau froide et subissent une hypothermie. Au départ, l'hypothermie est stimulante, car elle diminue le besoin en oxygène tout en laissant la personne alerte. Au bout d'un certain temps, la température du corps baisse et le corps s'engourdit. Si le personnage ne sort pas de l'eau,

il sombre dans l'inconscience, avec de grandes chances pour que son cœur cesse de battre ou qu'il se noie.

Effets. Si un personnage est plongé dans de l'eau froide (très froide) depuis plusieurs heures (minutes), il doit réussir un Test de Résistance Assez Facile toutes les heures (toutes les 10 minutes). Un échec entraîne l'inconscience et augmente le risque de noyade. Notez que, mis à part certaines eaux souterraines, les eaux des Caraïbes sont suffisamment chaudes pour que les nageurs s'y sentent à l'aise.

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

Noyade

Les marins qui savent nager dans un équipage de cent personnes se comptent sur les doigts d'une main. Les noyades en eau douce ou en mer ont des effets très différents, mais toutes deux tuent rapidement. Les personnes qui se noient sont en général effrayées, battent des jambes et des bras, ce qui accroît leur consommation d'oxygène, jusqu'à ce qu'elles inhalent de grandes quantités d'eau.

Effets. Un personnage échouant à un Test de Natation se met à couler et avale de l'eau, ce qui inflige 1 niveau de blessure sur l'État de santé général par Tour. Le personnage doit donc recommencer ce Test de Natation à chaque Tour jusqu'à ce qu'il réussisse ou sombre dans l'inconscience.

Traitement. Pour sauver une personne que la noyade a fait tomber dans l'inconscience, il faut la sortir de l'eau, lui dégager les voies respiratoires et réussir un Test de Premiers soins. Ce Test subit un Modificateur de difficulté équivalent au nombre de Tours que le personnage a passé dans l'eau, inconscient. On ne peut pas prodiguer ces soins en nageant. Une fois soigné, le rescapé récupère les niveaux de santé perdus (suite à la noyade) au rythme d'un par minute.

Exemple : *Sang d'encre, emporté par les débris du mât de misaine du Pélican, tente de s'en dépêtrer pour pouvoir nager. Il effectue un Test de Natation (Difficile) et échoue. En se démenant, il inhale de l'eau de mer (1 niveau de blessure). Seulement Légèrement blessé, il effectue au Tour suivant un autre Test de Natation et échoue à nouveau. Il est maintenant en pleine perdition et est Sérieusement blessé. Son prochain Test de Natation subit un malus de –3 (–2 pour la difficulté et –1 pour son État de santé général), et réussit tout juste. L'ayant échappé belle, Sang d'encre remonte à la surface et s'accroche à un espar flottant en toussant comme un damné...*

Chutes

Un personnage qui chute encaisse 2 points de dégâts par tranche de trois mètres de hauteur. Ces dégâts sont localisés (on tire un D6 pour chaque tranche), et groupés par Localisation. Par exemple, un personnage qui tombe de 9 mètres (3 tranches), tire 2, 5 et 5 pour les Localisations : il subit donc 2 points de dégâts dans la jambe droite, et 4 dans le bras droit.

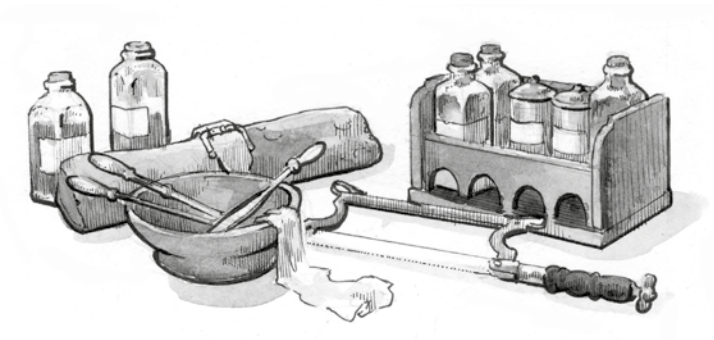
Il est éventuellement possible de s'accrocher à quelque chose lors de sa chute (à l'appréciation du maître de jeu). Le personnage peut alors tenter un Test d'Acrobatie (Adaptabilité) Difficile (-2) pour s'accrocher à un cordage, un piton rocheux, une branche, etc.

Exemple : *Tête de Pioche se bat en équilibre sur une vergue. Il doit pour cela réussir un Test d'Acrobatie par Tour, tout comme son adversaire. Celui-ci finit par échouer. Il chute et tente de s'accrocher à une écoute, avec des chances de réussite de 2F2. N'obtenant aucun Succès, il s'écrase sur le pont situé 25 mètres plus bas ! Il doit donc encaisser 8 fois 2 points de dégâts, chaque tranche de 2 points étant localisée au hasard sur un D6.*

Dégâts du feu

Si un personnage tente de traverser un brasier, 1D6–4 Localisations prennent feu (minimum 0 bien sûr). Un tel embrasement des vêtements peut être dû à un Test d'attaque réussi avec un objet enflammé.

Le feu inflige 1D6/3 points de dégâts par Tour sur chaque Localisation exposée aux flammes. Se jeter dans l'eau éteint tout de suite le feu, tout comme être enveloppé dans une couverture par une autre personne. Sinon, il faut un Tour pour éteindre une Localisation qui a pris feu (vêtements, cheveux…).



Maladies

Effets des maladies

Une maladie n'est pas localisée comme une blessure. Pour illustrer l'évolution de la maladie, c'est l'État de santé général du personnage qui doit être modifié. Un personnage en pleine forme est guéri, alors qu'un personnage en état de Blessure mortelle meurt…

Caractéristiques des maladies

Chaque maladie possède ses propres Caractéristiques :

Type. En dessous du nom de la maladie se trouve son type (Infection, Maladie…), ainsi que la mention Épidémique, qui signale soit que la maladie se transmet des malades aux individus sains, soit que les individus sains soumis au facteur de contagion (mouches, nourriture…) sont susceptibles d'attraper la maladie. Une maladie Endémique se concentre dans une région déterminée. Toute personne qui y pénètre doit faire régulièrement un Test de contraction.

Cycle. Un Test de Résistance doit être tenté au bout de chaque Cycle, par exemple tous les 2 jours si le Cycle est de 2 jours.

Incubation. L'incubation est le temps entre la contraction de la maladie et ses premiers effets.

État de crise. L'état de crise est l'État de santé général du malade à la fin de la période d'incubation. Si l'état de crise est Grave, l'État de santé général du personnage passe à Grave dès la fin de l'incubation (sans compter d'éventuelles blessures qui, bien sûr, empireraient cet état).

Virulence. La Virulence est le Modificateur de difficulté du Test de Résistance, applicable lors des Tests de contraction et d'évolution de la maladie :

Virulence de la maladie	Modif. de difficulté
Très bénigne	+3
Bénigne	+2
Assez bénigne	+1
Normale	+0
Assez virulente	-1
Virulente	-2
Très virulente	-3
Incurable	-5

Vecteur. C'est le mode de transmission de la maladie.

Médecine. Cette caractéristique indique si un Test de Médecine peut aider le malade.

Herboristerie. Cette caractéristique indique si des décoctions et autres drogues peuvent aider à la guérison.

Gravité maximale. Certaines maladies ne sont pas mortelles et l'État de santé général du malade ne dépassera pas une certaine gravité. Si la gravité maximale est « Mort » par contre, alors la maladie peut être mortelle.

Exemple : *la fièvre jaune est une maladie endémique, confinée en un lieu donné, qui se déclare au bout de 3 à 6 jours (incubation). Dès la fin de l'incubation, le patient est dans un État de santé général Grave (État de crise) qui évolue rapidement (Cycle de 2 jours). C'est une maladie dangereuse, potentiellement mortelle, mais de virulence moyenne. Elle se transmet par les piqûres de moustique (vecteur). Il n'existe pas de remède contre cette maladie (pas de Test d'Herboristerie possible), mais le médecin doit veiller à ce que son patient ne perde pas trop de sang (Test de Médecine).*

Tomber malade

Lorsqu'un personnage sain est en contact avec la maladie, voici la marche à suivre :

Test de contraction. Effectuez un Test de Résistance, modifié par (Virulence de la maladie +2). En cas d'échec, le personnage contracte la maladie : à la fin du temps d'incubation, il sera en état de crise. Ce Test doit être effectué à chaque Cycle passé en présence de la maladie lorsque celle-ci est épidémique, et dans le lieu touché par la maladie si elle est endémique.

Test d'évolution. S'il a contracté la maladie, le personnage se trouve, à l'issue de la phase d'incubation, dans l'État de crise, qui indique son État de santé général au début de la maladie. À partir de cet instant, à chaque fin de Cycle, le malade doit effectuer un Test de Résistance modifié par la Virulence de la maladie, avec les résultats suivants :

Échec. L'état du malade empire d'un niveau.

1 Succès. L'état du malade reste stationnaire.

2 Succès ou plus. L'état du malade s'améliore d'un niveau de blessure.

Diagnostiquer la maladie. Pour diagnostiquer correctement une maladie, le médecin doit effectuer un Test de Médecine. Sur un Échec, il ne peut aider le malade ; avec un seul Succès, il peut faire un Test de Médecine (voir ci-dessous) mais ne peut pas concocter de remède ; avec 2 Succès ou plus, il connaît la maladie, peut lire son descriptif et faire les Tests autorisés.

Soins. Une fois la maladie diagnostiquée avec succès, le médecin peut faire un Test de Médecine et/ou d'Herboristerie, afin de soutenir (voir « Compétences de soutien », p. 112) tous les Tests d'évolution des malades ainsi que les Tests de contraction des hommes sains.

Quelques maladies

Les maladies suivantes sont décrites avec leurs symptômes et le traitement approprié. Ne divulguez le nom de la maladie que lorsqu'elle est diagnostiquée avec succès, et d'ici là, contentez-vous de décrire les manifestations du mal, au fur et à mesure de son évolution. En attendant la guérison, les joueurs auront tout le temps nécessaire pour se faire du souci pour leurs personnages, surtout si ceux-ci ne bénéficient pas des soins d'un médecin !

Abcès

Infection

Dans les contrées chaudes, les germes infectieux pullulent et toute blessure risque de s'infecter si elle n'est pas soignée.

Effets. Pour toute Blessure grave n'ayant pas bénéficié d'un Test de Premiers soins réussi, le blessé doit effectuer un Test de Résistance pour savoir si un abcès se forme. S'il échoue, la blessure s'aggrave d'un niveau (sans toutefois entraîner de séquelles). Tous les deux jours, un chirurgien doit réussir un Test de Premiers soins pour que la blessure guérisse, sinon un Test de contraction de la gangrène devra être fait.

Traitement. L'abcès doit être incisé au couteau, de préférence en le faisant chauffer au préalable. Certains chirurgiens peu économes versent sur la plaie du rhum ou un autre alcool fort.

Exemple : *N'Serengi est blessé gravement à la jambe. De Vercourt lui a fait un bandage de fortune, mais a échoué à son Test de Premiers soins. Après un échec au Test de Résistance, la blessure à la jambe du géant noir devient critique. Les pirates écument la ville à la recherche d'un chirurgien, mais ne le trouvent qu'au bout de deux jours. Entre temps, Ange a refait le pansement de N'Serengi, mais a elle aussi raté son Test de Premiers soins. Kéwin devra effectuer pour son personnage un Test de contraction de la gangrène, deux jours plus tard. Un ex-chirurgien est traîné jusqu'à N'Serengi et aimablement prié de lui porter secours, sous la menace d'un pistolet. Le médecin réussit son Test de Premiers soins, sauvant ainsi N'Serengi de la gangrène.*

Choléra

Maladie, Épidémique

Le malade est d'abord pris d'une diarrhée indolore (jusqu'à un litre !), suivie de vomissements, eux aussi sans douleur. Le visage du malade vire au bleu, avec des traits tirés et une peau molle, sa voix devient aiguë et inaudible et il meurt en quelques jours.

Épidémiologie. La maladie se transmet par l'eau, particulièrement dans les régions où les selles ne sont pas correctement évacuées.

Traitement. Seules des décoctions peuvent aider le malade à reprendre le dessus, mais le choléra reste souvent mortel.

Dengue

Maladie, Endémique

Le malade ressent une légère conjonctivite, avant le début brutal de la maladie. Il souffre alors d'intenses maux de tête, d'une vive douleur derrière les yeux et de courbatures. La lumière lui fait mal, il devient insomniaque, anorexique, et sa peau se couvre de boutons. Au bout d'une semaine vient une période de rémission de deux jours, avant que la fièvre ne reprenne, puis ne disparaisse définitivement.

Épidémiologie. La dengue se transmet par les piqûres de moustiques.

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

Dénutrition et déshydratation

Manque de nourriture et/ou d'eau

Un homme affamé, obnubilé par le manque de nourriture, a un comportement très altéré, et une personne au bord de l'inanition peut même avoir des hallucinations. Avant cela, tout devient bon à manger : rats, vêtements, cordages ou bois. Une personne normale peut tenir soixante jours sans manger, mais peu y survivent. Sans eau, il est difficile de tenir plus de trois jours.

Effets. Les malus de la soif et de la faim ne se cumulent pas, on souffre du pire des deux. Au bout de 4 jours de jeûne, un personnage souffre d'un malus de -1 cumulatif à tous ses Tests pour chaque semaine passée, jusqu'à ce qu'il tombe inanimé. La soif entraîne un malus cumulatif de -2, cumulable chaque jour, à partir de la deuxième journée passée sans boire une seule goutte d'eau (attention, la plupart des aliments contiennent de l'eau… ce qui n'est pas le cas des provisions salées ou séchées embarquées sur un navire).

Traitement. Une personne qui jeûne depuis plus d'un mois devra se remettre à manger très lentement pendant plusieurs semaines, sous peine de mourir d'atroces maux de ventre, car l'appareil digestif, atrophié, doit d'abord se

remettre à fonctionner correctement. Une personne assoiffée et déshydratée devra manger du sel en buvant à nouveau de l'eau, sinon elle mourra.

Dysenterie

Maladie, Épidémique

La maladie débute brusquement par des fièvres et de forts maux de ventre, accompagnés de diarrhées sanglantes. Le patient crie de douleur si on lui touche l'abdomen, et dans les pires cas, ces symptômes entraînent la mort. Les rechutes de dysenterie sont fréquentes.

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

Traitement. Il n'existe pas de remède efficace pour soigner la dysenterie. Cependant, il faut veiller à compenser les pertes d'eau ou de sang.

Fièvre jaune

Maladie, Endémique

Le malade souffre de violents maux de tête, de vertiges et d'une forte fièvre. Son visage devient congestionné, particulièrement autour des yeux, et sa langue vire au rouge vif. Il entre en convalescence au bout de trois jours, ou bien est pris de délires et d'une intense hémorragie, qui s'intensifie à mesure que la température monte, et vomit noir. S'il ne se remet pas de cette crise, il sombre dans un coma de quelques jours, et meurt.

Épidémiologie. La fièvre jaune se transmet par les piqûres de moustiques.

Traitement. La fièvre jaune ne peut être soignée, on peut seulement veiller à ce que le malade ne perde pas trop de sang.

Fièvre due aux morsures de rat

Maladie

Le malade oscille entre des périodes de fièvre accompagnées de maux de tête, nausées et vomissements, et des périodes de rémission, chacune durant environ trois jours. Sa peau se couvre de boutons sur ses extrémités. La maladie dure entre quatre et six semaines, mais peut se prolonger pendant un an.

Épidémiologie. Cette fièvre se transmet par les morsures de rats.

Traitement. Certaines herbes soulagent le patient de sa douleur.

Fièvre typhoïde

Maladie, Épidémique

La maladie débute par des maux de tête, aggravés par de la fièvre et des malaises. Le malade perd toute envie de manger et souffre de diarrhées. La fièvre croît pendant trois jours, reste stable pendant deux semaines, puis décroît pendant deux autres semaines. Pendant ce temps, le malade développe un comportement psychotique, délire, transpire abondamment et frissonne. S'il ne survit pas, la mort survient au cours des deux semaines de fièvre intense, à cause d'une hémorragie intestinale bien souvent. Les rechutes ne sont pas rares.

Épidémiologie. La fièvre se transmet par la nourriture, mais est bien une maladie épidémique. Les nombreuses mouches des Caraïbes se nourrissent des déjections des malades et contaminent la nourriture. De nombreuses personnes sont d'ailleurs porteuses de la maladie sans souffrir de ses effets.

Traitement. Le seul traitement se limite à veiller à ce que le malade ne quitte pas le lit. Certains chamans indiens connaissent des plantes qui accroissent les chances de survie. Pour éviter l'épidémie, il faut séparer les malades des hommes sains et veiller à leur hygiène.

Frambosia

Maladie, Épidémique

La Frambosia est une maladie infectieuse propre aux régions tropicales. Elle commence par une lésion importante entre les jambes, qui disparaît en quelques semaines pour laisser une cicatrice. Six semaines plus tard, des boutons apparaissent autour de la bouche, du nez et sur les fesses. Ces lésions finissent aussi par disparaître. Quelques années plus tard, les tibias se déforment en lame de sabre, une tumeur détruit l'intérieur du nez et des renflements peuvent aussi apparaître autour des articulations, tout ceci étant permanent.

Épidémiologie. La transmission se fait probablement par les mouches.

Traitement. La Frambosia peut être soignée par les herbes adéquates.

Gangrène

Infection

La gangrène est très fréquente dans le cas de blessures profondes aux jambes ou d'abcès non soignés. Une fois incubée, elle s'étend rapidement aux muscles sains. Le malade ressent une douleur vive au niveau de la blessure, d'où sort un pus brun, sanglant et nauséabond. La peau autour de la blessure peut prendre une couleur rougeâtre et de petites bulles peuvent apparaître sur la plaie. Pendant ce temps, le malade est pâle, prostré et devient anorexique, puis il meurt soudainement ou après un coma. Il existe également des gangrènes séniles, comme celle qui a eu raison de Louis XIV.

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



PRÉ-TIRÉ

Chirurgien de marine

—

☞ *page 82*

Traitement. Le seul traitement connu reste l'amputation rapide du membre gangrené, avant que l'infection ne s'étende.

Exemple : *la blessure de Gérard Colin à la jambe s'est infectée. Les éclats de bois accompagnant le boulet qui l'a blessé lui font souffrir le martyr. Le chirurgien s'affaire auprès d'une trentaine de blessés et inspecte rapidement Gérard, qui a raté son jet de Contraction de gangrène. L'odeur que dégage sa jambe et les petites bulles qui apparaissent sous la peau ne trompent pas le médecin. Il n'y a plus à hésiter : il faut amputer.*

Malaria

Maladie, Endémique

La crise débute par des frissons qui peuvent durer une heure. Le malade est ensuite pris d'un accès de froid de plusieurs heures suivi d'un accès de chaleur de la même durée. Durant cette période, il souffre de fièvre, de maux de tête, et de douleurs dans les muscles. Une fois la fièvre partie, le malade a quelques jours de rémission avant une nouvelle crise moins intense, et ainsi de suite jusqu'à disparition. Les rechutes se font au plus une fois l'an et chaque crise laisse le malade dans un état d'épuisement total. Le malade peut également souffrir d'hémiplégie, de convulsions puis d'un coma menant à la mort, ce qui est plus rare. Des hémorragies internes peuvent se produire, mais sont encore plus rares.

Épidémiologie. La malaria existe dans les régions où les moustiques sont nombreux.

Traitement. Le quinquina permet de traiter les crises, qui peuvent durer un mois sinon.

Peste

Maladie, Épidémique

Épidémiologie. La peste se transmet, au début en tout cas, par les puces qui passent des rats porteurs aux hommes. La morsure par un animal victime de la peste peut être suffisante pour transmettre la maladie. La peste se transmet aussi par voie orale, les poumons du malade émettant une grande quantité de germes.

Traitement. La médecine de l'époque ne connaît pas de remède efficace contre la peste, qui est mortelle. La peste bubonique est souvent mortelle. La peste pulmonaire, elle, l'est toujours. Ces remèdes existent pourtant et on en trouve dans les trousses de soin des navires, mais ils sont utilisés dans d'autres indications.

Pied de Madura

Champignons, Endémique

Le pied de Madura est un champignon qui pénètre dans les pieds blessés. Le dos et la plante du pied enflent puis se mettent à suppurer avant de guérir. Ce phénomène se répète sur d'autres zones du pied. Au bout de quelques mois, les jambes de la victime commencent à être douloureuses, de façon modérée, puis de plus en plus jusqu'à ce que les zones touchées ressemblent à une éponge faite de chair putréfiée.

Traitement. Seule l'amputation permet d'éviter la mort. Le patient arrive à supporter la douleur sans problème, et ne souffre donc pas de malus. Quand son état devient Critique, il doit effectuer un Test de contraction par semaine pour savoir si son autre jambe est infectée.

Rage

Maladie, Épidémique

Une morsure d'animal enragé sur trois a une chance de transmettre la maladie. Le malade ressent une vive douleur au niveau de la morsure, qui lance jusque dans la hanche ou l'épaule, l'amenant parfois à se gratter jusqu'à s'écorcher. Il est aussi pris de crises de violence destructrice et de peur irraisonnée, suivies de périodes de dépression. Ensuite viennent des convulsions, le malade devient brûlant, salive abondamment, transpire et pleure. Il devient hydrophobe et la seule évocation du mot eau provoque une peur panique. Tout cela peut conduire au coma, puis à la mort. La rage transmise par les chauves-souris, qui mordent à l'orteil durant le sommeil, provoque une paralysie qui monte des pieds à la tête et tue le malade en quelques jours.

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

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

Scorbut

Carence alimentaire, considérée comme une Maladie épidémique

Le scorbut, qui est une carence en vitamine C, est apparu avec les Croisades, et a toutes les apparences d'une épidémie car il touche en même temps des personnes suivant le même régime alimentaire. Les marins qui se nourrissent principalement de viande salée et de légumes secs, mais pas assez (voire pas du tout) de fruits et légumes frais, sont potentiellement exposés au scorbut. Les premières manifestations, au bout de cent quarante jours, sont un gonflement de la base des poils, surtout sur le dos et les cuisses. Ceux-ci s'enroulent sur eux-mêmes

Sans les dents !

Nos aventuriers ont appris lors du scénario précédent qu'un révérend père en mission chez les Indios Bravos a découvert un remède « magique » contre le scorbut. Il s'agit bien entendu du jus d'agrume, mais cela, aucun des aventuriers ne le sait.

Alors que le scorbut fait des ravages dans leurs rangs et que rien ne semble pouvoir l'arrêter, nos gentilshommes de fortune se mettent en quête du père en question. Il est parti de Nombre de Dios et s'est enfoncé dans la forêt vierge. Arriveront-ils à le trouver avant de succomber à leur tour ?

et poussent à l'intérieur de la peau, qui se couvre alors de points rouges puis d'ecchymoses. Au bout de deux cents jours, les gencives se mettent à gonfler et à saigner, les dents se déchaussent et tombent. Les cicatrices deviennent douloureuses, tout comme les mains et les pieds affaiblis. Une hémorragie généralisée met fin à la vie du malade au bout de deux cent vingt jours. Du fait qu'il se déclare vers la fin des voyages, on l'appelle le « mal de terre » car on va jusqu'à penser que c'est le fait de mettre le pied à terre qui le déclenche.

Traitement. La consommation de fruits frais, de jus d'orange ou de citron suffit à enrayer la carence. Toutefois, ce traitement n'est devenu une évidence qu'à partir de 1747. Auparavant, seuls les meilleurs médecins voyaient comme solution un séjour prolongé à terre (ce qui est généralement utile : ce serait étonnant que les marins ne consomment pas de fruits pendant ce temps). Ironiquement, on mettait en quarantaine un équipage atteint du scorbut, par peur de contamination. Le maître de jeu peut compter le nombre de jours depuis lequel l'équipage n'a pas eu l'occasion de se nourrir de fruits. Le médecin de bord peut effectuer un Test de Médecine (Eru.), éventuellement aidé par la Compétence Herboristerie, pour remarquer le développement du mal chez les matelots. Avec 0 Succès, tous les malades meurent. Avec 1 Succès, le médecin a l'idée d'imposer un simple séjour à terre. Dans ce cas, un « malade » sur deux survit. Avec 2 Succès, le médecin prend de plus l'initiative de modifier le régime alimentaire des marins : les trois quarts d'entre eux survivent. 3 Succès et plus permettent de sauver tout le monde.

Syphilis

Maladie

Un chancre, ou ulcère, se développe et s'entoure d'autres lésions au point de transmission, le plus souvent dans les parties génitales. Six semaines plus tard, d'autres lésions apparaissent sur le reste du corps, notamment le visage, la paume des mains et la plante des pieds, mais aussi le tronc. Les parties génitales peuvent présenter des sortes de verrues douloureuses. Le malade peut souffrir de troubles de la vue, d'une douleur inflammatoire ou d'une insensibilisation partielle du crâne. Ces douleurs touchent aussi l'estomac ou les jambes, empêchant tout déplacement. Certains voient leurs articulations gonfler puis se disloquer peu à peu. Les symptômes semblent ensuite disparaître pendant une dizaine d'années avant de resurgir sous une forme tardive. Le malade perd ensuite l'usage de la vue et peut se retrouver paralysé. La démence le prend, puis la mort, quand une hémorragie interne se déclare.

Épidémiologie. La syphilis se transmet principalement lors des rapports sexuels, mais aussi parfois par le baiser ou la morsure.

Traitement. Seuls quelques rares médicaments, comme le mercure, peuvent ralentir ce fléau lent mais implacable.

Tétanos

Maladie

Le tétanos se développe à partir de blessures sales, causées par exemple par un morceau de métal rouillé (une chance sur dix de l'attraper si le personnage est blessé par une arme rouillée). Une fois l'incubation terminée, le malade est pris de maux de tête et d'une forte agitation due à une rigidité musculaire qui gêne le cou, le dos et les joues. Les muscles du visage se tordent en un rictus surnommé « rire sardonique ». Le malade a des difficultés à avaler sa salive et à manger. L'état du malade peut se compliquer : ses muscles sont pris de spasmes, puis le corps tout entier est secoué de convulsions. Il peut alors être victime d'une fracture de la colonne vertébrale, d'une pneumonie, à moins que ses poumons ne se remplissent de sang ou qu'il ne meure asphyxié par une contraction des muscles respiratoires.

Traitement. Le patient doit être placé dans une pièce sombre et sans bruit, pour éviter les stimuli entraînant les contractions tétaniques. Le médecin doit l'allonger sur un lit en veillant à ce qu'il change régulièrement de position, et doit procéder de temps en temps à des lavements. Il faut enfin surveiller le malade pour qu'il ne se morde pas la langue lors d'un spasme et ne s'étouffe pas en mangeant.

Caractéristiques des maladies

Maladie	Cycle	Virulence	État de crise	Vecteur	Méd.	Herbor.	Gravité max.	Incubation
Choléra	2 j.	Très virulente	Sérieux	Eau, saleté	N	0	Mort	6-48 h.
Dengue	3 j.	Assez bénigne	Grave	Moustiques	0	0	Critique	5-8 j.
Dysenterie	2 j.	Assez virulente	Grave	Eau, saleté	0	R1	Mort	1 sem.
Fièvre jaune	2 j.	Normale	Grave	Moustiques	0	R	Mort	3-6 j.
Fièvre (rats)	2 sem.	Bénigne	Sérieux	Morsure de rat	N	0	Grave	1-6 sem.
Fièvre typhoïde	1 sem.	Virulente	Grave	Saleté, nourriture	0	0	Mort	10 j.
Frambosia*	**	Normale	Léger	Mouches	N	0	Critique	3-4 sem.
Gangrène	1 j.	Virulente	***	BC jambes, abcès	N	R	Mort	1-4 j.
Malaria	2 j.	Assez virulente	Grave	Moustiques	N	0	Critique	1 an / rechute
Peste pulmonaire	2 j.	Incurable	Grave	Rats, haleine	N	R	Mort	2-4 j.
Peste bubonique	2 j.	Très virulente	Sérieux	Rats, haleine	N	R	Mort	2-4 j.
Pied de Madura*	1 mois	Incurable	Léger	Forêt, blessure	N	R	Mort	1 sem.
Rage	1 j.	Incurable	Sérieux	Morsure	N	R	Mort	30-70 j.
Syphilis	5 ans	Assez virulente	Léger	Sexe	N	R	Mort	10-90 j.
Tétanos	2 j.	Assez virulente	Sérieux	Métal rouillé	0	R	Mort	6-15 j.
Typhus	2 j.	Virulente	Grave	Saleté	N	R	Mort	2 sem.

* Seule l'amputation peut sauver le malade.

** Cycle spécial 3 sem/3 sem/3 sem/1 an (voir descriptif).

*** État de crise = Gravité de la blessure reçue aux jambes ou de l'abcès infecté (voir Vecteur de la maladie).

1R = Remède rarement connu, Test d'Herboristerie Quasiment impossible (-4)

Note : les abcès, la dénutrition et le scorbut, qui ne sont pas des maladies à proprement parler, ne figurent pas dans ce tableau.

Exemple : *alors que nos pirates abordent un navire qui erre sans équipage, Xabi s'écorche la jambe sur un vieux clou rouillé. Renaud jette un D10 en secret pour savoir si Xabi est infecté par le tétanos. Il obtient un 1, si bien que Laurent doit effectuer un Test de contraction, qu'il rate. Dix jours plus tard, Xabi est pris d'un tic au cou, accompagné de maux de tête. Pour ne pas passer pour un faible, il tente de cacher ces symptômes à ses compagnons. Un jour, un de ses chefs de pièce s'enfuit en hurlant en le voyant. Le visage de Xabi est animé d'un rictus atroce. Xabi s'écroule et se convulse soudain sur le sol. Ange, qui a déjà vu des crises de ce genre, l'isole dans la cale, dans le noir et loin du bruit. Après deux semaines de soins, Xabi peut enfin sortir de sa cellule, mais pas avant d'avoir remercié Ange d'un baiser pour lui avoir sauvé la vie.*

Typhus

Maladie, Épidémique

Le typhus est dû à un manque de propreté. Il est véhiculé par les poux humains et les puces des rats. Après deux semaines d'incubation, le patient est pris de frissons, de fièvre, de maux de tête et de douleurs à la colonne vertébrale. La maladie est reconnaissable également à la rougeur et au gonflement du visage et aux yeux veinés de rouge.

Au bout de deux jours, la température chute, mais le patient reste fiévreux, avec un pouls irrégulier et faible et des traces noires sur les lèvres. Le patient se déshydrate et urine peu, sa langue est blanche et fendillée.

Quatre jours plus tard, le patient est pris d'une éruption cutanée, si violente que la peau peut saigner. La mort survient par inflammation du muscle cardiaque. S'il survit, les signes reviennent, il est pris de sueurs et urine abondamment, puis les signes disparaissent progressivement.

Piqûres et morsures

Les règles concernant les piqûres et morsures d'animaux sont identiques à celles des maladies, sauf bien sûr en ce qui concerne la contraction et la transmission.

Araignées

Les araignées, veuves noires, tarentules ou mygales, mordent souvent dans les fesses ou les parties génitales des aventuriers qui enfilent des vêtements les abritant, bien qu'elles puissent se défendre en mordant dans d'autres situations. S'ensuit alors une douleur aiguë au point de morsure, suivie par une crampe qui s'étend progressivement. La douleur, extrêmement vive, apparaît par vagues, accompagnée de nausées et de migraines. Elle se calme au bout de quelques heures, mais les rechutes sont fréquentes, si bien qu'elle ne disparaît totalement qu'au bout de deux semaines. Les morsures d'araignées ne sont mortelles que chez les êtres les plus faibles.

Traitement. Le seul remède connu par les Européens se limite à des bains chauds qui atténuent la douleur. Les Indiens d'Amérique, plus souvent confrontés aux araignées, utilisent pour calmer la douleur des herbes appropriées (hallucinogènes parfois).

Lézard

Le seul lézard dangereux n'est pas du tout agressif. Il vit au Mexique et se réfugie sous les pierres. Une main glissée sous la pierre et dirigée vers lui peut être considérée comme une agression. Lorsqu'il mord, il s'accroche si bien qu'il est difficile de le faire lâcher. La blessure enflée fait souffrir la victime qui est prise de nausées et de vomissements, ainsi que de troubles de la vue. La mort survient pour les moins heureux en quelques heures.

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

Serpents

Un serpent sur dix seulement est venimeux, et assez peu de gens mordus en meurent. Tout dépend du serpent et de la résistance de sa victime. Des infections secondaires apparaissent parfois, suivies de nécroses proches de la gangrène. Les vêtements offrent une bonne protection contre les morsures de serpent, car le venin n'est pas injecté par les crochets et l'empoisonnement n'a lieu

Caractéristiques des piqûres et morsures

Animal	Cycle	Virulence	État de crise	Médecine	Herboristerie	Gravité max.	Incubation
Araignée	3 j.	Assez bénigne	Grave	0	0	Critique	6-15 h
Lézard	1 h	Assez Virulent	Sérieux	0	N	Mort	Instantanée
Serpent	4 h	Normal	Sérieux	0	0	Mort	1 minute
Scorpion	2 h	Normal	Grave	0	N	Mort	Instantanée

que si ceux-ci ont bien pénétré la chair. Dans le Nouveau Monde, on trouve quelques espèces de reptiles venimeux, comme des aspics, des serpents corail, des serpents de mer et des crotales, mais pas de vipères. Seules ces espèces sont dangereuses :

Crotale. Autour de la morsure apparaissent des lésions et des hémorragies. Le venin se transmet par le système sanguin, puis arrive jusqu'au cœur qui cesse de battre en 2D20 heures.

Serpent corail ou cobra. La morsure laisse peu de traces et est peu douloureuse, si bien que le serpent mord souvent en plusieurs endroits. Après dix minutes, la victime se sent engourdie et sa vision se trouble. Son élocution devient difficile, et elle se met à saliver de façon excessive. La mort survient au bout de 4D20 heures, parfois précédée de nausées et de vomissements. La victime meurt dans un coma convulsif sans pouvoir respirer.

Aspic. La morsure crée une douleur vive, et la plaie gonfle immédiatement. Des ecchymoses apparaissent sur la peau à mesure que le venin se répand. Du sang se met ensuite à suinter par les pores de la peau autour de la morsure et l'épiderme devient froid. La victime souffre de nausées, d'une sensation intense de soif, de saignements de nez, d'une diarrhée sanglante et, plus tard, de convulsions. La surinfection et la gangrène entraînées par la blessure peuvent rendre l'amputation nécessaire. La mort survient après 3D20 heures.

Traitement. Près des marques de morsure, le médecin doit tracer des incisions parallèles et opérer des succions importantes et fréquentes pour empêcher le venin de progresser. Un bon apothicaire peut préparer un anti-venin efficace, mais les succions restent nécessaires.

Scorpions

Les scorpions s'introduisent la nuit dans les vêtements, les bottes et les lits. Ils ne sont pas agressifs, mais tout contact inopportun est immédiatement suivi d'une piqûre. Le personnage ressent alors une brûlure, comme si la peau était percée de milliers d'aiguilles, ainsi qu'un engourdissement localisé d'abord autour de l'endroit piqué, puis qui s'étend progressivement. La victime, salivant abondamment et prise de nausées, s'agite alors violemment et tombe dans un coma secoué de convulsions avant de mourir, en moins de douze heures.

Traitement. Le froid atténue grandement les douleurs, et il est préférable qu'un médecin ligature la zone piquée.

Poisons

Chaque poison est accompagné du mode d'administration le plus efficace, ainsi que de sa Virulence. Lorsqu'un personnage est empoisonné, il doit réussir un Test de Résistance modifié par la Virulence du poison. En cas d'échec, il en subit tous les effets. Avec 1 Succès, il passe un très mauvais moment, mais se remet finalement. Avec 2 Succès, il a réussi à résister au poison.

Aconit

Ingestion, Très virulent

La famille des aconits est l'une des plus toxiques du règne végétal. Les racines sont les parties les plus nocives. L'intoxication est très rapide (vingt minutes) et commence par une sensation de fourmillement dans la bouche, qui s'étend progressivement à tout le corps. Puis le sujet se refroidit, et ses battements de cœur deviennent irréguliers. Il décède par asphyxie en quarante-cinq minutes, sans toutefois perdre conscience. Si le poison est évacué par vomissement dès le début de l'intoxication, sa Virulence passe à Bénigne.

Amanite phalloïde

Ingestion, Très virulent

Ce champignon tristement célèbre n'est plus à présenter tant il est connu et redoutable. L'ingestion est souvent accidentelle, suite à la confusion avec un autre champignon. Les premiers symptômes apparaissent dix à vingt-quatre heures après l'ingestion, ce qui est trop tard pour agir d'une manière efficace et empêcher les agents toxiques de pénétrer l'organisme. Les premiers signes de l'empoisonnement sont des vertiges et une gêne respiratoire, bientôt suivis de vomissements et diarrhées. Enfin le cœur bat de moins en moins régulièrement, ce qui met fin à la vie de la victime en deux à trois jours. Si elle survit, elle mettra tout de même deux semaines à s'en remettre.

Amanite tue-mouche

Ingestion, Virulent

Sans doute le plus connu des champignons vénéneux, avec son chapeau rouge à pois blancs. Il est assez toxique, quoique très rarement mortel, et constitue un très puissant hallucinogène. Une heure après ingestion, le sujet devient hilare et se livre à des manifestations bruyantes et démonstratives, parfois ponctuées d'accès de colère, une attitude en tous points comparable à celle d'un homme ivre. À ce comportement s'ajoutent des hallucinations auditives et visuelles (visions colorées, dédoublement d'objets). La victime tombe ensuite dans un état de stupeur et sombre dans le sommeil. À son réveil elle ne gardera qu'un souvenir confus et vague de ce qui s'est passé. Si un personnage ingère ce champignon, il entre dans la phase

Où se procurer du poison ?

Ces délicieuses substances peuvent être achetées chez un herboriste ou auprès d'un homme-médecine. Un Test d'Herboristerie (Pouvoir) par jour dans la forêt permet aussi d'en trouver deux doses par Succès (un échec signifie qu'aucun poison ne peut être trouvé dans la région). Nombre de plantes et de fleurs des jardins contiennent des nombreux poisons mortels, si bien que ce sont dans les jardins que les nobles vont chercher des solutions à leurs problèmes politiques.

de délire une heure après ingestion et pour une durée de deux heures, suite à quoi il s'endort pendant (10 - Résistance) heures, durant lesquelles il ne peut être réveillé.

Belladone

Ingestion, Assez virulent (par groupe de 5 baies ingérées)

Les parties les plus toxiques de la plante sont ses racines et surtout ses baies, qui ressemblent à de petits grains de raisin très noirs et brillants. L'ingestion de cinq baies constitue une dose mortelle pour un enfant ou une personne faible, mais les intoxications chez les adultes restent rares. Néanmoins, la forme de la baie favorise grandement l'intoxication, car on peut aisément la confondre avec un grain de cassis ou une myrtille. La mort survient en moins de deux heures. Si la victime vomit dans l'heure suivant l'ingestion, elle est sauvée.

Ciguë

Ingestion, Très virulente

Il existe de nombreuses variétés de ciguës. L'intoxication est due à la consommation des racines – qui peuvent être prises pour des navets ou des carottes –, des feuilles ou des fruits. Toutefois il est à noter que l'ingestion est rarement accidentelle car la ciguë dégage une odeur très désagréable. En cas d'ingestion, les symptômes sont très rapides, en moins de trente minutes la victime est prise de vomissements, puis la paralysie survient en partant des membres inférieurs et en remontant, enfin des tremblements convulsifs et des spasmes se produisent avant la mort par asphyxie, dans les deux heures suivant l'ingestion. Si la dose est supérieure à 2 racines, 10 feuilles ou 5 baies, la mort est inévitable…

Coprin noir d'encre

Ingestion combinée à l'alcool, Virulent

Le coprin est un champignon dont l'ingestion seule n'est pas toxique, il est même plutôt bon, d'un point de vue gustatif. Néanmoins, combiné à une absorption d'alcool, même faible, il a des effets très gênants chez la victime : bouffées de chaleur, congestion de la face et du cou qui deviennent violacés, accélération du pouls et de la respiration, et vertiges. Une personne intoxiquée de la sorte subit, trente minutes après avoir ingéré le dernier des deux composants (alcool ou champignon), un Modificateur de difficulté de -5 pour toutes ses actions physiques pendant une durée de (10 - Résistance) heures.

Crapauds

Ingestion, Virulent

Il peut paraître étrange de faire figurer crapauds et grenouilles dans cette section, mais certains d'entre eux fabriquent des substances puissamment hallucinogènes, bien qu'ils ne possèdent aucun moyen de les inoculer. Seuls les Indiens (Caraïbes ou Indios Bravos) connaissent et savent attraper ces batraciens particuliers. Ils se servent de ces drogues pour déclencher des transes rituelles. On peut récupérer les substances actives en raclant la peau de l'animal ou en massant les glandes situées à l'arrière de la tête. Certains Indiens lèchent même les animaux pour bénéficier des paradis artificiels qu'ils procurent. Par commodité, on assimilera l'effet de ces substances à ceux du datura (voir plus bas), avec cependant une action immédiate lors de l'ingestion, et une durée des effets psychotropes de six heures.

Curare

Blessure, Virulent

Si une blessure au moins Légère est infligée à la victime, celle-ci doit effectuer un Test de Résistance modifié par la Virulence du poison. Si le Test est réussi, la localisation touchée est paralysée durant quinze minutes s'il s'agit d'un bras ou d'une jambe, sinon le curare n'a aucun effet. Si, en revanche, le Test se solde par un échec, la victime se retrouve complètement paralysée en une minute : les membres sont touchés en premier, puis vient le tour de la tête et la victime sombre dans l'inconscience. Enfin, le poison atteint la poitrine et la victime meurt asphyxiée, à moins qu'un médecin ne lui fasse du bouche à bouche (Test de Premiers soins) pendant dix à quinze minutes, auquel cas le patient survivra au poison et se remettra en une semaine. Le processus est évidemment accéléré si le poison a été inoculé dans la tête ou le torse. Il faut toutefois savoir que les Indiens Caraïbes n'utilisent le curare que pour chasser, et jamais contre un homme. Cependant, les Bravos ne s'en privent pas…

Datura (ou stramoine)

Ingestion/Fumée, Virulent

Le datura est une plante commune, souvent cultivée à des fins ornementales. Toute la plante est plus ou moins toxique, les fruits et la fleur étant les plus hallucinogènes. En cas d'intoxication, le comportement du patient sera perturbé : vertiges, trouble de la parole, modification de la perception du temps et de l'espace, hallucinations tant auditives que visuelles, parfois même tactiles… Le risque majeur est alors que le sujet se noie, se défenestre ou agisse de manière inconsidérée. Le datura est plus un puissant hallucinogène qu'un poison à proprement parler, mais elle est souvent utilisée au cours de larcins car ses victimes se retrouvent dans l'impossibilité de se défendre ou d'appeler à l'aide. Une personne intoxiquée au datura ressentira les premiers effets après trente minutes en cas d'ingestion (sauf vomissements peu après l'absorption), ou cinq minutes si elle est fumée, et sera alors incapable de faire quoi que ce soit pendant deux heures. De plus, si un Test de Pouvoir (Difficile) n'est pas réussi, la victime n'aura aucun souvenir de l'incident.

Fève de Calabar

Ingestion, Assez virulent (par groupe de 5 fèves ingérées)

Souvent utilisée comme épreuve de vérité en Afrique, principalement au Niger, la fève se présente sous la forme d'une graine de 3 cm sur 12 à 15 mm, noire, dure, et brillante. Une trentaine de fèves constitue une dose très dangereuse, une cinquantaine est mortelle. Si des fèves – souvent réduites en poudre – sont ingérées, la victime ne présente aucun symptôme pendant dix minutes, puis les problèmes s'accumulent. Soudain, elle ne peut plus avaler, du mucus s'écoule de sa bouche, elle convulse rapidement et la mort survient en moins de trente minutes, sans que sa conscience soit toutefois altérée.

Laurier rose

Ingestion, Très virulent

Toutes les parties de cet arbuste de trois ou quatre mètres de hauteur sont toxiques. L'intoxication survient par des moyens divers : consommation des baies, des graines, d'aliments embrochés sur des branches, et plus rarement consommation des feuilles, qui sont coriaces et ont un goût amer. On peut aussi confondre la feuille avec celle d'autres plantes médicinales, en particulier l'eucalyptus. Les premiers symptômes de l'empoisonnement, une heure après l'ingestion, sont des vomissements, suivis de malaises et de troubles visuels. Ensuite le rythme cardiaque de la victime ralentit, tombant en dessous de 45 pulsations par minute, et la mort survient par arrêt cardiaque deux à trois heures après les premiers symptômes. Si la victime vomit dans la demi-heure suivant l'ingestion, elle est sauvée.

Mancenillier

Blessure/Ingestion/Inhalation, Incurable

Les Indiens Caraïbes n'utilisent jamais le curare lors de leurs guerres, ils lui préfèrent le mancenillier. Le latex, une fois recueilli, est chauffé jusqu'à obtention d'une pâte blanche dans laquelle les flèches et dards de sarbacane sont trempés juste avant usage, faute de quoi le poison perd une grande partie de son efficacité, ce qui limite son utilisation dans le temps. Le poison est également redoutable par inhalation (lorsque le latex est porté à ébullition) et ingestion, même si ces usages restent très rares car il est assez difficile de faire manger du latex à quelqu'un. Si la victime reçoit une blessure au moins Légère (ou ingère / inhale le poison), elle meurt vingt-quatre heures plus tard. Un Test d'Herboristerie peut soutenir le Test de Résistance, le soigneur appliquant alors des herbes médicinales sur la blessure.

Exemple : *lors d'une altercation avec des Caraïbes, Sang d'Encre est blessé d'une flèche dans la cuisse. Au bout de quelques heures, malgré les herbes que N'Serengi a déposé sur sa blessure (2 Succès à l'issue d'un Test d'Herboristerie), il est pris de fièvre et vomit du sang. Au matin, son état est des plus critiques. Il effectue maintenant un Test de Résistance, avec un modificateur final de -5 (Virulence du mancenillier) +2 (Succès du soigneur) = -3. Avec un niveau de 5 en Résistance, il obtient 4 et 8, qui sont tous deux supérieurs à 2. Le pauvre Sang d'Encre meurt en regardant l'aube se lever…*

Expérience

Acquérir de l'expérience

L'expérience permet à un personnage d'améliorer ses capacités. Pour cela, il existe cinq méthodes complémentaires : l'expérience pratique acquise sur le terrain, l'exercice d'un métier, l'enseignement, la réussite lors d'une situation critique et l'accomplissement des objectifs du scénario.

L'expérience se calcule en « Points d'expérience » (PE), qui sont en général assignés aux Compétences de manière individuelle. Sur la fiche de personnage, chaque Compétence possède un emplacement destiné à recevoir le total de Points d'expérience acquis ainsi qu'une petite case à cocher :



Expérience pratique

« C'est en forgeant que l'on devient forgeron. » Ce vieil adage s'applique aussi aux personnages de *Pavillon Noir*, qui ont la possibilité d'apprendre « sur le tas », tout simplement en utilisant leurs Compétences. Lors d'un Test de Compétence, si un personnage obtient au moins autant de Succès que le nombre de dés lancés, le joueur peut cocher la petite case située à côté du niveau de la Compétence utilisée.

À l'issue de la partie, cette Compétence gagne 1 Point d'expérience, à noter dans l'emplacement réservé à cet usage (et à ajouter éventuellement aux autres points déjà acquis). Toutes les cases cochées doivent également être gommées, en prévision de la prochaine séance.

Exemple : *le capitaine de Vercourt étudie le trajet à suivre pour joindre la Martinique, à partir des Îles Vierges. Il obtient 3 Succès sur 2F6, et, porté par les forts courants des Antilles, évite d'envoyer le Pélican sur des récifs. Le joueur peut cocher la case d'expérience pratique, et la Compétence Navigation de son personnage gagnera donc 1 PE à l'issue de la partie.*

Le cas de l'Escrime

Des lecteurs observateurs auront pu remarquer la présence non pas d'une mais de cinq petites cases à cocher à côté de la Compétence Escrime. La raison est simple : cette Compétence n'étant quasiment jamais utilisée directement dans un Test, elle ne peut donc normalement bénéficier de l'expérience pratique, au même titre que les autres Compétences. Pour remédier à ce problème, voici la marche à suivre :

- Chaque fois que votre escrimeur profite d'une Occasion en combat, vous pouvez cocher l'une des cinq cases de la Compétence.
- Lorsque le nombre de cases cochées dépasse le niveau de la Compétence Escrime, vous pouvez cocher la case d'expérience pratique.

Exercice d'un métier

Même au cours d'un scénario, le personnage peut avoir l'occasion d'exercer son métier, qu'il soit charpentier, chasseur, matelot ou capitaine. C'est au maître de jeu d'apprécier si, effectivement, le personnage a passé assez de temps sur les activités liées à son métier pour progresser. En effet, lors d'un scénario comportant de nombreux voyages en mer, nul doute que le charpentier du navire aura toujours beaucoup de travail. En revanche, dans un scénario d'enquête se déroulant essentiellement en ville, c'est beaucoup moins probable… Ce qui est déterminant, c'est le temps consacré à l'exercice du métier en question (un tiers du temps disponible est un minimum). Gardez à l'esprit que les postes à bord sont aussi des métiers.

En termes de jeu, si l'on considère que le personnage a consacré assez de temps à son métier, il est alors possible de choisir 5 Compétences différentes parmi celles indiquées dans la liste des professions de la section « Historique du personnage » (voir le chapitre 1, ces Compétences peuvent être soulignées sur la fiche de personnage

pour un repérage plus facile). Cette sélection peut varier d'un scénario à l'autre, si la liste comporte plus de cinq Compétences. Toutes les Compétences sélectionnées gagnent chacune 1 Point d'expérience à la fin de la partie, à condition que le personnage les possède déjà au niveau 1 ou plus.

Note : si le personnage a exercé plusieurs métiers, le maître de jeu peut éventuellement autoriser le joueur à faire un choix dans les listes de Compétences correspondant aux différents métiers.

Exemple : *de Vercourt occupe le poste de capitaine à bord du Pélican. Parmi les Compétences de profession indiquées dans la partie consacrée à la création des personnages, Théo en choisit cinq à l'issue de la séance : Balistique, Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Hydrographie et Tactique.*

Enseignement

Un personnage possédant une Compétence au niveau 3 (Professionnel) peut tenter de l'enseigner à quelqu'un d'autre. Son apprenti – ou son groupe d'apprentis – doit avoir un niveau obligatoirement inférieur.

Le professeur doit effectuer un Test d'Enseignement (avec Érudition pour les Compétences de connaissances, et Expression pour les autres) : s'il obtient au moins autant de Succès que le niveau de Compétence de son élève, celui-ci gagne 1 Point d'expérience dans la Compétence en question, à la fin de la partie. Sinon, l'enseignement n'a pas été profitable.

La période d'apprentissage nécessaire est d'une semaine, à condition que l'élève ait globalement le temps d'étudier ou de s'entraîner (quelques heures par jour). Si le scénario doit durer – en temps « virtuel » – plusieurs semaines, le maître de jeu peut parfaitement limiter le nombre de Tests d'Enseignement pour éviter les abus.

À l'époque qui nous intéresse, l'enseignement constituait le principal moteur de l'amélioration de l'équipage. Les vieux loups de mer enseignaient aux jeunes recrues, d'une part, et les marins associés deux par deux (les « matelots ») partageaient leurs expériences, d'autre part. Donc, en plus de l'enseignement standard, tout personnage peut bénéficier de l'enseignement de son matelot, à moins qu'il ne lui enseigne lui-même une Compétence. Vu que le matelot a de bonnes chances de remplacer le personnage si celui-ci meurt, ce n'est pas du temps perdu !

Exemple : *devant les lacunes de Francis de Vercourt, le vieux Ben décide de lui expliquer comment tracer une route bénéficiant des vents les plus favorables. Sa Compétence Navigation (niveau 4) est supérieure à celle de de Vercourt, de niveau 2 seulement. Ben effectue donc un Test d'Enseignement et obtient 2 Succès. Théo peut donc ajouter 1 Point d'expérience à la Compétence Navigation de son personnage.*

Réussite dans une situation critique

Si un personnage peut apprendre par l'erreur, il peut également apprendre par ses succès. Et ici, on ne parle pas de n'importe quels succès, mais de ceux qui ont eu lieu cours d'un épisode véritablement critique pour le scénario. Ainsi, si d'aventure un personnage obtient à la suite de l'un de ses Tests une réussite retentissante, qui permet de sauver le groupe ou l'équipage, ou qui contribue à faire avancer l'intrigue du scénario de manière spectaculaire, la Compétence utilisée gagne immédiatement 1 Point d'expérience. De plus, le joueur peut également cocher la case d'expérience pratique, ce qui lui fera gagner un autre point à l'issue de la partie.

Comme d'habitude, c'est au maître de jeu d'estimer si l'action en question peut être considérée comme « critique » ou non. En général, ces situations sont relativement rares et correspondent à une scène importante, pleine de suspens, de tension ou d'action épique, à l'issue de laquelle tout le monde pousse un gros soupir de soulagement quand tout s'est bien passé… Les gains de Points d'expérience par ce biais doivent être exceptionnels ; veillez donc à ne pas tomber dans l'excès en « récompensant » vos joueurs chaque fois que leur personnage obtient quelques Succès sur un jet de dés. Le nombre de Succès ne fait pas tout : ce qui compte, c'est de réussir la bonne action au bon moment, et que tout cela soit d'une importance capitale pour la suite. Les idées des joueurs sont donc au moins aussi importantes (sinon plus) que les actions de leurs personnages.

Exemple : *alors que les hommes de Francis de Vercourt longent la muraille d'un fort pour l'attaquer par surprise, un pirate fait craquer une branche, mettant en danger la mission. « Qui va là ? », lancent les sentinelles. Pour détourner l'attention des soldats, Xabi joue alors l'ivrogne et va uriner sur le mur. Avec des chances de réussite de 3F7, il obtient 4 Succès en Comédie, permettant à la mission pirate de suivre son cours. Pour cette action astucieuse, sa Compétence Comédie gagne immédiatement 1 Point d'expérience !*

Accomplissement du scénario

Lorsqu'un scénario se termine (il peut s'agir aussi de l'épisode d'une campagne ou d'une longue aventure), le maître de jeu peut distribuer des Points d'expérience en bonus, qui correspondent aux réalisations et aux exploits accomplis. Le nombre de Points d'expérience n'est pas forcément le même à chaque scénario, et peut même varier d'un personnage à l'autre, en fonction des actes de chacun.

Un scénario de longueur et de difficulté moyennes, joué en approximativement 10 heures, devrait rapporter 4 à 5 Points d'expérience par personnage environ. Si vous n'avez pas envie d'entrer dans les détails, contentez-vous de cela. Sinon, vous pouvez personnaliser la distribution des points, en vous aidant des recommandations suivantes :

Réalisations	PE
Bonne interprétation du personnage	1
Bonnes idées	1
Bonne stratégie de groupe	1
Objectif principal du scénario atteint	3
Objectif secondaire du scénario atteint	1
A sauvé le groupe	1
Conforme à l'une des 3 « idéologies » pirates	1
Intervention remarquable lors de l'assemblée de l'équipage	1
Histoire de marin racontée dans une taverne	1

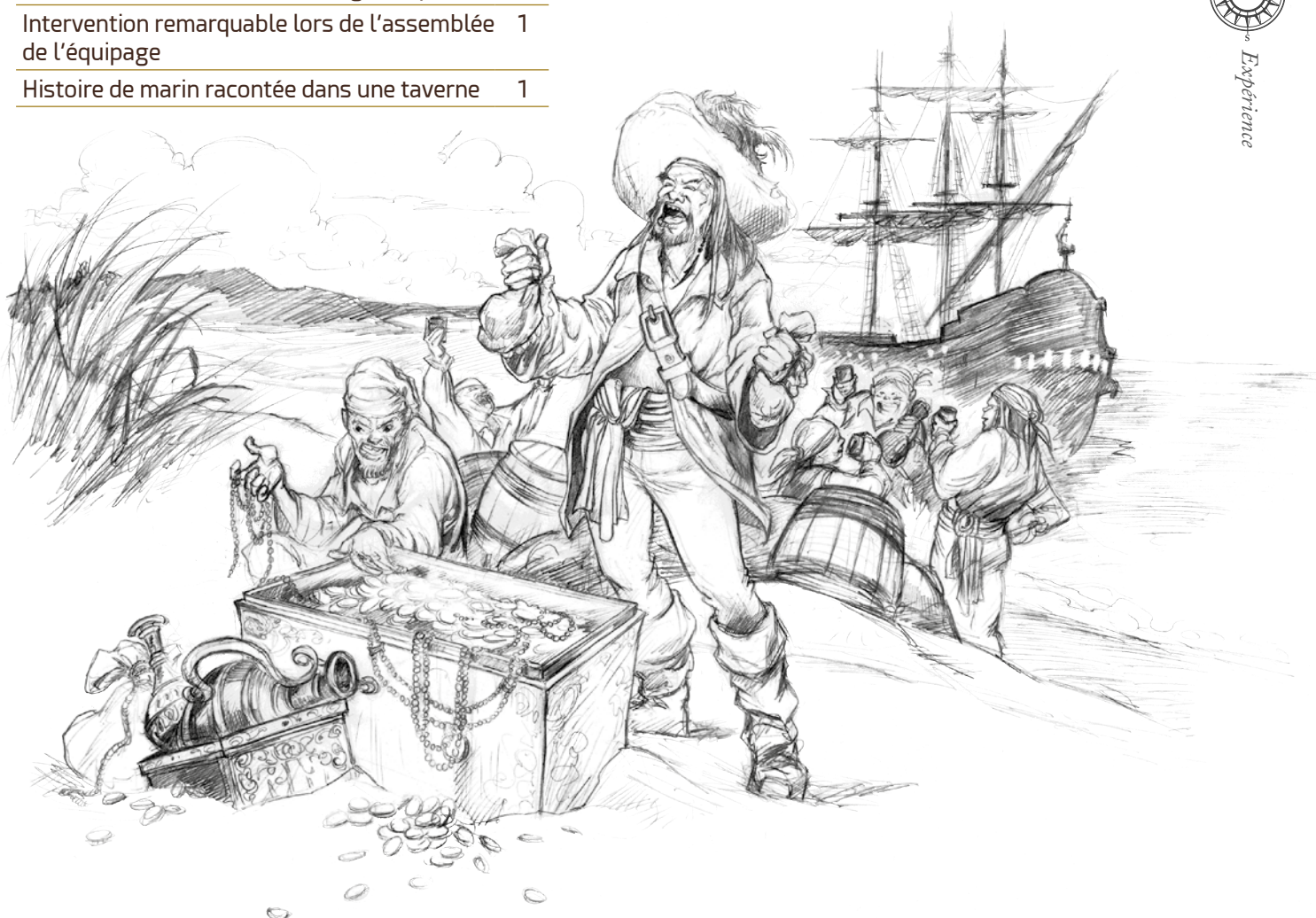
Le MJ est libre d'interdire, s'il le désire, de dépenser des points d'accomplissement dans certaines compétences, voire dans certaines catégories de compétences. Par exemple, si le combat a été utilisé à mauvais escient, il peut interdire de dépenser des points d'accomplissement dans les compétences de combat.

Il suffit ensuite de faire la somme des points gagnés. Attention toutefois à ne pas tomber dans l'excès de générosité ! Il est extrêmement rare (si ce n'est totalement impossible) qu'un personnage puisse bénéficier, en une seule fois, de l'ensemble des gains listés dans ce tableau.

Les joueurs sont ensuite libres de distribuer les Points d'expérience gagnés dans les Compétences de leur choix, mais ils ne peuvent allouer qu'un point maximum par Compétence.

Note : il est impossible d'allouer des Points d'expérience à une Compétence de métier dont le niveau est encore égal à 0. Le seul moyen d'améliorer ce genre de Compétences est de trouver un professeur ou de pratiquer par soi-même…

Exemple : *Renaud a donné 5 Points d'expérience à Théo pour le scénario qui vient de se terminer. Théo les met en Géographie, Escrime, Balistique, Athlétisme et Navigation.*



Améliorer ses compétences

Augmentation du niveau des Compétences

Lorsque la somme des Points d'expérience d'une Compétence dépasse le carré du niveau actuel de celle-ci (Niveau actuel × Niveau actuel), ce niveau augmente d'un point. Les Points d'expérience reviennent ensuite à 0. Un seul Point d'expérience est nécessaire pour faire passer une Compétence générale du niveau 0 au niveau 1, contre 3 points pour les Compétences de métier, un peu plus difficiles à développer.

Voici, à titre d'information, dans le tableau ci-dessous, les points nécessaires pour atteindre un niveau de Compétence supérieur, en fonction du niveau actuel.

Exemple : *la Compétence de Navigation de Francis de Vercourt compte déjà 5 Points d'expérience, pour un niveau de 2. Les Points d'expérience dépassent juste le carré de ce niveau, et reviennent donc à 0 tandis que la Compétence augmente d'un point.*

Vitesse de progression

Les règles ci-dessus correspondent à une campagne de taille moyenne (une dizaine de scénarios, eux-aussi de taille moyenne), au cours de laquelle les personnages améliorent leurs capacités de manière régulière, ni trop lente, ni trop rapide, et selon un rythme de progression équilibré. Ce n'est pas forcément réaliste, mais c'est un choix médian, entre la simulation réaliste et une approche plus ludique. Cela reste tout à fait modulable cependant :

Évolution rapide. Vous pouvez souhaiter que les personnages évoluent plus vite, si votre campagne est courte ou particulièrement épique : dans ce cas, le nombre de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau de compétence supérieur est deux fois moins élevé (arrondi à l'entier supérieur) que celui nécessaire pour l'évolution normale.

Évolution lente. À l'inverse, pour une campagne de longue haleine, afin d'éviter que les personnages ne deviennent très puissants trop rapidement, ou pour favoriser une progression plus réaliste, le nombre de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau de compétence supérieur est deux fois plus élevé que celui nécessaire pour l'évolution normale.

Niveau actuel	Points nécessaires pour le niv. supérieur		
	Évolution normale	Évolution rapide	Évolution lente
0	1 (Comp. générale) 3 (Comp. de métier)	1 (Comp. générale) 2 (Comp. de métier)	2 (Comp. générale) 6 (Comp. de métier)
1	2	1	4
2	5	3	10
3	10	5	20
4	17	9	34
5	26	13	52
6	37	19	74
7+	+50 par niveau	+25 par niveau	+100 par niveau

Réputation du personnage

La Réputation d'un personnage – qui se mesure en Gloire et en Infamie – n'est pas seulement le résultat des victoires et des actes brutaux des brigands des mers. C'est seulement ce que la Royal Navy voulait vous faire croire. Maintenant que le vent de la rébellion a poussé votre personnage loin de la société mesquine des hommes et de leurs tyrans, il sait que cela représente bien plus. Si sa Gloire et son Infamie déterminent son prestige au sein de la société des pirates, c'est bien parce qu'elles sont les flambeaux de la révolte…

La Gloire

L'idéal des révoltés

Pour un pirate, la Gloire représente son avancée dans la quête d'idéal qui l'anime. Tout ce qu'il accomplira sur le chemin de la révolte, de la liberté, de l'égalité et de la solidarité des « Anges noirs de l'utopie » lui rapportera de la Gloire. Vaincre des navires de la Navy, afin de prouver à celle-ci qu'elle n'est pas à l'abri malgré ses orgues de l'enfer, construire une société idéale, véritable pied de nez aux tyrans et aux cyniques, arracher des esclaves des mains avides des négriers, et bien d'autres actes héroïques encore redonnent de l'espoir et de la force aux opprimés.

La Gloire procure aussi une confiance et une détermination redoutables, qui peuvent aider un personnage dans les moments difficiles. Qui osera pointer ses canons vers un pirate cent fois invaincu comme Roberts ? Quel pirate osera couper la parole à celui qui a réussi à prouver sa valeur et la force de sa conviction ? Aucun pirate sensé en tout cas, ni même un flibustier, aussi féroce soit-il, et bien moins d'oppresseurs que vous ne l'imaginez…

Score et niveaux de Gloire

Le Score de Gloire est un nombre compris entre 0 et 10000, dont l'évolution dépend des actes de votre personnage. Il détermine un Niveau de Gloire, entre 0 et 10, et un qualificatif, qui n'a d'autre rôle que d'orner les conversations (voir la table de Gloire).

L'Infamie

Le cri de rage des insoumis

Dans les salons de Versailles, on frémit d'horreur devant la torture et le meurtre sauvage d'un membre du



clergé ou d'un capitaine autocrate, mais pas un cœur ne tressaille face à la misère du peuple…

Pourtant, la rage sanguinaire qui guide quelques pirates nihilistes et qui anime tous les révoltés n'est pas gratuite. Infliger à un homme les souffrances que l'on destine à un système inique et aveugle peut paraître futile, mais cela fait trembler jusqu'aux gouverneurs eux-mêmes. L'effroyable hurlement de rage d'Edward Low ne couvrira pas les voix des enfants morts de faim, néanmoins. Il ne les sauvera pas… mais il rendra coup pour coup. Lorsque les ennemis des pirates craindront plus d'être attaqués que les Anges noirs n'ont peur de la corde, alors s'ouvrira l'ère de la révolution. Les pirates ne sont pas nombreux, et c'est pourquoi chacun d'entre eux doit être mille diables à la fois, vociférant, dansant frénétiquement avant l'abordage, annihilant d'un regard la volonté de ses adversaires…

Score et niveaux d'infamie

Tout comme le Score de Gloire, le Score d'Infamie est lui aussi compris entre 0 et 10000, et dépend des actes de votre personnage. Ce score détermine également un Niveau d'Infamie, entre 0 et 10, et un qualificatif, comme l'indique la Table d'Infamie.

Gloire

Niveau	Gloire	Qualificatif	Pirates, corsaires et flibustiers renommés
0	0	Parfait inconnu	-
1	50	Héros local	Archambaud, Comte Maurycy Beniowski, George Bond, Hiram Breakes, Adam Brewer, Henry Costing, Edvardt David, Jean Duglas, Dumangle, Dumesnil, Cornelius Essex, Jacob Fackman, Georges Fethersoon, William Fly, Thomas Handley, William Griffin, Lewis Guittar, Achen Jones, Charles Lemaire, David Marten, Adrian Mitchell, Jean Moreau, Jean Picart, John Philips, Philip Roche, Vent-en-Panne, Thomas Wake, William Want, Francis Weatherborn, Richard Worley
2	100	Aventurier notable	Nicolas Amon « Grenezé », Leigh Ashworth, John Auger, Philip Babington, John Bear, Jean Bernanos, Abraham Blauvelt, Major Steede Bonnet, Nicolas Brigaut, Joseph Burgess, Eric Cobham, Edward Collier, John Cook, Cornélius, Arthur Davis, Antoine Dupuis, John Eaton, John Fenn, James Fife, Jean Hamelin, John Hoar, William James, Minor Johnson, Walter Kennedy (celui de l'équipage de Martel), Etienne de Montauban, John Martel, Bartholomew Portugues, John Quelch, Kempo Sebada, Robert Searle, John Smith, Humphrey Thurston, David Williams, Nicholas Woodall
3	150	Homme de l'art	Jurriaen Aernouts, Joseph Bannister, Charles Bellamy, John Bennett, Billy One Hand, George Booth, Barter Brandt, Brouage, James Carnegie, Coeb, Thomas Cocklyn, George Dew, John Evans, Jacob Evertsen, Michael Geare, James Guilliam, John Hand, Henry Johnson, James Kelley, Walter Kennedy (celui de l'équipage de Roberts), François Lesage, John Lewis, Dennis Macarty, John Markham, William May, Bernard Nicholas, Richard Noland, Pie de Paolo « Jambe-de-bois », Jonas Reakes, Manuel Pardal Riveiro, Thomas Rogers, Ralph Stout, John Waitling, Thomas White, Yeats
4	200	Héros	Robert Allison, Michiel Andriessen, Pierre Bart (dit Bréha), Robert Beauchêne (ou Chevalier de Beauchêne), Blot, John Bowen, Thomas Carter, William Dampier, Duchesne, Pierre Franc, Gerrit Gerritsen « Roc le Brésilien », Richard Guy, John Halsey, Israël Hands, William Kidd, Lane, William Lewis, Maria Lindsey, Sir Christopher Myngs, George Lowther, Ravenau de Lusan, Richard Norman, Alexandre-Olivier OExmelin, Major Penner, Rajah Agi Bota (XIXème), Jan Erasmus Reyning « Rasmus », Robert Sample, Kempt Sawut, Bartholomew Sharpe, Benito de Soto (XIXème), Francis Spriggs, Swan, François Trébutor « Le Gascon », Moïse Vauquelin, Maurice Williams, John Wills, Emmanuel Wynne, John Yard
5	300	Grand homme	Thomas Anstis, Henry (ou John) Avery, Alexandre Bras-de-fer, George Brimacain, Nicholas Brown (« The Grand Pirate »), Dirk Chivers, Christopher (ou Edmund) Condent, John Coxon, Robert Culliford, Jean le Gascon, Charles Gibbs (XIX^{e}), Pierre Godefroy, Jan Harmensen, Thomas Harris, Thomas Howard, John Paul Jones, Christopher Moody, John Morris, Nathanael North, Thomas Paine, Lawrence Prince, John Rackham, John Taylor, Jan Willems « Yankey », Paul (ou Palgrave) Williams
6	500	Idole du peuple	Olivier La Bouche, Samuel Burgess, Peter Easton, Laurent, Michel le Basque, David Daviot, Marie-Anne Dieuleveult, François Groniet « Cachemarée », Monbars l'Exterminateur, Rajah Raga (XIXème), Diego de Los Reyes « El Mulato », William Rhet, Thomas Tew, Charles Vane, Nicolaes Van Horn, Christopher Winter
7	1000	Né des flots	Sumbhajee Angria, Samuel Bellamy, Anne Bonny, Edward Low, Edward Mansfield, Bertrand d'Ogeron, Pierre le Grand, Pierre le Picard, Woodes Rogers, Jacques de Sores,
8	2000	Maître des sept mers	Howell Davis, Michel de Grammont, John Hawkins, Henry Jennings, Jean Laffite (XIXème), François (ou Jean-David) Nau l'Olonnois, Mary Read, Edward Teach
9	5000	Invincible	René Duguay-Trouin, Claude de Forbin, Laurens de Graff, Benjamin Hornigold, Frédéric Misson
10	10000	Légende vivante	Conajee Angria, Jean Bart, Francis Drake, Henry Morgan, Chang Pao (XIX^{e}), Bartholomew Roberts, Cheng I Sao (XIXème), Robert Surcouf

Infamie

Niveau	Infamie	Qualificatif	Pirates et flibustiers cruels
0	0	Brave type	-
1	50	Petite frappe	Robert Allison, John Auger, John Bear, Robert Beauchêne (ou Chevalier de Beauchêne), Comte Maurycy Beniowski, George Bond, Major Steede Bonnet, Cornélius, Henry Costing, Jean Duglas, Dumangle, Dumesnil, John Eaton, Edward England, John Eaton, Jacob Fackman, William Griffin, Lewis Guittar, Thomas Handley, John Hoar, Walter Kennedy (celui de l'équipage de Martel), Charles Lemaire, Frédéric Misson, Adrian Mitchell, Jean Moreau, Jean Picart, Thomas Wake, Francis Weatherborn, David Williams, Nicholas Woodall
2	100	Brute	Jurriaen Aernouts, Nicolas Amon « Grenezé », Archambaud, Philip Babington, Joseph Bannister, John Bennett, Abraham Blauvelt, John Bowen, Hiram Breakes, Brouage, Joseph Burgess, James Carnegie, John Cook, Edvardt David, Arthur Davis, John Evans, Jacob Evertsen, George Fethersoon, Michael Geare, John Halsey, Jean Hamelin, William James, Achen Jones, James Kelley, William Kidd, Dennis Macarty, David Marten, Bernard Nicholas, Richard Noland, John Quelch, Major Penner, John Philips, Jan Erasmus Reyning « Rasmus », Kempo Sebada, John Smith, Ralph Stout, Vent-en-Panne, William Want, Thomas White, Richard Worley
3	150	Terreur du village	Leigh Ashworth, Henry (ou John) Avery, Charles Bellamy, Samuel Bellamy, Jean Bernanos, Barter Brandt, Nicolas Brigaut, Edward Collier, William Dampier, George Dew, Duchesne, Antoine Dupuis, John Fenn, James Fife, William Fly, Minor Johnson, James Guilliam, Lane, John Lewis, Maria Lindsey, John Markham, William May, Etienne de Montauban, Richard Norman, Nathanael North, Pie de Paolo « Jambe-de-bois », Philip Roche, Ravenau de Lusan, Robert Sample, Robert Searle, Humphrey Thurston, John Waitling, Maurice Williams, Paul (ou Palgrave) Williams, Emmanuel Wynne, John Yard
4	200	Tueur de sang-froid	Michiel Andriessen, Thomas Anstis, Billy One Hand, Blot, Samuel Burgess, Coeb, Rajah Agi Bota (XIXème), Thomas Cocklyn, Christopher (ou Edmund) Condent, John Coxon, Marie-Anne Dieuleveult, Pierre Franc, Jean le Gascon, Charles Gibbs (XIXème), Pierre Godefroy, Richard Guy, John Hand, Thomas Howard, Henry Johnson, Walter Kennedy (celui de l'équipage de Roberts), François Lesage, William Lewis, Christopher Moody, Thomas Paine, Lawrence Prince, Jonas Reakes, Thomas Rogers, Thomas Tew, Swan, François Trébutor « Le Gascon », Nicolaes Van Horn, Moïse Vauquelin, John Wills, Yeats
5	300	Sans merci	Olivier La Bouche, George Brimacain, Thomas Carter, Eric Cobham, Robert Culliford, Howell Davis, David Daviot, Laurens de Graff, Israël Hands, Thomas Harris, Benjamin Hornigold, Jean Laffite (XIXème), Michel le Basque, John Morris, Sir Christopher Myngs, Pierre le Grand, Bartholomew Portugues, Diego de Los Reyes « El Mulato », Manuel Pardal Riveiro, Bartholomew Sharpe, Benito de Soto (XIX^{e}), Christopher Winter, Pierre Bart (dit Bréha)
6	500	Psychopathe sanguinaire	Alexandre Bras-de-fer, Dirk Chivers, Michel de Grammont, François Groniet « Cachemarée », Jan Harmensen, John Paul Jones, George Lowther, Pierre le Picard, John Martel, John Rackham, Mary Read, Bartholomew Roberts, Kempt Sawut, John Taylor, Charles Vane
7	1000	Effroyable	Sumbhajee Angria, Anne Bonny, Gerrit Gerritsen « Roc le Brésilien », Rajah Raga (XIX^{e}), Henry Jennings, Edward Mansfield, Monbars l'Exterminateur
8	2000	Terrifiant	Edward Teach, Francis Spriggs
9	5000	Terreur des sept mers	Conajee Angria, François (ou Jean-David) Nau l'Olonnois, Henry Morgan, Jacques de Sores
10	10000	Diable en personne	Edward Low, Chang Pao (XIXème), Cheng I Sao (XIX^{e})

Gain de points de Réputation

La Gloire s'obtient en faisant progresser la cause des Anges noirs, en répandant la révolte sans faire couler le sang des innocents. Point de rage, mais un idéal inébranlable, même la corde au cou. Avant d'acquérir autant de Gloire que Roberts, le chemin sera long, difficile et souvent mortel, mais l'ardeur de la rébellion sauvera maintes fois la vie de votre personnage !

Pour gagner de l'Infamie au contraire, votre personnage doit faire payer les suppôts des tyrans, qu'il s'agisse de hauts dignitaires, de sous-fifres abjects ou des moutons rampant devant eux. Qu'il les frappe de toute la force de sa fureur et de sa haine ! Ce faisant, il perd toute chance de survivre à un procès, mais il gagne une place au panthéon de l'horreur…

La table des gains de points de Réputation vous donnera une idée de la progression de votre personnage en fonction de ses actes.

Les gains de points de Réputation indiqués dans ce tableau doivent être considérés comme une base minimale, adaptée à une campagne de longue haleine où les gains sont relativement modérés et surtout équilibrés. Le maître de jeu est toutefois invité à adopter sa propre échelle, selon le style de sa campagne

Dans une approche plus réaliste, bien que moins égalitaire pour les joueurs, on peut tout à fait imaginer les multiplicateurs suivants, en fonction du poste occupé par le personnage :

Simple matelot, gabier, artilleur : gain normal.

Maître artisan, pilote, chirurgien, maître d'équipage, maître canonnier : gain × 1,25

Second, quartier-maître : gain × 1,5

Capitaine : gain × 2

Dans une approche « cape et épée », vous pouvez tout simplement multiplier les gains indiqués dans la table par deux, sans vous soucier du poste des personnages (la Réputation progresse plus vite et les gains sont équivalents pour chaque joueur).

Utilisation des points de Gloire et d'Infamie

Votre personnage dispose, au début de chaque partie, d'autant de Points de Gloire et d'Infamie que ses niveaux respectifs de Gloire ou d'Infamie. Noircissez les cases qui ne vous serviront à rien, et cochez-en une à chaque fois que votre personnage dépense un Point de Gloire ou d'Infamie. À la fin de chaque partie, il récupère tous les points dépensés.

Dépenser des Points de Gloire

Avant d'effectuer une action d'éclat (ou toute autre action servant la cause de la révolte), un personnage peut invoquer sa Gloire. Il bénéficie alors, pour un unique Test (une harangue, un tir au canon, une attaque, etc.), d'un bonus d'Efficacité de +1D par Point de Gloire dépensé (maximum +4D).

Si le personnage utilise des Points de Gloire pour des raisons douteuses n'ayant rien à voir avec l'idéal de la révolte, à l'appréciation du maître de jeu, alors ce dernier est libre de lui faire subir une perte de 10 à 40 points sur son Score de Gloire… Notez que rester en vie sert la révolte, ce qui n'est pas le cas d'une action entreprise contre un digne pirate.

Exemple : *à la vue du navire de guerre, le HMS Swallow, qui se rapproche rapidement du Royal-Fortune, Bartholomew Roberts harangue ses hommes pour leur donner du courage. Il a 7F9 en Meneur d'hommes, mais dépense tout de même 3 Points de Gloire, pour gagner un bonus d'Efficacité de +3D. Ses chances de succès passent donc à 10F9… Cela paraît suffisant pour que ses hommes aient envie de se battre contre la Navy toute entière, mais une bordée à mitraille le tue net, l'empêchant de commencer son discours…*

Dépenser des Points d'Infamie

Avant d'effectuer une action violente ou intimidante, un personnage peut invoquer son Infamie. Cette action peut être un regard de prédateur sadique, un hurlement terrifiant, une terrible attaque à la hache d'abordage ou une exhortation à un combat sans quartier. Pour un unique Test, il bénéficie d'un bonus de Facilité de +1 par Point d'Infamie dépensé (maximum +4).

Si toutefois ces points sont utilisés pour une raison douteuse (à l'appréciation du maître de jeu), qui ne témoigne pas de la fureur ni du désespoir de votre personnage, alors celui-ci peut se voir infliger une perte de 10 à 40 points sur son Score d'Infamie…

Exemple : *Barbe-Noire, face au lieutenant Maynard et ses hommes, pousse un hurlement de rage pour effrayer les soldats. Il dépense 2 Points d'Infamie pour gagner un bonus de +2 en Intimidation. La Facilité de son Test d'Intimidation passe donc de 8 à 10 !*

Dépense combinée de Points de Gloire et d'Infamie

Pour soutenir une action liée à la fois à la cause pirate et à la rage de votre personnage, il est tout à fait possible de combiner Points de Gloire et Points d'Infamie (4 points maximum par action).

Gain de Points de Réputation

Action	Gain d'Infamie
Prise de navire	
– Pillage d'un navire de pêche	1
– Pillage d'un navire marchand	5
– Pillage d'un navire de guerre	15
Ville	
– Prise d'un village	1
– Prise d'une grande ville	10
– Sac d'une ville	20
– Ville rasée	30
Rançon	
– Notable	3
– Prince, gouverneur	10
– Ville entière	25
Meurtre	
– Paysan	1
– Bourgeois	2
– Notable	5
– Noble (gentilhomme/comte/prince)	10/30/60
– Gouverneur	40
Actions personnelles	
– Détournement de fonds	2
– Expédition avec un pirate notoire	Infamie/50
– Homme tué au combat	2
– Mutinerie	15
– Orgie et dépenses outrancières (pour 100 pièces de huit dépensées)	1
– Rapine/vandalisme	1/2
– Recours à la sorcellerie	5
– Sacrifice humain	10
– Torture	5
– Torture gratuite	8
– Viol d'une roturière/noble	2/10

Action	Gain de Gloire
Entreprise réussie	
– Prise d'un navire de pêche	0
– Prise d'un navire marchand	5
– Prise d'un navire de guerre	30
– Prise d'une ville	30 – 50
– Prise d'un fort	20
– Mission d'un gouverneur	2
– Butin après répartition (pour 100 pièces de huit)	1
Avancée de la cause	
– Construction d'une ville indépendante	100
– Construction d'un État indépendant	2000
Actions personnelles	
– Usage réussi de l'escrime devant témoins	3
– Progression en escrime	Nouv. niveau
– Rencontre d'un pirate notable	Gloire/500
– Expédition avec un pirate notable	Gloire/50
– Raconter une histoire relatant les aventures de son équipage	5 – 30
- Pirate matérialiste/idéaliste exemplaire durant le scénario	2/5
Victoire au combat	
– Adversaire :	
Vice-amiral	20
Chef d'escadre (ou Contre-amiral)	15
Gouverneur	10
Pirate ou corsaire	Gloire/50
– Rapport de forces	
Un contre deux	5
Un contre cinq	10
Un contre dix	30
Pas de pertes subies	5
– Méthode	
Diplomatie seule	5

Le contexte Historique

Chapitre 4

Les puissances coloniales

La France

Après un début de siècle difficile, à cause des guerres de religion, la France est en 1648 l'une des grandes bénéficiaires de la fin de la guerre de Trente Ans. Elle acquiert des territoires qui consolident sa frontière à l'est avec l'Empire. De plus, elle est parvenue à créer un équilibre avec sa grande rivale, l'Espagne, qui était au siècle précédent la première puissance européenne. Ce gain est le résultat de la politique entreprise par le roi Henri IV visant à desserrer l'étau Habsbourg, qui règne de Madrid jusqu'à Vienne. Depuis la mort de Charles Quint, il existe en effet deux lignées distinctes, l'une occupant le trône espagnol et l'autre étant investie presque par droit héréditaire du titre prestigieux d'Empereur du Saint Empire Germanique. Cependant, une union est toujours à redouter, ce qui placerait la France dans une position délicate. Les liens familiaux entre le monarque espagnol et celui d'outre-Rhin sont renforcés par de fréquents mariages. Durant la guerre de Trente Ans, la France catholique n'a donc pas hésité à soutenir les princes protestants allemands et scandinaves, ennemis des Habsbourg de Vienne. Durant la guerre, le cardinal de Richelieu poursuit cette politique anti-Habsbourg. Cet habile politique sait se rendre indispensable à Louis XIII, le fils et successeur de Henri IV. Les complots pour éliminer Richelieu ne cessent toutefois de foisonner depuis son entrée au cabinet du roi.

Richelieu crée des compagnies de commerce pour encourager le développement de colonies en Nouvelle-France et aux Antilles. Il réorganise aussi la marine de l'État. Cependant, après sa mort et celle de Louis XIII, les entreprises coloniales et maritimes sont abandonnées à l'initiative des particuliers. En effet, de 1648 à 1660, la France connaît une période de troubles intérieurs proche de la guerre civile, la « Fronde ». Les nobles cherchent à contrôler la régence du jeune Louis XIV et à destituer le principal ministre du roi, le cardinal de Mazarin. Celui-ci a toute la confiance de la reine régente Anne d'Autriche. Ces divers mouvements d'opposition viennent des Parlements et des princes de la maison royale du jeune roi, qui ont toujours joué un rôle majeur dans la conduite des affaires du royaume.

Louis XIV prend personnellement en main la direction du royaume à la mort de Mazarin. Il achève l'œuvre entreprise par ses prédécesseurs et par leurs ministres. Toutefois, il ne désigne pas de ministre principal, se rappelant trop les exemples de Richelieu et de Mazarin. Malgré leurs fidèles services, leur toute-puissance

La guerre de Trente Ans (1618-1648)

Conflit majeur du XVIIe siècle, cette guerre est née des affrontements entre les principautés protestantes indépendantes et les états catholiques soumis à l'Empereur du Saint Empire Romain Germanique, lieu principal des opérations. Le jeu des intérêts européens a bien fonctionné : toutes les puissances sont entraînées dans le conflit. Le Danemark et la Suède tout d'abord, pour soutenir les états protestants. Les Provinces-Unies, ensuite, pour sauvegarder leur indépendance face à l'Empire. La France, adversaire des Habsbourg régnants sur le Saint Empire, reste tout d'abord discrète et soutient financièrement la Suède et les états protestants. Elle finit par entrer directement dans le conflit en 1635, en déclarant la guerre à l'Espagne, naturellement alliée à l'Empereur. La Paix de Westphalie met un terme à la guerre en 1648, en garantissant le statu quo entre les principautés allemandes pacifiées. À l'issue de cette guerre, les principautés sont ruinées, ravagées par trente années de pillages, de violences extrêmes et d'exactions en tous genres contre les populations civiles. France et Espagne restent toutefois en guerre jusqu'en 1659.

Les guerres de religion

En posant en 1517 les bases de la Réforme, Luther ouvre sans le savoir le siècle des guerres de religion. En France, celles-ci atteignent leur paroxysme le jour de la Saint-Barthélemy, où les huguenots invités à Paris sont massacrés sur l'ordre de Charles IX. Henri IV offre un sursis à la France grâce à l'Édit de Nantes, qui garantit la liberté de culte. Les persécutions reprennent pourtant sous les ordres de Richelieu, puis de Louis XIV. Celui-ci révoque l'Édit de Nantes en 1685, provoquant l'exode de plus de 500 000 huguenots, soit un vingtième de la population française. Les guerres de religion touchent aussi l'Empire Romain Germanique, sous la domination de l'Espagne.

Aventures de cape et d'épée

Vous pouvez très bien commencer votre campagne par des aventures de cape et d'épée en Europe durant quelques scénarios. Machinations politiques, trahisons, duels et honneur perdu seront au cœur des préoccupations des personnages. Cela leur permettra de découvrir la pourriture de cette société qu'ils vont bientôt quitter… à moins que ce style d'aventures ne leur plaise plus que la révolte.

Sources : *Pardaillan, Les trois mousquetaires, Vingt ans après, Le masque de fer, Fortune de France*, etc.

porte ombrage au roi et encourage les factions. D'ailleurs Nicolas Fouquet, Marquis de Belle-Isle et successeur de Mazarin, est exclu du conseil, ainsi que les parents du roi et les membres des vieilles familles nobles. Ils ne servent désormais le roi qu'à la Cour et sur les champs de bataille.

Le ministre Jean-Baptiste Colbert se distingue à la gestion des finances et de la Marine du royaume ainsi que du commerce et des colonies. Son œuvre continue l'action de Richelieu et l'amplifie. Il réorganise la marine du roi, laissée pratiquement à elle-même à la disparition du cardinal. Il fait aménager Dunkerque, Le Havre, Dieppe et Saint-Malo pour recevoir les vaisseaux du roi, comme Richelieu l'avait fait avec La Rochelle. Grâce à ses efforts, la marine de Louis XIV devient la plus grande flotte au monde, au début du XVIII^{e} siècle, avec 205 vaisseaux (soit près du double de la Royal Navy). De plus, le mode de recrutement par tirage aléatoire de conscrits évite la « presse », qui accroît le sentiment d'oppression du peuple, et incite même les jeunes gens à s'engager, car c'est là le seul moyen de disposer d'un poste important dans la flotte de commerce.

Cette marine n'est pas seulement destinée à faire la guerre. Elle sert aussi à protéger le commerce avec les colonies. En effet, Colbert réorganise les entreprises coloniales de la France par l'intermédiaire de compagnies de commerce. Il crée en Amérique la Compagnie des Indes Occidentales et en Orient la Compagnie des Indes Orientales. Même si ces compagnies ne sont pas toutes des réussites financières, les colonies américaines de la France sont mieux encadrées et mieux protégées à partir des années 1660.

La suprématie française s'étend sur terre comme sur mer, mais au prix de quatre guerres coûteuses menées par le belliqueux Roi Soleil, qui a reçu les enseignements de Turenne. Les premières guerres opposent la France et ses alliées à l'Espagne, mais l'Angleterre et les Pays-Bas, réconciliés au terme de vingt ans de guerre, s'allient bientôt contre la nouvelle puissance européenne. Ces affrontements ruinent les paysans, qui doivent loger gratuitement les armées du roi, et vident les caisses de l'État. C'est donc épuisés que les belligérants mettent fin à la Guerre de Succession d'Espagne, avec le traité d'Utrecht en 1713.

L'Angleterre

À la fin du XVI^{e} siècle, Elizabeth I^{ère}, dernière des Tudors, met elle aussi à mal les forces navales de la puissante Espagne, en entretenant des corsaires, les « Sea-dogs ». Richard Greenville, John Hawkins et Francis Drake reçoivent les honneurs de leur reine, avant de détruire avec la flotte anglaise l'Invincible Armada espagnole. L'Angleterre attaque Cadix en 1596 afin d'éviter une reconstruction de l'Armada. à la mort de la reine, Jacques Ier unifie l'Angleterre, l'Écosse et l'Irlande, et met fin à un demi-siècle de guerre avec l'Espagne. S'ouvre alors une ère de prospérité pour l'Angleterre, loin des guerres civiles qui touchent la France et l'Espagne. L'Angleterre se tient en effet à l'écart de la Guerre de Trente Ans, mais nombre de mercenaires anglais ou écossais participent aux combats sur le continent, tant au service de l'Empereur que de ses adversaires protestants.

Ces bandes armées, commandées par des chefs aussi prestigieux que Fairfax ou Cromwell, sont plus ou moins à l'origine des flibustiers qui lanceront des raids à partir de la Jamaïque dans la seconde partie du XVII^{e} siècle. Elles jouent aussi un rôle décisif lors du conflit naissant entre le roi et le Parlement, sous le règne des Stuarts, successeurs des Tudors. En effet, pendant que la guerre fait rage en Allemagne, un conflit sourd oppose les rois James Ier puis Charles Ier au Parlement. Les monarques anglais



Mercenaires

Les mercenaires, pour la plupart anglais, que la Hollande paye pour renforcer ses effectifs, projettent de renverser le Stathouder. Nos aventuriers, enrôlés de force dans l'armée, apprennent ces faits graves, qui permettraient à l'Angleterre de prendre pied en Europe ou affaibliraient suffisamment leur pays pour rouvrir la porte aux Espagnols.

Puritains

Les puritains critiquent ouvertement la politique de la reine Anne. Des pamphlets sont déclamés sur la place publique. Des puritains éminents, comme Daniel Defoe, sont mis au pilori, voire emprisonnés. Nos pirates laisseront-ils la terreur couvrir la voix de la liberté ?

veulent brider ce dernier – et notamment la Chambre des Communes –, qui s'oppose à eux sur les problèmes de la levée des impôts et la question religieuse : tous les rois Stuarts de 1603 à 1688 ont été suspectés par les puritains de vouloir réintroduire le catholicisme en Angleterre. Reprochant à l'Église anglicane son faste, ces puritains entendent purifier l'Angleterre de toute pratique romaine. Dans les années 1620 et 1630, persécutés et ne pouvant imposer leurs vues, les « dissenters » sont nombreux à émigrer vers les Pays-Bas, l'Amérique du Nord ou les Antilles. Depuis lors, les initiatives de colonisations dans le Nouveau Monde sont dirigées et financées par des commanditaires puritains. D'autre part, certains puritains des Antilles, ruinés par les planteurs catholiques, n'auront d'autre choix que de rejoindre la flibuste, puis la piraterie. Ils y apporteront leurs idéaux et leurs règles.

Ce conflit politique et religieux débouche sur une guerre civile qui dure de 1642 à 1648. Au terme de cette guerre, le roi Charles Ier est condamné pour trahison et exécuté sur ordre du Parlement. Mais le vrai vainqueur de la guerre civile est l'armée du Parlement, composée de ces hommes qui craignent Dieu et qui s'en inspirent. Dirigée par des généraux tels que Fairfax, Cromwell ou Lambert, elle s'illustre contre les royalistes, les Écossais et les Irlandais. Oliver Cromwell, puritain convaincu et brillant chef de guerre, s'impose en tant que Lord Protecteur de l'Angleterre. Disposant de tous les pouvoirs d'un roi sans en avoir le titre, il pacifie l'Irlande et l'Écosse, et devient le champion de la cause protestante en Europe. Cela ne l'empêchera pas de mener une courte guerre (1652-1654) contre les Provinces Unies pourtant protestantes. L'ambition de Cromwell de déposséder l'Espagne de toute l'Amérique n'aboutit qu'à la prise de la Jamaïque, d'une importance capitale dans le système colonial britannique.

Cromwell meurt en 1658. Son fils et successeur, Richard, est incapable de conserver le pouvoir. Deux ans plus tard, la monarchie est restaurée et le prince de Galles est couronné sous le nom de Charles II. Celui-ci gouverne intelligemment l'Angleterre jusqu'à sa mort en 1685. Charles agit comme un souverain modéré et instruit des erreurs de son père. Il apporte à l'Angleterre une stabilité et un répit bénéfiques. Son règne de 25 ans ne connaît que quatre années de guerre (1665-1667 et 1672-1674) contre les Provinces Unies. Le relâchement général des mœurs dans le royaume contraste toutefois fortement avec le régime inspiré de Dieu instauré par Cromwell. C'est au cours de cette période que se généralise le recrutement par la « presse », véritable rafle dans les villages côtiers. À bord des navires règnent une discipline de fer et des conditions effroyables, pour le plus grand malheur des marins qui font la guerre contre leur gré.

Les Pays-Bas

Au XVe siècle, la région des Flandres est constituée de comtés et de provinces, qui dépendent du Saint Empire Romain Germanique. Par le jeu des alliances, la région a été intégrée aux vastes possessions du duc de Bourgogne. Elle passe dans le camp des Habsbourg lorsque l'héritière de la maison de Bourgogne épouse le futur empereur Maximilien Ier. Au milieu du XVIe siècle, quelques années avant sa mort, l'empereur Charles Quint partage ses possessions entre son frère Ferdinand et son fils Philippe (Felipe II). Ce dernier hérita en même temps des Flandres et de l'Espagne. Avant la fin de son règne, sept des dix-sept provinces formant les Pays-Bas se révoltent contre leur souverain.

Le roi Felipe II veut moderniser et centraliser l'administration et le gouvernement de cette partie de son empire. Il se heurte alors aux privilèges et libertés traditionnelles de la noblesse, du clergé et de la bourgeoisie. Le duc d'Albe, représentant de Felipe II, ordonne alors un impôt spécial pour financer la lutte contre les rebelles et les hérétiques, ce qui fait basculer la classe marchande dans le camp adverse. Les « Gueux de la mer », qui font la guerre sur mer aux Espagnols, trouvent des chefs dans la petite noblesse convertie au calvinisme du sud des Flandres. Finalement le centre de la révolte se déplace vers le nord du pays et abandonne le sud à l'Espagne. La guerre ne s'arrêtera qu'en 1609 pour reprendre neuf ans plus tard sous la forme d'une guerre de course.

La révolte

Un de nos aventuriers, noble hollandais respectable, sert de paravent aux rebelles. Les Espagnols prennent sa famille en otage pour qu'il avoue sa complicité et qu'il livre les rebelles qu'il couvre. C'est un homme intègre envers la révolte, mais il lui est insupportable de sacrifier sa femme et ses enfants à son pays.



PRÉ-TIRÉ

Pasteur caraïbe

☞ *page 87*

Dès 1579, pour faire face à la menace espagnole, les sept provinces du nord (Hollande, Zélande, Utrecht, Gueldre, Overyssel, Groningue et Frise) forment l'union d'Utrecht. De cette union naît un état protestant et républicain connu officiellement sous le nom d'États généraux des Provinces Unies des Pays-Bas. Cet état dominé par les provinces de Hollande et de Zélande est gouvernée par une classe de marchands riches et prospères. À la tête de chaque province, un lieutenant, le « Stathouder », est chargé des fonctions militaires et diplomatiques. Cette dignité devient héréditaire, et se transmet de père en fils dans la famille des princes d'Orange ou celle des comtes allemands de Nassau. L'histoire des Provinces Unies est d'ailleurs marquée par les conflits entre le Stathouder et le Grand Pensionnaire de Hollande et de Zélande. Ces conflits se terminent parfois dans le sang.

Les Provinces Unies sont riches en ressources et en capitaux, mais pauvres en hommes. Elles doivent faire appel aux services de mercenaires pour leurs armées, qui ne comptent pas plus d'un million d'âmes, contre dix pour la France. Leur économie est tournée vers la mer : pêche et commerce pour la Hollande et guerre de course pour la Zélande. Avec la paix de Westphalie (1648) qui marque la fin des hostilités avec l'Espagne, le commerce l'emporte sur la guerre.

Après la fin de la guerre contre l'Espagne, c'est contre l'Angleterre que les Provinces Unies se battent. Au début du siècle, les deux États protestants se sont affrontés dans les Indes, où tous deux ont établi des comptoirs commerciaux. Malgré cela, Anglais et Néerlandais sont partis en course ensemble contre l'Espagnol, leur ennemi commun. Les trois guerres qui opposent les Provinces Unies à l'Angleterre (1652 - 1654, 1665 - 1667 et 1672 - 1674) sont surtout des guerres navales. Après le traité de Westminster (1674), la rivalité anglo-néerlandaise s'atténue. Sous l'impulsion du prince d'Orange, nouveau chef de l'Union, les Provinces Unies se rangent aux côtés de l'Angleterre, contre la France. Celle-ci est en effet devenue la première puissance catholique de l'Europe.

Les Néerlandais créent de nombreuses innovations en matière de navigation et de construction navale. Ils disposent au début du XVII^{e} siècle de la meilleure flotte de guerre européenne, qui produit d'excellents marins tels que Tromp, De Ruyter ou Piet Heyn, issus des rangs de la noblesse ou de la bourgeoisie d'affaires. La domination des Provinces Unies s'estompe au milieu du siècle devant la France de Louis XIV.

L'Espagne

Le royaume d'Espagne est né de l'unification des possessions des Couronnes de Castille, d'Aragon et de Navarre. Son roi règne aussi sur le royaume de Naples, une partie du nord de la péninsule italienne, les Flandres, ainsi que sur la Nouvelle-Espagne et les Philippines. De plus, pour un temps, le monarque espagnol est roi du Portugal. Il est donc le souverain le plus puissant de la Chrétienté, portant d'ailleurs le titre prestigieux de « roi catholique » que lui a décerné le pape. Cependant, tous ces titres et possessions sont trompeurs. Dès le milieu du siècle suivant, la puissance du roi d'Espagne s'efface au profit de celle du roi de France.

Les successeurs de Charles Quint et de Felipe II ne se montrent pas à la hauteur de leur rang. Felipe III et Felipe IV laissent la conduite des affaires entre les mains de favoris incapables et cupides. Felipe IV peut cependant compter sur Gaspar de Guzman, qui a la stature d'un Richelieu en France. Jusqu'à sa disgrâce en 1643, Gaspar de Guzman vide les trésors de la Couronne pour essayer de maintenir son roi au faîte de sa puissance. Les généraux et les amiraux doués ne manquent pas, mais l'armée espagnole souffre d'un relâchement général des mœurs. Le héros du XVII^{e} siècle espagnol n'est plus le conquistador, soldat hardi et courageux, mais le picaro, voleur, bandit et tricheur.

Aux faiblesses du gouvernement, il faut ajouter la pauvreté et la violence grandissante au sein des populations hispaniques. De plus, à la fin de la guerre de Trente Ans, le roi d'Espagne doit affronter des révoltes à Naples et en Catalogne, de même que la sécession du Portugal. À l'opposé, après la paix de Westphalie, il accueille les rebelles de France, comme le prince de Condé.

À la mort de Felipe IV, en 1665, l'Espagne est affaiblie mais demeure une puissance avec laquelle il faut compter. Son empire américain fait encore rêver toutes les nations européennes, qui cherchent à contrôler le commerce des Indes Occidentales.

Cour d'Espagne

Vous pouvez faire jouer une aventure solo d'introduction pour un personnage noble d'origine espagnole. Il lutte aux côtés de Gaspar de Guzman pour éviter la déliquescence de la noblesse. Un dernier complot provoque malgré ses efforts la disgrâce de Guzman. Il ne reste plus à notre aventurier qu'à s'engager sur un navire de guerre pour fuir un climat devenu insoutenable.

À la conquête du Nouveau Monde

Avec la découverte du Nouveau Monde, les Indes Occidentales deviennent le théâtre des conflits qui opposent les grandes puissances européennes. L'Espagne ouvre la voie de la colonisation, mais commet l'erreur de refuser à ses adversaires l'accès aux richesses du Nouveau Monde.

La France, l'Angleterre et la Hollande viennent donc prendre par la force ce qu'elles auraient pu partager avec l'Espagne par des échanges commerciaux mutuellement profitables. Ainsi commence l'ère des corsaires et trafiquants français, anglais et hollandais. Ils partent d'Europe pour piller les villes et les navires de l'Amérique espagnole. L'Espagne réagit en instaurant un système de convoi, pour sécuriser le transport de l'or et de l'argent du Pérou, mais isole ainsi bon nombre de ses villes. Les trafiquants se font un plaisir de satisfaire ces laissées pour compte.

L'empire des conquistadors (1492-1530)

En cherchant à joindre les Indes Orientales par l'ouest, Christophe Colomb découvre les Amériques, vite surnommées « Indes Occidentales ». Arrivant aux Bahamas, il est accueilli chaleureusement par les Lucayens qui le mènent jusqu'à Cuba, puis Hispaniola (Saint-Domingue). C'est sur cette île que les Espagnols installent leurs premières colonies, suivis de près par les autres nations européennes, qui, comme eux, désirent se rendre maîtresses de ce nouveau continent.

Comptes

Un commis du roi d'Espagne falsifie régulièrement les comptes de l'un des galions de la flotte au trésor, grâce à la complicité du capitaine du navire. Les deux escrocs parviennent à détourner près de 100 000 pièces de huit par an. Un jour, le capitaine du galion est capturé par les PJ, au cours d'une expédition de flibustiers. Vont-ils savoir tirer parti de la situation ?

Périodes de transition

Si vos aventures se situent aux limites des différentes périodes, montrez les changements radicaux qui s'installent.

Par exemple, les premiers colons se voient imposer de passer par la Compagnie des Indes. Ils préfèrent commercer avec les trafiquants hollandais et prennent donc leurs distances avec la métropole.

De la même façon, les derniers flibustiers, devenus indésirables, servent uniquement de force d'appoint qu'on n'hésite pas à envoyer à la mort.

Les premières colonies

Encouragés par les concessions des rois d'Espagne, les premiers colons espagnols s'installent sur Hispaniola. Ils se partagent l'île et réduisent en esclavage les autochtones, les paisibles Arawaks, pour les faire travailler dans les mines et les plantations. Les révoltes – régulières – des colons mécontents sont réprimées par les amiraux de la flotte. Le gouvernement espagnol rétablit l'ordre sur l'île, pour pouvoir exploiter ses mines d'or et installer une colonie durable. À l'arrivée des Européens, Hispaniola est habitée par plusieurs millions d'Indiens. Les massacres, l'esclavage et les maladies européennes font passer cette population à 11 000 en 1509 et à 6 000 en 1519. En 1550, il ne reste plus un seul Indien vivant sur l'île. Le taux de mortalité effarant des Indiens, décimés par les mauvais traitements et les maladies européennes, force ensuite les colons à rechercher une nouvelle main d'œuvre servile : ainsi commence la traite des Noirs d'Afrique.

Pour gérer le commerce avec le Nouveau Monde et les territoires conquis, la Couronne d'Espagne crée la *Casa de Contratación*, une puissante organisation bureaucratique qui va perdurer pendant plus de deux siècles.

L'aventure des conquistadors

Les conquistadors, qui bénéficient du soutien du roi d'Espagne, profitent des mêmes avantages que ceux alloués à Christophe Colomb. Selon ce contrat, les terres

découvertes deviennent la propriété du roi d'Espagne, mais le conquistador en devient le vice-roi et touche dix pour cent de l'or rapatrié. Vasco Nuñez de Balboa traverse l'isthme de Panama en 1513 et fonde la ville qui porte son nom. Ses successeurs, toujours à la recherche de l'or, pillent et massacrent tous les Indiens de l'isthme, si bien qu'ils sont obligés d'importer des esclaves pour faire vivre leurs plantations. Le conquistador Hernán Cortés découvre et conquiert en 1520 le riche empire aztèque. Il n'en reste bientôt plus que des cendres, mais les galions rapportent en Espagne une quantité d'or phénoménale. C'est ensuite le tour de Pizarro, qui détruit et pille l'empire inca. Il trouve enfin la source de revenus que les Espagnols cherchaient depuis un demi-siècle en rasant tout sur leur passage. Ce n'est pas de l'or qui remplira les caisses de la Couronne de Castille… mais l'argent des mines du Pérou, transporté à dos de mules jusqu'à Panama, puis Nombre de Dios.

Vers le continent

Une fois les mines d'or de l'île d'Hispaniola épuisées, les aventuriers espagnols envahissent les Îles Sous-le-Vent, la Jamaïque, Cuba, Puerto Rico et la côte d'Amérique centrale. Ils terrorisent les Indiens, massacrent les rebelles et se ruent sur les nouvelles mines d'or. De plus en plus, les îles sont délaissées, au profit des colonies du continent. À partir de 1530, les Caraïbes ne représentent plus qu'une proportion marginale des possessions espagnoles dans le Nouveau Monde. Les colons ont trouvé au Mexique et au Pérou l'or que les îles ne peuvent pas fournir. Celles-ci ne sont plus que des ports d'escales pour les flottes au trésor qui repartent vers le vieux continent.

Les conquistadors

Vous pourriez mettre en scène la conquête de l'empire aztèque par Cortés ou celle de l'empire inca par Pizarro. Les PJ peuvent faire partie des Espagnols conquérants, ou encore des peuples conquis, se défendant avec l'énergie du désespoir contre leurs agresseurs.

Pourquoi ne pas faire un peu d'uchronie en présentant Cortés comme un malade mental à la recherche d'un moyen de contrôler le soleil lui-même pour éclipser la gloire du roi d'Espagne ? Essayez de surprendre vos joueurs : ce fou sanguinaire ne serait-il pas en train de mener leurs personnages directement à l'abattoir ? En guise de réponse, les PJ choisiront-ils de donner aux Aztèques les moyens de combattre les Espagnols ?

Invasion caraïbe

Une fois les Espagnols convaincus qu'ils ne viendront pas à bout des Caraïbes, ceux-ci passent à l'attaque. Ils comprennent après des mois de reconnaissance discrète que les Espagnols ne défendent que les villes sur le trajet des convois. Encore nombreux, ils peuvent partir à la conquête des Grandes Antilles.

Dès lors, les Îles du Vent ne sont pour les Espagnols que de simples réservoirs à esclaves. Tous les Indiens Lucayens des Bahamas sont ainsi déportés sur Hispaniola. La résistance et les pratiques cannibales des Indiens Caraïbes justifient leur esclavage aux yeux des Espagnols. Les Caraïbes sont donc obligés de se réfugier dans les îles montagneuses, d'où ils tiennent en respect leurs adversaires. Depuis, ils entretiennent une haine irréversible contre l'ennemi espagnol.

Des aventuriers s'installent alors sur les îles délaissées par les Espagnols et prennent le contrôle de la Mer des Caraïbes. Il n'est désormais plus question pour eux de retourner en Europe. Dans le Nouveau Monde, ils ont acquis autonomie et liberté, un trésor qu'ils n'abandonneraient pour rien au monde.

Les prédateurs de l'empire espagnol (1530-1625)

Pour éviter tout risque de conflit, le Traité de Tordesillas (1494), signé sous l'égide du pape, partage le Nouveau Monde entre l'Espagne et le Portugal. Un demi-siècle plus tard, ces deux nations ne forment plus qu'une seule et même puissance. Évidemment, cette situation n'est pas du goût de tout le monde. La puissance de l'Espagne, dont l'économie est tournée vers le Nouveau Monde, va bientôt être mise à mal par les aventuriers français, anglais et surtout hollandais, qui contrôlent toute la zone caraïbe.

La soif de l'or

Les Anglais et les Français, puis les Hollandais dès 1599, comptent bien s'approprier par la force une part des bénéfices espagnols. Des centaines de pirates sillonnent la mer des Caraïbes pour attaquer villes et navires. Dans un premier temps, ces aventuriers ne procèdent pas à une véritable colonisation. Ils se contentent de faire voile de-

La soif de l'or... espagnol

Nos aventuriers font une excellente prise, si bonne qu'ils doivent jeter une partie de leurs réserves pour tout prendre. Cependant, ils n'ont pas assez de vivres pour revenir en Europe et la côte est à la fois hostile et inabordable. En effet, les Espagnols comme les Indiens les voient d'un mauvais oeil. En plus, la mer forte fracasserait toute embarcation assez folle pour se rapprocher de la côte. La famine s'installe...

puis l'Europe pour y revenir les cales remplies de marchandises. Pour protéger ses biens, l'Espagne interdit le commerce américain aux autres nations européennes et réduit ses transports d'or à deux importants convois. Ces flottes au trésor sont un succès : malgré le nombre croissant d'aventuriers en maraude dans son sillage, entre Cuba et le Yucatán, ou entre la Floride et les Bahamas, elles n'ont pratiquement jamais été prises. La Couronne espagnole protège en priorité les ports où les deux flottes font escale — Santo Domingo, Santiago de Cuba, San Juan puis la Havane. Mais le commandement du Nouveau Monde basé à la Havane est trop centralisé, ses procédures trop longues et trop complexes. Il se montre incapable d'assurer la sécurité des Espagnols insulaires…

La Couronne d'Espagne a un besoin vital de combler son déficit grâce à l'or du Nouveau Monde. Des sommes faramineuses sont empruntées pour entretenir les guerres menées sur le territoire européen. Il faut tenir tête à la France sur terre, à l'Angleterre sur mer, grâce à l'Invincible Armada, et écraser les révoltes aux Pays-Bas. L'Espagne espère que l'argent du Pérou suffira à rembourser ses dettes mais elle sait qu'elle n'a pas les moyens de défendre ses colonies les plus modestes face aux aventuriers des autres nations. Entre 1501 et 1650, ce sont 1800 tonnes d'or et 17000 tonnes d'argent qui sont acheminées depuis le Nouveau Monde.

Les corsaires français et anglais

En France et en Angleterre, des villes entières vivent grâce aux prises des corsaires, aventuriers agissant pour le compte de la Couronne. Les Espagnols, eux, les appellent tout simplement pirates… Lors de la période d'activité la plus faste, un armateur peut espérer engranger des bénéfices dès le deuxième retour de course. Jean Angot, de Dieppe, acquit par ses dons d'armateur une puissance si considérable qu'il assurait à lui seul la protection de la côte nord de la France. Les autres puissances d'Europe traitaient parfois avec lui sans passer par le roi de France. Revers de la médaille, les villes espagnoles font si souvent l'objet d'attaques qu'elles ne peuvent prospérer, si bien que de nombreux aventuriers perdent la vie pour un butin misérable. Les Français, qui ont été les premiers à se lancer à l'assaut, signent un traité de paix en 1559 car le pays est déchiré par une guerre civile et religieuse. Cela n'empêche pas certains armateurs privés d'armer des navires corsaires pour partir en course.

Parcours des flottes et galions espagnols

Pour se rendre aux Indes Occidentales, deux flottes appareillent d'Espagne : la flotte de Terre Ferme vogue vers la côte vénézuélienne et la flotte de la Nouvelle-Espagne vers le Mexique. La route des Indes quitte la côte andalouse à destination de la côte africaine et des Canaries, où les deux flottes font escale après sept à huit jours de navigation. Puis les navires mettent le cap vers le sud-ouest avant de faire route vers l'ouest en profitant de l'alizé jusqu'aux abords de la Désirade, de la Guadeloupe ou d'une autre Île Sous-le-Vent. Ce voyage dure de 25 à 30 jours. Les convois se séparent alors.

De la Désirade, la flotte de Terre Ferme poursuit sa route vers le sud-ouest, rejoint le Cap de la Voile puis Carthagène où elle jette l'ancre six à sept semaines après son appareillage d'Espagne. Parfois, cette flotte atteint la côte vénézuélienne en franchissant le passage entre Tobago et Trinidad.

La flotte de la Nouvelle-Espagne, quant à elle, navigue vers le nord-ouest, en croisant vers Sainte Croix et Porto Rico, jusqu'à la baie de Neyba, sur l'île d'Hispaniola. Elle franchit ensuite le Cap Tiburon, le Cap de la Cruz, l'île des Pins, les caps Corrientes et San Antonio à l'extrême ouest de Cuba, pour rejoindre la Havane.

Un dernier convoi, qui fait voile de San Antonio à Vera Cruz, peut emprunter deux parcours. En hiver, il suit une route intérieure qui monte vers le nord-ouest, loin des récifs d'Alacrán, puis descend vers Vera Cruz. En été, il suit une route extérieure, en longeant la côte de Campêche entre îlots et hauts-fonds jusqu'à Vera Cruz.

Lorsque les flottes approchent du Nouveau Monde, les Espagnols ferment la totalité de leurs ports, de peur que les rivaux européens et les pirates ne prennent connaissance du mouvement des vaisseaux et ne s'intéressent d'un peu trop près à la valeur de leur chargement...

Gueux de la mer

Nos aventuriers, néerlandais, sont des gueux de la mer. Pour survivre contre la flotte espagnole, ils doivent sceller une alliance avec les corsaires de Dunkerque. Ils ne se contentent pas de piller les navires espagnols, mais doivent lutter aussi contre les corsaires d'Ostende, qui agissent pour le compte de l'Espagne. Vous pouvez lire le début de *Flamand des Vagues*, de Jan Van Dorp pour plus de détails sur ce conflit.

En Angleterre, Francis Drake est élevé au rang de chevalier par la reine, après un tour du monde d'où il revient avec des navires chargés d'or. Ses prises fantastiques enthousiasment les foules et enflamment l'imagination des corsaires : une centaine d'entre eux quitte chaque année les ports de Weymouth et de Southampton pour rejoindre les Caraïbes. Ils saisissent plus de marchandises que d'or et d'argent, et n'hésitent pas à revendre aux Espagnols les esclaves et les biens qu'ils ont pris sur leurs propres navires, à des prix défiant toute concurrence.

Les corsaires et trafiquants hollandais

Les Hollandais n'arrivent que tardivement dans les Caraïbes. En guerre contre l'Espagne depuis leur sécession en 1568, ils mettent les côtes européennes à feu et à sang. Ils attaquent en priorité les bâtiments espagnols mais n'hésitent pas à s'en prendre aux autres navires (et notamment ceux des aventuriers fatigués par leur longue traversée, qui reviennent avec des cales pleines d'or espagnol).

C'est une maladresse de l'Espagne qui va les pousser en masse vers les Caraïbes. Bien que leur commerce soit le plus florissant d'Europe, les Hollandais ont besoin d'une grande quantité de sel de bonne qualité pour accommoder le produit de leur pêche. L'Espagne, son unique fournisseur, impose un embargo sur ce produit de première nécessité. Les Hollandais sont alors attirés vers le Nouveau Monde par le sel de la péninsule Araya. Chaque année, plus de 800 navires viennent y faire le plein, offrant au passage leur protection aux trafiquants français et anglais. Marchands dans l'âme, les Hollandais ne tardent pas à pratiquer le commerce du cuir, du tabac et du sucre avec les îles espagnoles délaissées par la flotte de galions de leur pays.

Incapable de défendre ses côtes, le gouvernement espagnol décide d'appliquer des mesures radicales. Une flotte part de Lisbonne en 1605 pour s'emparer des barges à sel, exterminer les équipages et interdire pour dix ans la production de tabac sur la côte du Venezuela. Elle en profite pour dépeupler le nord-est d'Hispaniola, n'autorisant les plantations de tabac qu'à Trinidad avant de les fermer sept ans plus tard.

Durant une année, les incursions hollandaises diminuent. La France est enfin en paix avec l'Espagne, même si le traité précise qu'il n'est point de paix au-delà des « lignes de l'amitié », c'est-à-dire à l'ouest des Açores. Les corsaires anglais, eux, se transforment provisoirement en pirates car le roi James Ier se refuse à délivrer des lettres de marque, ces documents qui autorisent les aventuriers à agir en son nom.

Les Hollandais s'installent peu après sur les côtes de Guyane, riches en tabac, mais leurs plantations ne survivent pas longtemps au climat violent et aux attaques des Espagnols : ces derniers ont installé à Trinidad un poste avancé pour partir à la recherche du légendaire « El Dorado », ce roi inca mythique qui serait, dit-on, recouvert d'or de la tête aux pieds…

Les colonies anglaises, françaises et hollandaises (1625-1660)

En 1625, les gouvernements anglais, français et hollandais encouragent et financent depuis plus d'un siècle des expéditions corsaires aux Indes Occidentales. Jusqu'alors, ces aventuriers ne restaient guère plus de deux mois sur les îles inhabitées des Petites Antilles. Lorsqu'ils décident de s'y installer définitivement, ils ne reçoivent aucun soutien de la part de leur gouvernement… et n'en ont pas forcément besoin. Ils connaissent parfaitement ces îles qui leur servaient auparavant de refuges provisoires. Les Indiens Caraïbes, qui haïssent les Espagnols, les ont accueillis à bras ouverts et leur ont appris à survivre dans un environnement inhospitalier. Ils ne se montreront hostiles que lorsque les aventuriers se sédentariseront et procèderont à leur tour à des massacres. Enfin, toutes ces installations sont facilitées par le commerce hollandais.

La guerre du sel

Les Hollandais ont un énorme besoin de sel et viennent le chercher dans le Nouveau Monde. Des aventuriers intrépides contrôlant les salines d'Araya pourraient le leur vendre à prix d'or.

La Compagnie des Indes Occidentales hollandaise

De 1620 à 1630, les Caraïbes sont dominées par les importantes flottes de la Compagnie des Indes Occidentales hollandaise. Cette structure, plus militaire que commerciale, est chargée de favoriser l'activité corsaire hollandaise dans les Caraïbes. Les corsaires hollandais entravent la navigation des Espagnols et commercent avec les nouveaux colons. Leur ambition grandit : ils envisagent à présent de prendre possession des plantations de sucre portugaises au Brésil, de conquérir les comptoirs portugais de la traite des Noirs en Afrique et de saisir l'or espagnol du Mexique et l'argent du Pérou.

Dès 1637, la Hollande contrôle le commerce mondial du sucre et des esclaves africains. La Compagnie impose un blocus sur l'ensemble du commerce de l'Espagne et ravage ses côtes dans les Caraïbes. Elle échange les denrées produites par les colonies anglaises, françaises et même espagnoles (du tabac notamment) contre des esclaves, de la nourriture, des produits manufacturés et des outils. Pourtant, les prises ne remboursent pas les sommes colossales investies dans la construction et l'entretien de la flotte. En 1628, Piet Heyn, agissant au nom de la Compagnie, fait main basse sur la totalité de la flotte au trésor près de Cuba. Cette prise n'amortit pourtant que 70% de l'investissement.

Monopole

Les marchands hollandais sont omniprésents dans les Caraïbes, si bien que les aventuriers doivent leur demander la permission de commercer. Devant un refus, ils devront donc agir illégalement.

Les nouvelles colonies

Les colons des différentes nations cohabitent sur plusieurs Îles du Vent : Saint-Christophe et Nevis abritent Français et Anglais ; les Français partagent aussi Saint-Martin avec les Hollandais. Les émigrants protestants sont nombreux, dissidents puritains anglais ou huguenots français.

Le contrat qui lie ces nouveaux colons à leur gouvernement est identique à celui proposé par l'Espagne aux conquistadors. En échange d'une part des profits, les aventuriers français et anglais obtiennent des licences exclusives pour exploiter les îles. Le monopole est confié tantôt à des compagnies créées pour l'occasion, comme la Compagnie des Indes Occidentales hollandaise, tantôt à des groupes de marchands, comme c'est le cas en Angleterre. D'un point de vue économique, ces colonies sont soit situées à proximité de richesses minières ou de terres propices à la production du tabac, comme Saint-Christophe, soit destinées à devenir des plates-formes commerciales, comme Curaçao et la Jamaïque. En 1650, les planteurs hollandais chassés du Brésil par l'Espagne se réfugient dans les Caraïbes où ils enseignent aux colons la délicate culture de la canne à sucre. Cette production est très coûteuse car les esclaves ne survivent pas longtemps à cette vie éreintante. Les Hollandais réalisent par ailleurs d'importants bénéfices en fournissant leurs associés en « bois d'ébène ».

Le brûlis

Français comme Anglais subissent la technique du brûlis opéré par les Espagnols et dont les Hollandais sont les premiers responsables à cause de leur politique commerciale agressive. Des aventuriers anglais sont prêts à pactiser avec les Espagnols pour chasser les Hollandais et voir enfin refleurir le commerce... afin de mieux le piller.

Louis XIV reprend le contrôle des îles françaises

L'indépendance des colonies françaises prend fin sous le règne de Louis XIV. En 1661, Colbert est chargé de reprendre en main le commerce des Antilles. Constatant que toute la production est achetée par les marchands hollandais sous le nez des français, il confie à la Compagnie des Indes Occidentales le monopole du commerce avec les Indes et assure un trafic suffisant pour que les colonies n'aient plus à recourir aux Hollandais. La nouvelle compagnie impose son monopole manu militari avant d'être jugée trop ambitieuse et liquidée en 1674. Le pouvoir défend les intérêts des planteurs sans les subordonner aux intérêts de la France. Les taxes d'exploitation sont diminuées pour favoriser la production et il est désormais permis aux planteurs de participer directement au gouvernement de leur île.

Mort d'un commis

Les colons accueillent à bras ouverts les envoyés de la Compagnie des Indes Occidentales. Par contre, après le départ des navires de guerre qui venaient les imposer, ils ne tiennent aucun compte des ordres des commis. Des aventuriers témoins d'un « accident » mortel dont est victime un commis ayant décidé d'en référer au roi possèdent de solides arguments pour négocier à l'avenir avec les notables meurtriers...



La flibuste (1640-1688)

Depuis l'installation des Français, des Anglais et des Hollandais dans les Antilles, les aventuriers bénéficient d'un poste avancé dans le Nouveau Monde pour aller se servir chez les Espagnols. Au début du XVII^{e} siècle, Français et Anglais lancent leurs expéditions depuis Saint-Christophe, mais cette île est bien éloignée des routes commerciales espagnoles…

La Providence Company

En 1630, avec l'accord de la Couronne d'Angleterre et le soutien des puritains, un groupe de colons anglais s'installe sur l'île de Providence, sur l'île Henrietta à proximité de Puerto Bello et sur l'Île de la Tortue. Cette communauté, baptisée *Providence Company*, est située à l'écart des routes commerciales anglaises mais offre une base de départ idéale pour les raids flibustiers. Après l'attaque infructueuse de Providence par les Espagnols et le massacre des colons de la Tortue, le roi d'Angleterre accorde à la *Providence Company* le droit de délivrer des commissions aux flibustiers. Aussitôt, les raids dans la région de Carthagène, Mérida et Maracaibo se multiplient. Pour venger les lourdes pertes qui lui ont été infligées, le gouverneur de Carthagène balaie l'île avec l'une de ses flottes et déporte tous les prisonniers en Espagne.

Providence Company

La *Providence Company* bombarde les PJ gouverneurs de la Tortue. Ils n'arrivent cependant pas à empêcher leurs planteurs de commercer avec les marchands hollandais, et doivent rendre des comptes à leurs commanditaires. L'île est attaquée par les Espagnols, qui massacrent tout le monde. Si nos flibustiers arrivent à s'en tirer, ils peuvent aller prévenir leurs supérieurs sur l'île de Providence, car l'escadre espagnole s'y dirige. Seule cette information et la mise en place d'une solide défense sauveront la colonie.

L'île de la Tortue

Aux alentours de 1620, les premiers aventuriers s'installent sur l'île de la Tortue qu'ils rendent habitable en travaillant la terre. Bien que peu nombreux, ces habitants restent maîtres de l'île sans que les Espagnols puissent les en déloger. Quelques Anglais désireux de se joindre à eux sont bien accueillis. Des navires marchands français font escale sur l'île, pour échanger denrées de première nécessité et produits de luxe contre les pièces de huit et la vaisselle d'or subtilisées aux Espagnols, ainsi que le tabac et le cuir des bœufs chassés par les boucaniers.

Pour tenter de mettre un terme aux raids, les Espagnols envahissent la Tortue en 1635 mais les flibustiers, dirigés par le huguenot Le Vasseur, reprennent le contrôle de l'île en 1640. L'île est alors fortifiée et ses habitants soumis à la tyrannie et au sadisme de leur nouveau chef. Assassiné en 1652, Le Vasseur est remplacé par le Chevalier de Fontenay qui accroît les capacités défensives de l'île. À nouveau visitée par les flibustiers et les boucaniers, la ville de Basse-Terre reprend ses activités commerciales, si bien que sa population augmente considérablement. Les expéditions contre les Espagnols reprennent, le Chevalier de Fontenay équipant lui-même quelques navires. La Tortue est reprise par les Espagnols en 1654. Cinq ans plus tard, les flibustiers contre-attaquent et chassent définitivement les envahisseurs. Dès lors, ils gardent farouchement le contrôle de cette île tant convoitée.

Les grands noms de la flibuste

Les joueurs peuvent rencontrer les grandes personnalités de la flibuste de multiples manières, par exemple au cours d'une confrontation individuelle suite à une divergence de point de vue alors qu'ils ne savent pas qui est leur adversaire. La réputation de ces grands hommes peut les précéder, à moins que les joueurs ne voient arriver à la Tortue le flibustier à la tête d'un butin considérable. Il est aussi possible qu'ils les rencontrent avant qu'ils ne deviennent connus et assistent à leur ascension. Vous pouvez aussi faire revivre à un joueur les aventures d'un grand flibustier comme l'Olonnais. Nos aventuriers peuvent également les suivre dans la mort, au cours d'une expédition désastreuse, comme celle de Roc et Tributor sur Mérida.

En 1664, désireuse d'assurer ici comme ailleurs son monopole, la Compagnie des Indes Occidentales nomme un nouveau gouverneur, Bertrand d'Ogeron, compétent dans le domaine commercial et excellent meneur d'hommes. C'est sous son gouvernement que l'île prend réellement son essor. Il offre de nombreux avantages aux habitants et attire flibustiers et boucaniers. Préférant prévenir que guérir, faisant preuve d'autorité sans commettre d'excès, il contient troubles et rixes à la satisfaction générale. Lorsqu'il se retire en France dans les années 1680, il est remplacé par son neveu, Monsieur de Poincy, qui gouverne l'île avec l'assentiment de tous. À l'aube du XVIII^{e} siècle, la Tortue est devenue une colonie calme et respectable.

Entre 1650 et 1680, des flibustiers célèbres comme l'Olonnais, Grammont, Laurent de Graff, Van Horn, Roc le Brésilien, Monbars l'Exterminateur, Pierre le Picard, Michel le Basque, Bras-de-Fer, Pierre Franc, Barthélémy et Tributor-le-Gascon choisissent la Tortue et Saint-Domingue pour refuge.

La Jamaïque

En 1649, Cromwell sort vainqueur de la guerre civile anglaise et envoie une flotte pour pacifier les possessions britanniques des Antilles. Il lance un projet à grande échelle, le *Western Design*, afin de conquérir la totalité des Caraïbes. Une trentaine de navires se lance à l'assaut de la ville de Saint-Domingue sans parvenir à faire tomber ses défenses. Les Anglais se tournent alors vers la Jamaïque dont ils s'emparent sans la moindre difficulté. Malgré les efforts de Cromwell pour promouvoir la culture de la canne à sucre, les planteurs ne parviennent pas à assumer les lourdes dépenses nécessaires à la mise en œuvre de cette production : les forêts vierges sont longues à transformer en terres cultivables et les esclaves sont à la fois rares et chers. L'économie de la Jamaïque ne se développera qu'à partir de 1700.

Pourtant, la Jamaïque est située au cœur de la mer des Caraïbes, à proximité de la route que suivent les galions pour se rendre de Puerto Bello à la Havane. Dès 1657, le gouverneur d'Oyley annonce aux flibustiers anglais de la Tortue qu'ils sont les bienvenus à la Jamaïque : en 1665, ils sont plus de deux mille à avoir fait de Port-Royal leur port d'attache. Plus encore qu'à la Tortue, tout le commerce de la Jamaïque dépend de l'activité des flibustiers. À sa restauration en 1660, le roi Charles II signe un traité de paix avec l'Espagne. Dès lors, il n'est plus question pour le nouveau gouverneur Sir Thomas Moodyford d'offrir des commissions aux flibustiers. Mais ces aventuriers qui n'obéissent à la Couronne que lorsqu'elle favorise leurs intérêts persistent à multiplier les prises. Ils nomment un général de flibuste, Mansfield, qui sera remplacé à sa mort par le célèbre Henry Morgan.

Après la prise de Panama en janvier 1671, Henry Morgan trahit ses compagnons. Il disparaît avec le butin et les meilleurs navires puis se rend au roi d'Angleterre. Non seulement le souverain le gracie pour ses actes de piraterie, mais il le fait de plus chevalier puis, quelques années plus tard, gouverneur de la Jamaïque. Vers 1680, les flibustiers ne sont plus les bienvenus sur l'île. Ils retournent à Saint-Domingue pour vivre les dernières années de la flibuste. En effet, l'empire espagnol est en train de s'effondrer et les aventuriers vont bientôt prendre part aux guerres opposant la Hollande, la France et l'Angleterre.

Gorge sèche

Alors que le gouverneur de la Jamaïque attire les flibustiers de la Tortue, un convoi portant de l'eau-de-vie disparaît du côté de Puerto Rico. La Tortue est en panne sèche de tafia et rhum. Les flibustiers revenus de campagne se rendent à la Jamaïque pour fêter leur victoire. D'Ogeron charge nos flibustiers de retrouver la trace de ce convoi, de ramener l'eau-de-vie et d'attirer à la Tortue les flibustiers qui viennent de la quitter.

Les grandes expéditions

Jusqu'en 1660, les flibustiers se contentent de s'emparer des navires espagnols qui sillonnent les Caraïbes, en particulier entre Puerto Bello et la Havane, et le long du canal qui sépare les Bahamas de la Floride. Les flottes au trésor qui transportent l'argent du Pérou jusqu'en Espagne sont trop bien protégées, mais de nombreux bâtiments marchands espagnols effectuent eux aussi la liaison entre les grandes villes. Ils se chargent des produits que les gros convois ne peuvent pas prendre à leur bord et les revendent à la Havane. Sur le chemin du retour, ces navires chargés du produit de leur vente constituent des proies faciles…

Les capitaines espagnols hésitent à s'aventurer sur ces mers caraïbes, terrain de chasse de plus de trois mille flibustiers. Ils décident de réduire le nombre de leurs voyages et de former des petits convois mieux défendus. Découragés par le faible nombre et le caractère insaisissable de ces prises, les flibustiers s'en prennent alors directement aux villes à partir de 1660 : Maracaibo, Panama, Vera Cruz, Campêche, Carthagène, etc.

Préparatifs

Nos aventuriers préparent une expédition et recrutent des hommes à la Tortue ou à la Jamaïque. Malheureusement, un grand flibustier recrute en même temps qu'eux. Vont-ils devoir abandonner leurs projets, ou négocier avec le chef de l'expédition concurrente ? Leurs manoeuvres finiront-elles par créer un climat de tension nuisible aux deux expéditions, pour le plus grand bonheur des Espagnols ?

La fin des activités de la flibuste, à l'initiative des Couronnes anglaise et française, annonce l'ère des pirates. Ralliés au pavillon noir, les hors-la-loi attaquent les navires de toutes les nations et font régner la terreur. Leur sillage sanglant fascine et fait trembler les hommes du monde entier.

Les guerres (1688-1713)

La Guerre de Neuf Ans (1688-1697)

La Guerre de Neuf Ans oppose la France à toutes ses rivales européennes : la Hollande, l'Angleterre et l'Espagne. L'Angleterre entre en guerre en 1689, année où le roi William III monte sur le trône. Les batailles qui font rage en Europe n'épargnent pas les colonies. La France et l'Angleterre envoient dans les Caraïbes des flottes de navires de guerre. Afin de contrebalancer leur faiblesse numérique, les forces françaises obtiennent l'appui des flibustiers de la Tortue. La France lance les hostilités en 1689 en détruisant la colonie hollandaise de Saint Eustasius et en chassant les Anglais de Saint-Christophe. Les catholiques irlandais d'Antigua, de

Ambiance

En 1695, sur la demande même des gouverneurs, les planteurs abandonnent leurs terres pour se faire corsaires. Une fois la guerre finie, ils se retrouvent à la rue : les gouverneurs qui ont racheté leurs terres refusent de les leur rendre.



PRÉ-TIRÉ

Houngan (prêtre vaudou)

☞ *page 86*

Nvis et de Montserrat se rebellent contre le nouveau roi d'Angleterre mais sont écrasés par le gouverneur général des Îles Sous-le-Vent, Christopher Codrington. Ce dernier reprend Saint-Christophe et Anguilla en 1690, renvoie les colons français à Saint-Domingue et distribue leurs terres aux Anglais. Au passage, il ravage les plantations de sucre de la Guadeloupe et de la Martinique.

Pour la première fois depuis cinquante ans, les Grandes Antilles sont touchées à leur tour par les affrontements entre Français et Espagnols de Saint-Domingue. En 1692, profitant du tremblement de terre qui détruit Port-Royal et les centaines de navires qu'il abrite, le gouverneur français de Saint-Domingue Jean du Casse met la Jamaïque à feu et à sang, brûle les plantations de sucre et s'empare des esclaves. Pendant ce temps, les Espagnols quittent la ville de Saint-Domingue et pillent Port-de-Paix et les ports français de la côte ouest avec l'appui des Anglais. Une épidémie met fin à l'invasion.

Sur ordre du roi de France, du Casse réunit 700 flibustiers sur sept navires qui viennent se joindre aux 30 navires de guerre du baron de Pointis. Après un combat acharné, les français s'emparent de la ville de Carthagène, nouveau port de chargement de l'argent du Pérou. De Pointis charge la totalité du butin — 6 millions de pièces de huit ! — sur ses navires de guerre et refuse de payer les flibustiers. Du Casse parvient à éviter le bain de sang en promettant à ses hommes que la Couronne les dédommagera. Mais certains d'entre eux retournent à Carthagène pour rançonner la ville de deux millions de pièces de huit. Les aventuriers quittent alors Saint-Domingue. C'est la fin de la flibuste.

La guerre se termine par le traité de Ryswick en 1697. Tous les protagonistes récupèrent leurs possessions dans les Antilles en échange de territoires situés dans d'autres régions du monde. La Hollande et l'Angleterre reconnaissent enfin la colonie française de Saint-Domingue dirigée par du Casse.

La Guerre de Succession d'Espagne (1702-1713)

La paix ne dure guère plus de cinq années. L'Autriche, la Hollande et l'Angleterre déclarent la guerre à la France et à l'Espagne afin d'empêcher l'union des deux royaumes qui doit avoir lieu à la montée du petit-fils de Louis XIV sur le trône espagnol. La France et l'Angleterre ne peuvent pas compter sur leur flotte, dont les hommes ont été décimés en temps de paix par les épidémies. Les deux puissances doivent s'appuyer sur les corsaires pour mener la guerre. Œil pour œil, dent pour dent, ils ravagent une fois de plus les colonies de Saint-Christophe et de la Guadeloupe. De futurs pirates comme Hornigold se mettent en valeur en multipliant les raids au service de la reine Anne d'Angleterre.

En 1713, le traité d'Utrecht ne marque pas seulement la fin d'une guerre entre nations européennes, qui se satisfont de cette paix tant attendue même si les tensions subsistent. Il annonce l'explosion de la piraterie. Tous les corsaires qui ont aidé les deux adversaires se retrouvent désœuvrés. Ils se laissent porter par le vent de la révolte… À cause des guerres, les conditions de vie à bord des navires ont empiré et la contrebande est devenue nécessaire. Les peuples crient famine et maudissent les puissants qui ont pris leurs enfants et ravagé leurs champs. Les persécutions religieuses ont généré des flots d'émigrants, partis chercher une vie meilleure. Ils sont reçus à bras ouverts par la violence et la maladie. Pour tous ces laissés pour compte, pour tous les vrais perdants de ces siècles de guerres et de persécutions, il reste une façon d'exprimer leurs rêves, leur détermination, leur rage et leur désespoir : rejoindre les rangs de la Révolte.



Vous êtes de trop

Le gouverneur de la Martinique veut se débarrasser des flibustiers devenus indésirables. Il les envoie piller Antigua, afin d'y attirer les navires de guerre anglais pendant que les navires de Louis XIV envahissent Saint-Christophe et Montserrat. Il va sans dire qu'il ne prévient pas les aventuriers et espère que les Anglais auront raison d'eux.

Quelques dates

250 (Amérique) : début de la période Maya classique.

800 (Amérique) : règne du roi Toltèque Quetzalcoatl.

1000 (Amérique) : découverte de l'Amérique par le viking Leif Erikson ?

1431 (Amérique) : domination de la cité-État Tenochtitlan en Amérique centrale.

1441 (Amérique) : l'empereur aztèque Moctezuma réunit un vaste empire en Amérique centrale.

1492 (Amérique) : découverte de l'Amérique par Christophe Colomb.

1503 (Europe) : premier usage des arquebuses espagnoles contre les Français en Italie qui, défaits, doivent abandonner Naples.

1510 (Afrique) : les premiers esclaves d'Afrique noire sont acheminés vers le Nouveau Monde.

1513 (Espagne) : Vasco Nuñes de Balboa traverse l'isthme de Panama. Ponce de León découvre la Floride.

1514 (Espagne) : le missionnaire Bartolomé de Las Casas lutte pour une amélioration de la condition des Indiens d'Amérique.

1516 (Europe) : introduction du café et de la teinture d'indigo.

1517 (Europe) : Luther jette les bases de la Réforme par ses 95 thèses contre les indulgences.

1519 (Amérique) : fondation de la ville de Panama.

1520 (Amérique) : prise de Tenochtitlan par les Espagnols.

1520 (Europe) : introduction du chocolat et du maïs.

1529 (Europe) : les Turcs Ottomans font le siège de Vienne mais leur avancée en Europe est stoppée.

1532 (Espagne) : Pizarro entame la conquête de l'empire inca. Arrestation de l'Inca.

1534 (France) : Jacques Cartier quitte Saint-Malo et découvre le Canada et le Labrador.

1535 (Amérique) : Pizarro fonde Lima au Pérou.

1536 (Angleterre) : unification des systèmes de gouvernement anglais et gallois.

1540 (Amérique) : Las Casas dénonce la cruauté des Européens envers les Indiens d'Amérique.

1541 (Amérique) : fondation de Santiago du Chili.

1541 (Amérique) : découverte du fleuve Amazone.

1547 (Angleterre) : invasion de l'Écosse par les Anglais.

1550 (Amérique) : les jésuites christianisent une partie de l'Amérique du Sud.

1550 (Amérique) : fondation de la ville de la Concepción au Chili.

1553 (Europe) : introduction du tabac.

1558 (Angleterre) : règne d'Elisabeth Ière qui contribue à la grandeur maritime de son pays jusqu'en 1603.

1560 (France) : règne de Charles IX jusqu'en 1574.

1562 (Amérique) : la Floride est colonisée par des huguenots français.

1566 (Espagne et Pays-Bas) : révolte des Pays-Bas contre le pouvoir espagnol.

1571 (Empire ottoman) : les Turcs perdent la bataille de Lépante. Fin de leur puissance maritime.

1572 (France) : massacre de la Saint-Barthélemy sur l'ordre de Charles IX.

1574 (France) : règne de Henri III jusqu'en 1589.

1577 (Angleterre) : voyage autour de la terre de Francis Drake, jusqu'en 1580.

1579 (Pays-Bas) : indépendance des provinces du nord. Affrontement entre les Calvinistes et la Contre-Réforme catholique.

1588 (Angleterre et Espagne) : destruction de l'Invincible Armada.

1589 (France) : règne de Henri IV, qui meurt assassiné en 1610.

1596 (Angleterre et Espagne) : les Anglais attaquent Cadix pour empêcher la préparation d'une nouvelle Armada.

1598 (France) : Henry IV proclame l'Édit de Nantes, qui accorde la liberté de culte aux huguenots.

1600 (Espagne) : accélération du commerce triangulaire vers l'Amérique.

1603 (France) : début de la colonisation de l'Acadie, de Terre-Neuve et de la Nouvelle-France.

1605 (Angleterre) : prise de l'île de la Barbade.

1609 (Angleterre) : colonisation des Bermudes.

1610 (France) : règne de Louis XIII jusqu'en 1643. Découverte du lac Huron par l'explorateur Étienne Brûlé.

1613 (Angleterre et France) : les Anglais chassent les Français de Port-Royal en Jamaïque.

1616 (Amérique) : une épidémie de variole décime la population indienne de Nouvelle-Angleterre.

1616 (France et Hollande) : des postes de commerce sont établis au Sénégal et en Côte d'Or.

1617 (Amérique) : le tabac devient une industrie majeure en Amérique du Nord.

1620 (Angleterre) : 102 puritains anglais traversent l'Atlantique sur le Mayflower et fondent Plymouth.

1622 (Amérique) : en Virginie, massacre de 350 colons par les Indiens.

1624 (Angleterre) : occupation des îles d'Amérique centrale.

1625 (France) : fondation du port de Cayenne en Guyane.

1628 (France) : Richelieu assiège la Rochelle, concédée aux Huguenots par l'Édit de Nantes.

1629 (Angleterre) : prise de Québec.

1634 (France) : Jean Nicolet explore le lac Michigan et le Wisconsin.

1635 (France) : établissement des Français à la Martinique et en Guadeloupe. Fondation par Richelieu de l'Académie Française.

1637 (Angleterre) : une prime est offerte sur remise du scalp de tout indien tué.

1642 (Angleterre) : Charles Ier est chassé de Londres.

1643 (France) : règne de Louis XIV jusqu'en 1715. La France bat l'Espagne à Rocroi, début de la suprématie militaire française en Europe.

1646 (France) : Louis XIV aide le roi de Suède à prendre Prague et la Bavière.

1648 (France) : établissement des Français dans les îles de Saint Martin, de Saint Barthélemy, de Marie-Galante, de Sainte-Lucie et de la Grenade.

1649 (Angleterre) : Charles Ier est décapité.

1655 (Angleterre) : prise de la Jamaïque aux Espagnols.

1658 (Angleterre) : les Anglais reçoivent la ville de Dunkerque, jusqu'alors espagnole.

1658 (France) : fondation de Saint-Louis du Sénégal.

1659 (France et Espagne) : suite au traité des Pyrénées, l'Artois et le Roussillon sont annexés par la France.

1661 (France) : prise effective du pouvoir par Louis XIV.

1663 (France) : le Canada devient français. Louis XIV confie le monopole du commerce à la Compagnie des Indes Occidentales.

1665 (Angleterre et Portugal) : l'indépendance du Portugal est obtenue par les Anglais et les Portugais contre les Espagnols.

1666 (Angleterre) : grand incendie de Londres.

1669 (France) : par le traité secret de Douvres, Louis XIV fournit des fonds à Charles II pour restaurer le catholicisme en Angleterre.

1670 (Amérique) : fondation de la colonie de Charleston.

1672 (France) : Vauban fonde les régiments du génie français.

1673 (France) : exploration de la région des Grands Lacs et du Mississipi.

1674 (Europe) : le mousquet à mèche est remplacé par le fusil, utilisé par les boucaniers depuis trente ans déjà…

1675 (France) : début de la seconde guerre de Louis XIV, qui se poursuivra jusqu'en 1678.

1681 (Flibustiers) : grand voyage de William Dampier dans les Caraïbes et les mers du sud.

1681 (France) : Strasbourg est annexée par la France.

1682 (France) : Louis XIV s'installe à Versailles.

1685 (Amérique) : début de la culture du riz.

1685 (France) : révocation de l'Édit de Nantes. 500 000 huguenots fuient la France.

1686 (Europe) : Ligue d'Augsbourg contre la France de Louis XIV.

1688 (France) : troisième guerre de Louis XIV, qui se poursuivra jusqu'en 1697.

1689 (Angleterre) : les Irlandais se soulèvent pour soutenir le roi Jacques II en exil. La révolte se poursuivra jusqu'en 1691.

1690 (Angleterre) : prise de l'Acadie et de Terre-Neuve au Canada.

1690 (Angleterre) : défaite de Jacques II d'Angleterre à La Boyne. L'Irlande est livrée aux Anglais.

1697 (Amérique) : procès des sorcières de Salem.

1699 (Flibustiers) : William Dampier explore la côte nord-ouest de l'Australie.

1701 (France) : traité de paix entre Français et Indiens de Nouvelle-France.

1701 (France) : quatrième guerre de Louis XIV, qui se poursuivra jusqu'en 1714.

1706 (France) : les Français sont défaits et chassés d'Italie.

1713 (Angleterre) : le royaume s'assure le monopole du commerce triangulaire en direction de la Nouvelle-Espagne.

1713 (Europe) : le Traité d'Utrecht met fin à la guerre de succession d'Espagne.

1715 (France) : mort de Louis XIV.

1716-1717 (Amérique) : les pirates de Nassau et les gouverneurs anglais d'Amérique se livrent à une guerre de terreur réciproque, dont les marchands font les frais.

1717- 1718 (Caroline du Sud) : la guerre contre les indigènes vient de prendre fin, laissant la Caroline du Sud dans un triste état de pauvreté, voire de dévastation.

1717 Septembre (Angleterre) : le Roi George offre une grâce aux pirates des Caraïbes qui se rendront à un gouverneur anglais avant le 5 septembre 1718, pour tout crime commis avant le 5 janvier 1718.

1718 Juillet (Amérique) : le gouverneur Woodes Rogers prend possession de Nassau et met fin à la « république pirate ». Les capitaines pirates Hornigold, Cockram, Burgess et Carter deviennent ses plus fidèles capitaines.

1718 Octobre à décembre (Amérique) : Les pirates Richard Worley, Steede Bonnet, Edward Teach et Charles Vane tombent les uns après les autres.

1718 (France) : fondation de la Nouvelle-Orléans dans le golfe du Mexique.

1718 (Europe et Amérique) : la guerre est déclarée entre la Triple Alliance (France, Angleterre, Provinces Unies) et l'Espagne. Des grâces sont offertes aux pirates qui se rendent.

1719 Juin à novembre (Europe et Amérique) : la guerre de la Triple Alliance est déclarée contre l'Espagne. Une grâce est accordée aux pirates pour qu'ils s'enrôlent comme corsaires. À la fin de la guerre, les pirates pullulent de nouveau.

1720 (Amérique) : Alors que Rackham-le-Rouge se fait pendre à la Jamaïque, c'est au tour de Bartholomew Roberts de sévir dans les Amériques, puis en Afrique.

1721-1725 (Amérique) : Une nouvelle vague de terreur balaie la côte Est de l'Amérique du Nord sous les noms des pirates George Lowthers, Edward Low, Charles Harris, Francis Spriggs, William Fly, etc.

Géographie du Nouveau Monde

Chapitre 5

Les Caraïbes

Généralités

La Mer des Caraïbes est un bras de l'Océan Atlantique, partiellement clôturé au nord et à l'est par les îles des Antilles — Îles du Vent à l'est et Îles Sous-le-Vent au nord —, au sud par l'Amérique du Sud, et à l'ouest par l'Amérique centrale. Sa taille est d'environ 2 400 km d'est en ouest, et de 650 à 1 500 kilomètres du nord au sud, en fonction du relief des côtes. À son extrémité nord-ouest, la Mer des Caraïbes est reliée au Golfe du Mexique par le Canal du Yucatán, un passage d'environ 190 km de large entre Cuba et la péninsule du Yucatán. Le passage dit « de la Côte du Vent », entre Cuba et Hispaniola, est un itinéraire très fréquenté par les navires. De nombreux golfes et baies entaillent le littoral sud-américain. Le Golfe du Venezuela, notamment, permet aux marées d'atteindre le Lac Maracaibo.

Un paradis sur terre

Grâce à des pluies abondantes et de nombreux points d'eau et rivières, la végétation et les cultures agricoles sont luxuriantes. L'air, chaud en toutes saisons sans jamais d'excès, est chargé de senteurs de muscade et de cannelle. La mer, d'un bleu turquoise ou profond, est d'une limpidité si parfaite que les navires semblent planer au-dessus des fonds marins. Lors de vos parties, n'hésitez donc pas à recourir aux photos couleurs des livres et des magazines afin de rêver un peu devant le bleu unique de ces eaux !

La plupart des Îles des Caraïbes sont d'origine volcanique. Sur les Îles du Vent, on trouve des rochers escarpés et des flancs rocheux appelés « mornes », dissimulés par une épaisse végétation. Forêt vierge et marais recouvrent les îles les moins accidentées. Hispaniola, Porto Rico, Cuba et la Jamaïque offrent des paysages plus harmonieux. Les plaines cultivables sont séparées par des montagnes érodées. Tremblements de terre, raz-de-marée et éruptions volcaniques ébranlent fréquemment l'ensemble des îles volcaniques. De vastes récifs coralliens rendent parfois l'approche de ces îles particulièrement délicate.

La Barbade, Anguilla et les Bahamas, plus éloignées de la bordure de la Mer des Caraïbes, sont elles des îles coralliennes. Si la Barbade est luxuriante, les Bahamas sont des îles sablonneuses où ne poussent que quelques rares arbustes. Ces territoires, où toute culture est vouée à l'échec, sont très peu peuplés.

Des milliers d'îlots, appelés « cayes », parsèment les Caraïbes. Dans les Bahamas et autour des Îles Sous-le-Vent, elles forment des réseaux inextricables où les plus gros navires ne peuvent pénétrer. C'est là que nombre d'aventuriers viennent trouver refuge ou caréner en toute sécurité.

Les vents

Les îles des Caraïbes sont balayées par les alizés qui soufflent du nord-est d'octobre à mai et du sud-est d'avril à septembre. La force des alizés varie entre 3 et 4 Beaufort de décembre à janvier et de juin à août, et entre 2 et 3 aux autres périodes de l'année. Les calmes plats sont fréquents, particulièrement en été, et il n'est pas rare qu'un navire se trouve immobilisé plusieurs dizaines de jours en pleine mer. La navigation entre les Îles du Vent est particulièrement facile : des rivages d'une île, on aperçoit ses voisines sans la moindre difficulté.

Ambiance

Le navire des PJ passe au pied d'une falaise de Saint-Vincent de plus de 1 000 mètres de haut, qui tombe dans la mer et dont la cime se perd dans les nuages menaçants. Une pluie torrentielle enveloppe le navire et dévale la falaise dans un bruit de tonnerre.

Force du vent

Force	Vitesse	Nom donné
0 Beaufort	0 km/h	Calme plat
1 à 2 Beaufort	10 km/h	Petit temps
3 à 4 Beaufort	30 km/h	Établi
5 à 6 Beaufort	50 km/h	Frais
7 Beaufort	70 km/h	Grand frais
8 – 10 Beaufort	100 km/h	Tempête
11 et 12 Beaufort	120+ km/h	Ouragan

Ambiance

Alors que nos pirates fuient une ville, le vent faible les empêche de partir aussi vite qu'ils le voudraient. Ils restent trop longtemps sous le feu de la batterie du fort qui menace de les couler avec une précision de plus en plus redoutable...

Les cyclones

La saison des cyclones, l'hivernage, court de juillet à octobre avec des pointes d'activité d'août à septembre. En moyenne, cinq cyclones s'abattent chaque année sur la région.

Un cyclone est une énorme masse nuageuse circulaire, d'un rayon de 500 à 1 000 km. La partie la plus active se situe entre 50 et 250 km de l'œil du cyclone, large de 20 à 35 km, où les conditions climatiques sont paradoxalement relativement calmes. La zone la plus dangereuse se situe au voisinage immédiat de l'œil. Des vents très violents, qui peuvent atteindre 350 km/h, y soufflent en rafales avec des effets de percussion et de vibration particulièrement destructeurs. Ces vents tournent autour de l'œil du cyclone dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'hémisphère nord et dans le sens opposé dans l'hémisphère sud.

Des précipitations torrentielles provoquent inondations brutales et mouvements de terrain, parfois jusqu'à 1 000 km du centre. Le cyclone est également accompagné d'une marée de tempête, élévation anormale du niveau de la mer, de plusieurs mètres parfois. Cette marée peut ralentir l'écoulement des rivières et provoquer des inondations catastrophiques à l'intérieur des terres. La houle cyclonique, autre phénomène destructeur, se propage très rapidement et s'installe durablement : à l'approche du cyclone, des vagues énormes et croisées accompagnent la rotation des vents.



Tempêtes d'été

Cet été, la Mer des Caraïbes offre des promesses de richesse, mais la menace des tempêtes est forte. Nos pirates peuvent tenter de convaincre leur équipage, mais celui-ci les tiendra pour responsables en cas d'ouragan.

Les saisons

En hiver, les Caraïbes sont très agréables : il y fait chaud et l'humidité reste peu importante. En altitude et durant la nuit, il est même possible de profiter d'une relative fraîcheur. Le vent, fort et régulier toute la saison, favorise la navigation. Les nuits sont fraîches et légèrement humides. C'est la période de l'année que les pirates mettent à profit pour courir la Mer des Caraïbes.

En été, le climat est torride, une chaleur que l'humidité considérable et les nuées de moustiques contribuent à rendre insupportable. Viande et fruits pourrissent en quelques heures. Le vent est imprévisible : tantôt le calme plat s'installe des jours durant sur plusieurs centaines de milles, tantôt des tempêtes balayent sans distinction la mer et les îles.

Ambiance

Un village est écrasé par la pluie torrentielle. L'eau inonde même l'intérieur des cases. La pluie qui ruisselle le long de la montagne menace de tout emporter !

Les marées et les courants

Les marées, qui sont aussi importantes au fond du Golfe du Mexique qu'en Europe, restent faibles dans les Antilles. La mer ne s'élève jamais de plus de 1,50 m. Les courants provoqués par les marées se heurtent aux courants dominants qui peuvent atteindre cinq nœuds. Ils longent les Îles du Vent du sud au nord, puis les Îles Sous-le-Vent d'est en ouest.

À l'intérieur de la Mer des Caraïbes, le principal courant est le Gulf Stream, extension des courants nord-équatorial et sud-équatorial, qui pénètre dans la mer par l'extrémité sud-est avant de dériver vers le nord-ouest. Portant les navires vers l'ouest, il longe la Nouvelle-Espagne vers le nord, contourne la Floride et remonte le long de la Nouvelle-Angleterre. Le vent qui souffle contre le courant lève une mer hachée et courte, même par faible vent.

Les paysages

Les paysages des Caraïbes varient sensiblement en fonction de la topographie et de la pluviométrie des îles.

La forêt vierge. Ces forêts luxuriantes sont abondamment arrosées toute l'année. Elles recouvrent les flancs

Forêt vierge

Nos pirates s'enfoncent dans la forêt vierge pour trouver une source d'eau fraîche. Obligés d'avancer de branche en branche, ils tombent nez à nez avec une mère jaguar et ses petits. Des feulements retentissent de toute part, et les PJ sont séparés de leurs hommes. Les uns seront faits prisonniers par des Indios Bravos, d'autres seront accueillis à bras ouverts par des Mosquitos. Les derniers sont tombés dans une fosse, sans armes, et les jaguars les empêchent d'en sortir.

nord-est, c'est-à-dire orientés au vent, des montagnes volcaniques. En s'élevant le long des massifs, l'air humide libère des trombes d'eau. La végétation est composée d'arbres tortueux d'une quarantaine de mètres de haut qui privent de lumière les arbres plus petits et les herbes hautes. L'air est étouffant et les rayons de soleil n'atteignent jamais le sol. Au sommet des plus hautes montagnes, la forêt vierge se mue en forêt de fougères et de mousse.

La forêt saisonnière. Neuf mois de l'année durant, ces forêts denses reçoivent des pluies abondantes. Elles recouvrent les terres basses et les flancs sud-ouest des montagnes, sous le vent. Ces forêts regorgent de bois précieux, comme le cèdre et le bois de teinture de Campêche, et de bois de construction. La forêt saisonnière est plus aérée que la forêt vierge, mais on y distingue rarement le soleil, sauf en hiver, lorsque les arbres perdent leurs feuilles. Sur les hauteurs des montagnes des Îles Sous-le-Vent, la forêt saisonnière se transforme en forêt de pins.

La forêt sèche. La forêt sèche ne reçoit les pluies chaudes et abondantes des Caraïbes que six mois de l'année. Elle se mêle à la forêt saisonnière, dont elle se distingue par sa luminosité. Plus aérée, les arbres n'y dépassent pas dix mètres de hauteur. Le sol, baigné par les rayons ardents du soleil, est recouvert de buissons épineux qui écorchent la peau et déchirent les vêtements. La progression dans les forêts sèches est lente et pénible. Elle recouvre les flancs exposés au soleil et protégés du vent.

La savane. Les vastes plaines des régions arides de Cuba, de Saint-Domingue et des Bahamas sont couvertes d'herbes hautes et sèches où poussent quelques rares arbustes. La déforestation par brûlis pratiquée par les Arawaks, les Caraïbes et les Européens transforme peu à peu les forêts sèches et saisonnières en savane.

Le maquis. Le maquis ne reçoit de pluie que durant trois mois de l'année. Il recouvre les côtes sous le vent sèches et arides de nombreuses îles comme les Bahamas, Aruba, Bonaire et Curaçao. Cette végétation, d'une hauteur d'1,50 m maximum, est totalement impénétrable. Elle est composée de cactus et de buissons serrés d'épineux.

Les marécages. Sur la plupart des îles des Caraïbes, les côtes qui reçoivent le vent sont si humides que des marais s'y développent. Ceux-ci s'étendent de plus sur toutes les zones situées au-dessous du niveau de la mer.

Le corail. Le corail peut apparaître sous la forme d'une masse aux contours arrondis formant des piliers de deux mètres de haut. Le corail mou, de couleur noire, blanche ou rouge et qui recouvre ce massif et colore la mer, est à la fois superbe et redoutable. Ses branches, semblables à celles d'un arbre, sont un danger mortel pour les œuvres vives d'un navire.

Corail

Un navire éventré est posé par 50 m de fond sur un banc de corail. Par temps calme, la mer transparente agite mollement ses voiles. Des requins semblent avoir élu refuge dans le navire, qui leur a servit un moment de garde-manger. Que contient-il ? Comment le récupérer ?

La faune

Les îles situées au sud de l'archipel abritent une végétation dense, parsemée d'étangs salés, refuge des oiseaux côtiers et marins. Les autres oiseaux privilégient les îles montagneuses qui présentent des écosystèmes plus diversifiés, riches en forêts tropicales, en fougères et en vignes grimpantes.

En règle générale, plus les îles sont isolées, moins la faune et la flore sont abondantes. Sur les îles éloignées de toute terre comme la Barbade, les mammifères sauvages sont rares. Les habitants y ont substitué des animaux d'élevage qui mènent une existence paisible en l'absence de tout prédateur. À l'inverse, Tobago héberge plus de 400 espèces différentes.

On ne trouve de serpents venimeux qu'à la Martinique et à Sainte-Lucie. La vipère jaune, ou *bothrops*, peut mesurer jusqu'à trois mètres de long. Elle se cache dans les plantations de bananes ou de canne à sucre, et sur les flancs humides des collines et des montagnes.

Possession des îles

De nombreuses colonies européennes et peuples indiens se partagent les îles des Caraïbes :

Les Caraïbes partagent avec **les Anglais et les Français** Saint-Vincent et la Dominique. Sainte-Lucie leur appartient en propre.

Les Espagnols sont maîtres de Cuba, de Puerto Rico, d'une partie de Saint-Domingue, de Sainte-Marguerite et de Cubâgua (ou Île des perles).

Les Français tiennent une partie de Saint-Domingue, et possèdent la Guadeloupe, les Saintes, la Désirade, Marie-Galante, la Martinique, la Grenade, Saint-Barthélemy, une partie de Saint-Martin et de Saint-Christophe.

Les Anglais occupent les Lucayes, la Jamaïque, Anguilla, la Barbade, la Barboude, Antigua, Montserrat, Nevis, la Dominique, une partie de Saint-Vincent, Tobago et Trinidad. Ils partagent Saint-Christophe avec les français.

Les Hollandais possèdent Bonaire, Curaçao et Aruba, Saba, Saint-Eustache et une partie de Saint-Martin.

Les Danois ont les petites îles de Saint-Thomas, Sainte-Croix et Saint-Jean.

Les Îles du Vent, ou Petites Antilles

Ces îles portent le nom d'Îles du Vent car elles sont les premières à recevoir les alizés qui soufflent d'est en ouest. Elles s'étendent de Trinidad au sud aux Îles Vierges au nord-est.

Anguilla

Anguilla est la plus septentrionale des Îles du Vent. Elle tire son nom de sa forme allongée, courbée vers Saint-Martin. Seule île corallienne parmi les îles volcaniques alentour, ses terres sont peu élevées et ses côtes très découpées abritent des baies profondes. Il n'y pousse que de petits arbustes mais la mer qui l'entoure offre un spectacle de toute beauté. Une expédition française y fait une rapide escale en 1564 mais il faut attendre 1650 pour que les Anglais s'y installent. Le commerce se limite à la culture du blé, à un maigre élevage et à l'exploitation du sel des étangs. Anguilla subit une invasion caraïbe en 1656 puis une attaque mortelle des Espagnols en 1689. Une grande partie de la population est massacrée et les survivants déportés vers Saint-Domingue. Pourtant, l'île demeure anglaise envers et contre tout.

Retranchée à l'intérieur des terres pour parer aux nombreuses attaques dont elle fait l'objet, **The Valley** est une petite bourgade établie sur les rives d'un vaste étang. Un petit port dans la Baie de Crocus assure le lien avec le reste du monde.

Antigua

Antigua est la plus grande des Îles du Vent. Cette île basse est en partie volcanique, et en partie calcaire et corallienne. Une forêt épaisse recouvre ses nombreuses collines. Des baies aux plages de sable blanc bordées de palmiers offrent un mouillage agréable pour les navires qui ont pu échapper aux récifs coralliens qui encerclent l'île. Hélas, Antigua ne possède pas de rivière. Les colons français et espagnols, constamment harcelés par les Caraïbes, tentent sans succès de prendre possession de l'île au début du XVII^{e} siècle.

Les Anglais s'y installent en 1632 et la conservent malgré une invasion française en 1666. Ils défrichent l'île et parviennent à cultiver un sucre de mauvaise qualité, de l'indigo, du café, du gingembre et du tabac. Antigua est un havre parfait pour les navires anglais qui veulent radouber à l'abri des ouragans, mais le manque d'eau rend la vie difficile. Deux forts protègent l'île : le Fort James, bâti au début du XVIII^{e} siècle, qui protège de ses 36 canons l'accès à la rade du port, et le Fort George, armé de 32 canons, édifié en 1669 à l'intérieur des terres sur un promontoire surplombant l'île.

Bâti vers 1633 selon un plan géométrique, **Saint John's** est un des ports commerciaux les plus anciens des Caraïbes. La ville, qui abrite la cathédrale de Saint John the Divine bâtie en 1683, est la résidence du gouverneur des îles d'Antigua, Saint Kitts, Nevis et Montserrat.

Construite à partir de 1725, **English Harbour** est une grande base navale anglaise protégée par le Fort Berkley. On y trouve un chantier et un arsenal.

Barbade

Contrairement aux îles voisines, La Barbade n'est pas d'origine volcanique. Plus plate et plus sèche, on n'y trouve ni forêt vierge ni rivière. Les plages de sable blanc sont accessibles aux petites embarcations et sont séparées du reste de l'île par de petites falaises. La Barbade a été découverte par les Portugais, qui n'y trouvent aucun indigène. Les premiers colons anglais s'y installent en 1623, rejoints par 40 000 de leurs compatriotes en 1639. Beaucoup quittent ensuite l'île, l'abandonnant à une minorité de planteurs de canne à sucre et de coton qui exploitent une très grande quantité d'esclaves. La Barbade domine le commerce du sucre dès 1660. Durant la Révolution

anglaise, en 1652, la Barbade est assiégée par la flotte de Cromwell. Elle subit une attaque hollandaise en 1665 puis les Caraïbes incitent les esclaves à s'évader et à les rejoindre à Saint-Vincent. Au début du XVIII^{e} siècle, ils attaquent l'île en représailles et massacrent la population.

Fondée en 1628, **Bridgetown** est une bourgade peuplée de marchands prospères qui vivent du commerce du sucre. Elle abrite le siège du gouvernement des Îles du Vent. Lord Codrington y fut gouverneur de 1699 à 1703.

Barbuda

Située à 44 kilomètres au nord d'Antigua, cette île calcaire de 160 km^2 entourée de récifs coralliens culmine à 62 m au-dessus du niveau de la mer. Bien que beaucoup moins favorisée par les précipitations que la Barbade, l'île possède quelques nappes phréatiques qui ont permis le développement d'un riche écosystème. Des colons venus de Saint Kitts s'y installent en 1528 mais sont repoussés par les Caraïbes. Son occupation permanente débute en 1685 lorsque les frères Codrington, propriétaires de l'île, la louent à la Couronne d'Angleterre. Les sols étant assez pauvres, son économie repose sur l'élevage et le commerce des esclaves.

Codrington, petit bourg insignifiant, ne doit sa réputation qu'à son port et à ses parcs à bétail et à esclaves. La ville ne s'anime guère que les jours de vente aux esclaves, une à deux fois par mois selon les arrivages des navires négriers.



Les Bermudes

Cent cinquante petites îles volcaniques bordées de côtes abruptes et entourées de corail forment l'archipel des Bermudes. La navigation y est extrêmement dangereuse. Des colons anglais s'y installent dès la fin du XVII^{e} siècle.

Triangle maudit

De petits navires disparaissent toutes les semaines près des Bermudes. Cette fois-ci, point de naufrageur, mais un cachalot blessé et devenu fou. Il prend les navires de moins de 30 m pour des baleines. Le gouverneur offre une récompense de taille pour ramener la tête du ou des responsables. Nos pirates peuvent être les chasseurs… ou les proies !

Dominique

Dominée par le sommet embrumé du Morne Diablotin, la plus haute montagne des Îles du Vent (1 500 m), la Dominique est longue de 29 milles et large de 16. Son relief déchiqueté est recouvert par une forêt vierge que parcourent de nombreuses rivières gonflées par les fortes précipitations. Les Caraïbes, les Français et les Anglais se sont battus pour la possession de la Dominique de 1625 à 1660. Le traité de paix de 1660 en accorde la propriété aux Caraïbes mais les agressions européennes ne tardent pas à reprendre. Les Caraïbes en restent les maîtres au prix de terribles pertes.

Installée au fond d'une large baie, **Portsmouth** est la « capitale » caraïbe de l'île.

Roseau est un petit bourg fortifié disposant de très modestes installations portuaires du fait de la faible profondeur des eaux environnantes.

Dominique

Un colon anglais construit un fortin en prétextant vouloir pêcher près de l'île et se protéger des bêtes sauvages. Une centaine de colons le rejoignent et projettent d'assassiner les Caraïbes au cours d'une attaque surprise de nuit. Et si nos pirates étaient justement les hôtes des Caraïbes ?

Grenade

Île au relief tourmenté et aux côtes déchiquetées, la Grenade est recouverte d'une épaisse forêt d'été. Au nord-est, la jolie petite île de Cariacou offre un paysage de collines verdoyantes et de plages de sable blanc. À quelques milles de là, toujours plus au nord-est, se dresse le pic volcanique de Petit Martinique. Les Caraïbes de l'île, qui en avaient chassé les Taïnos, résistent aux tentatives d'invasion anglaise et française en 1609 et 1638. Des Français de la Martinique y prennent pied en 1650 et vivent en bonne intelligence avec les natifs. Mais lorsque les colons décident de se débarrasser des Indiens quelques années plus tard, certaines victimes préfèrent se jeter du haut des falaises plutôt que de se rendre… Au début du XVIII^{e} siècle, le gouverneur de la Grenade s'efforce en vain de chasser les trafiquants et les pirates installés à Cariacou et Petit Martinique.

En 1656, **Saint-Jean** est un modeste fortin de bois armé de deux pièces de canon et de quatre pierriers. À la fin de la révolte caraïbe, la ville devient un pôle commercial florissant protégé par l'imposant **Fort Royal**, qui surplombe le port.

Grenadines

Ce chapelet d'îlots qui s'étend de la Grenade à Saint-Vincent n'offre guère plus aux pirates qu'un refuge provisoire. Les Caraïbes de Saint-Vincent se chargeront vite en effet de les en déloger…

Guadeloupe

Basse-Terre et Grande-Terre, les deux îles de la Guadeloupe, sont séparées par un étroit bras de mer, la Rivière Salée. Paradoxalement, Grande-Terre est moins élevée et moins étendue que Basse-Terre. Aucune rivière ne la traverse, ce qui la rend peu propice aux cultures. Près de Pointe-à-Pitre jaillissent des sources d'eau chaude.

De hautes montagnes déchiquetées aux nombreux précipices s'élèvent au centre de Basse-Terre. Cette partie de l'île est sillonnée par de nombreuses rivières qui se transforment l'hiver en véritables torrents. Sur chacune des petites îles entourant la Guadeloupe, une espèce animale a élu domicile : frégates, mouettes, lézards, crabes, etc. Les colons Français s'installent sur l'île en 1635 et commencent à acheminer des esclaves noirs vers ses plantations dès 1650. Ils cultivent la canne à sucre et les fruits tropicaux, ananas, banane, goyave et mangue. L'île est défendue par plusieurs forts dont le Fort Royal qui domine à la fois la Côte au Vent et la Côte sous le Vent.

En 1654, un juif hollandais chassé du Brésil nommé Peter obtient l'autorisation de s'installer à proximité du Fort Louis dans un lieu nommé « Îlet à rat ». Constatant que les navires venus se ravitailler à l'embouchure de la Rivière Salée viennent mouiller en face de son rocher, Peter établit un petit commerce à la pointe de l'îlet qui sert dès lors d'appontement et de marché. Peu à peu, un petit village de pêcheurs et de commerçants prospère. **Pointe-à-Peter (Pointe-à-Pitre)** y est établi. Il grandit rapidement malgré les marais alentours qui rendent le site insalubre.

La ville de **Basse-Terre** est fondée en 1643 par le gouverneur Houël à proximité du Fort Richepance, sur la rive droite de la rivière Galion. Malgré sa destruction totale par les Anglais en 1691, le bourg compte en 1696 deux cent soixante maisons alignées le long d'une longue rue principale coupée par six petites rues transversales. La ville compte quatre églises. Outre son fort, elle est défendue du côté de la mer par un parapet de pierres sèches et 2 batteries de canons.

Sainte-Anne, chef-lieu de l'île, est la paroisse la plus riche et la plus peuplée de Grande-Terre. Son amirauté, son administration civile et sa sénéchaussée y sont établies. C'est aussi le centre commercial de l'île et son principal port de commerce sucrier.

Martinique

Cette île superbe est encadrée par Sainte-Lucie et la Dominique. D'origine volcanique, ses trois montagnes principales sont recouvertes de forêt vierge et de plantations de bananes et d'ananas. Seules sont peuplées ses côtes et sa plaine centrale qui a été défrichée pour la culture de la canne à sucre. Ses rivages sont contrastés, alternant falaises, baies et plages de sable blanc ou noir. Occupée par les Espagnols en 1502, elle devient française en 1635 sous le commandement de d'Esnambuc. Les Français se heurtent violemment aux Caraïbes jusqu'au traité de 1660. La Martinique importe des esclaves noirs vers ses plantations de canne à sucre à partir de 1650. Les Caraïbes sont accusés de les pousser à s'évader…

En 1635, d'Esnambuc élève un fort et deux maisons de pierre à l'emplacement de la future ville de **Saint-Pierre**, près de la Pointe du Pêcheur. La rade facile d'accès et l'air salubre attirent les commerçants qui ne tardent pas à affluer : la ville compte 1 200 habitants en 1645, et 5 300 en 1660. Malgré le transfert des pouvoirs civils et militaires vers Fort-Royal en 1681, Saint-Pierre demeure la capitale commerciale des Îles du Vent. On distingue trois quartiers : Saint-Pierre, protégé par une batterie à barbette de onze canons nommée batterie de Saint-Nicolas ; le Mouillage, où tous les vaisseaux se tiennent à l'ancre, plus à couvert que devant le fort ; la Galère, une longue rue qui longe la côte, du fort à une batterie fermée postée à l'embouchure de la rivière des Jésuites.

Martinique

Nos pirates croisent des esclaves marrons sur une pirogue par mauvais temps. Ils se rendent à Saint-Vincent pour rejoindre les Caraïbes Noirs. S'ils les ramènent à leur propriétaire, ils seront témoins de l'atrocité de la vie des esclaves. S'ils les enrôlent, les esclaves leur proposeront d'attaquer leur maître, qui selon eux possède un trésor considérable. Ce n'est qu'un prétexte pour libérer leurs familles, mais faut-il les condamner pour autant ?

Le cul-de-sac Royal, situé au milieu de la côte caraïbe de l'île, offre un intérêt commercial et stratégique déterminant. Dès 1638, le gouverneur du Parquet entreprend la construction du **Fort-Royal** sur une hauteur qui domine un carénage ouvert aux flottes de toutes nationalités. Les quartiers de Petit-Brésil et de la baie des Flamands, qui abritent les juifs chassés du Brésil et les protestants hollandais, grandissent rapidement. En 1676, le Marquis de Baas, gouverneur général, y établit sa résidence ordinaire et le siège du conseil supérieur. Les rues de la ville sont tirées au cordeau, mais bordées de maisons aux proportions inégales car elles sont bâties sur des sables mouvants. D'importantes fortifications protègent la ville. En 1681, elle devient la capitale de toutes les Antilles françaises, y compris Saint-Domingue.

Le port de la **Trinité** est installé près de la Pointe de la Caravelle, position défendue par quelques pièces de canon. Son entrée est située entre deux récifs et la pointe d'un morne assez élevé. Le bourg est composé d'une centaine de maisons alignées le long du golfe et d'une vilaine église de bois. La Trinité a considérablement grandi depuis le développement du sucre, du cacao et du coton. Son mouillage, un des meilleurs des Caraïbes durant la saison des ouragans, attire un grand nombre de vaisseaux marchands.

Montserrat

Située entre la Guadeloupe, Nevis et Antigua, l'île d'émeraude est dominée par trois chaînes de montagnes volcaniques en activité. De temps à autre, la forêt vierge est ravagée par des coulées de lave. Lorsque l'Anglais

Thomas Warner prend possession de l'île en 1624, les Caraïbes se sont déjà repliés vers le sud. Le sucre de canne ne tarde pas à dominer le commerce de l'île, si bien que les esclaves noirs dépassent rapidement en nombre les Anglais et les rebelles irlandais déportés par Cromwell en 1651.

Plymouth prend son essor dans les années 1680. Autrefois petit port sans importance où s'échangeait le bois abondant sur l'île, la ville devient un important centre du commerce du sucre, de l'indigo et du coton. On y trouve une très belle église lambrissée de bois de cèdre. En 1692, un terrible tremblement de terre détruit la ville à 80%. Aussitôt reconstruite, elle subit les ravages de plusieurs ouragans, dont celui de 1733 qui provoqua plus de 50 000 livres sterling de dégâts.

Saba

La petite île de Saba, non loin de Saint-Martin et Saint-Eustache, est un volcan éteint qui émerge des flots. Bordée de falaises et cernée de hauts-fonds, elle ne peut être approchée que par chaloupe. Après avoir débarqué sur la plage de Fort Bay au sud de l'île, il faut gravir le rocher en empruntant un chemin escarpé et bordé de précipices. Au sommet s'étend une plaine où les habitants cultivent l'indigo et des denrées comestibles. Ils fabriquent également du fil d'agave, des bas de coton et des souliers. Trois cents hommes libres et 150 esclaves constituent sa population. Malgré la visite de Francis Drake et de nombreux navires, Saba est restée inhabitée jusqu'en 1640. La France revendique sa propriété en 1635 mais ce sont les Hollandais qui en prennent possession.

The Bottom, Windwardside et St John's sont trois petits villages nichés dans la forêt tropicale, reliés par des sentiers de montagne et des escaliers creusés dans la roche. De Fort Bay, un escalier abrupt de deux cents marches conduit à The Bottom, la « capitale ». Il faut ensuite gravir neuf cents marches supplémentaires pour atteindre Windwardside. Les communications sont très difficiles entre les habitants qui vivent repliés sur eux-mêmes.

Saint-Barthélemy

Située entre Saint-Martin, la Guadeloupe et les Îles Vierges, l'île volcanique de Saint-Barthélemy – ou Saint Barts – est couverte de forêt vierge. Les récifs de corail qui l'entourent rendent ses plages inaccessibles. Les Français la colonisent en 1645, puis elle passe aux mains de l'Ordre des Chevaliers de Malte. Les Caraïbes la ravagent peu après et ce n'est qu'en 1672 que la Compagnie des Indes Occidentales la déclare propriété du roi de France.

Carénage — qui deviendra Gustavia — est un gros bourg bâti au bord d'un carénage très fréquenté par les aventuriers français. Le mouillage y est excellent même s'il n'a que deux brasses de profondeur. Carénage abrite tavernes et échoppes tenues par des marchands peu regardants qui vendent légumes, tabac et marchandises de contrebande et de rapines.

Saint-Christophe/Saint Kitts

Saint-Christophe — *Saint Kitts* pour les Anglais — est une des Îles du Vent les plus septentrionales. Elle est constituée d'une péninsule basse et de trois pics volcaniques séparés par des ravins. Les plantations de canne à sucre et les arbres fruitiers couvrent toutes les terres cultivables de l'île. Les Anglais débarquent sur l'île en 1623 sous la conduite de Sir Thomas Warner. Deux ans plus tard, les Français d'Esnambuc accostent à leur tour à Basseterre, au sud de l'île. Face à la menace caraïbe, les deux groupes s'unissent et parviennent à exterminer les Indiens en les attaquant durant leur sommeil. Un traité de cohabitation est alors signé entre les deux gouverneurs : aux Anglais le centre de l'île, aux Français le nord-est et le sud-est. Malgré d'incessants conflits entre les deux communautés, la cohabitation va durer 150 ans. Elle permettra de repousser une attaque espagnole en 1629. L'île est agréable et fertile mais victime de nombreux ouragans. On y cultive le sucre, le cacao, le coton et le gingembre. Grâce au traité d'Utrecht, les Anglais prennent pleinement possession de l'île en 1713.

Basseterre est la « capitale » française de l'île. Situé au sud, ce bourg modeste jouit de la meilleure baie de l'île.

Fondée en 1623, **Old Road Town** est la « capitale » anglaise de l'île. Elle reste la ville la plus importante de Saint Kitts jusqu'en 1727 du fait de l'importance de sa population et de son antériorité historique.

Brimstone Hill est le « Gibraltar des Antilles ». De ce point élevé, on peut apercevoir les sept îles voisines. En 1690, les Anglais remplacent le petit fort de bois par une imposante forteresse de pierre capable de résister à un véritable siège.

Nevis

Un étroit canal de deux milles sépare Nevis — Niéves pour les Français — de Saint-Christophe. Colonisée en 1628 par des colons de Saint Kitts, elle est le théâtre de nombreux affrontements qui opposent les grandes puissances (tentative de colonisation espagnole en 1629, occupation française en 1706), si bien que douze forts sont construits pour la protéger. L'île est une haute montagne dont la cime se perd dans un éternel brouillard, à plus de

1 000 m au-dessus du niveau de la mer. Les ruisseaux d'eau douce serpentant le long de ses flancs irriguent abondamment les terres les moins élevées. Profitant d'une source d'eau chaude, les habitants ont bâti des bains qu'ils fréquentent assidûment. Hormis de nombreuses petites plantations de coton, cette île fort jolie est peu propice aux cultures. En 1695, un tremblement de terre suivi d'un raz-de-marée ravage Nevis.

Fondée en 1660, **Charlestown** est le centre commercial de l'île. Le gouverneur, un homme pour le moins à cheval sur ses principes, y fait régner l'ordre et la piété. L'impiété, la débauche et l'excès de luxe sont considérés à Nevis comme des crimes capitaux passibles de la peine de mort. Les maisons sont grandes et commodes, les boutiques bien fournies, les denrées abondantes.

Saint-Eustache

Connue aussi sous les noms de Statia et de Sint-Eustasius, cette île proche de Saba et de Saint-Martin est dominée par une montagne à son extrémité sud, qui se transforme peu à peu en collines vers le nord. Sa forêt vierge inextricable a découragé les Espagnols qui l'ont abandonnée aux Caraïbes. Les Hollandais y prennent pied en 1636, la perdent puis la reprennent de nombreuses fois aux Anglais. À la fin du XVII^{e} siècle, Statia devient un centre important du commerce du sucre, du tabac, du rhum et du coton sans pour autant en produire la moindre livre. Elle se spécialise également dans la traite des Noirs.

Située sur la côte occidentale, **Oranjestadt** est la capitale et l'unique ville de l'île. Sa ville haute est bâtie sur une falaise dont les maisons s'agglutinent autour de l'imposant Fort Oranjestadt, construit en 1636. La ville basse est édifiée autour d'une rade aux eaux profondes capable d'abriter de nombreux navires. La ville abrite une importante communauté juive chassée du Brésil par les Portugais.

Sainte-Lucie

Située entre la Martinique et Saint-Vincent, Sainte-Lucie est la deuxième plus grande île du secteur. Les deux montagnes qui s'élèvent à la verticale au-dessus de la mer paraissent gigantesques vues des navires qui passent à proximité. On trouve sur l'île de nombreux bassins d'eau chaude. Les rivières qui séparent les montagnes traversent une superbe vallée fertile. Plusieurs tentatives de colonisation ont échoué durant le XVI^{e} siècle, aussi l'île sert-elle au ravitaillement des navires de toutes nationalités. Les colons venus de Saint-Christophe en 1638 sont tués par les Caraïbes. Louis XIV cède l'île à la Compagnie des Indes Occidentales mais les Français doivent attendre le traité de 1660 avec les Caraïbes avant d'y prendre pied. Les Anglais leur disputent la place, si bien que l'île ne cesse de changer de main.

Du Parquet fait construire au sud de l'île une maison forte bien armée protégée par une double palissade et un fossé. Aux environs de cette forteresse du petit Cul-de-Sac et de la rivière du Carénage prospère **le Fort**, un petit village d'une soixantaine d'habitants qui cultive le grain et le tabac sous l'autorité de l'officier Rousselan, marié à une Caraïbe. Après sa mort en 1654, et malgré plusieurs attaques anglaises, la ville continue à se développer tranquillement avant d'être supplantée par la future capitale, **Castries**.

Saint-Martin/Sint-Marteen

Les Français et les Hollandais cohabitent sur Saint-Martin depuis 1631. Lorsque les Espagnols la reprennent en 1640, ils y construisent de nombreuses fortifications. Ils quittent l'île en 1649 en détruisant les installations militaires. Les Français et les Hollandais s'y installent à nouveau et se partagent l'île en deux, les 4/5 revenant aux Français. Ils en sont délogés plusieurs fois par les Anglais mais restent en paix avec leurs envahisseurs. Les plantations de canne à sucre survivent difficilement sur le sol pauvre et marécageux de l'île. On trouve dans la partie hollandaise d'importantes salines.

Maringot est la principale ville française de l'île. Sa baie large et profonde est dominée par le fort du Maringot appelé aussi Fort Saint-Louis.

Ancien bastion espagnol, **Fort Amsterdam** constitue le principal débouché hollandais au sud de l'île. Les Hollandais s'établissent en ces lieux pour y exploiter de riches salines. Plus tard, le fond de la baie abritera la capitale actuelle, **Philipsburg**.

Colonisation

Les aventuriers ont reçu la bénédiction du cardinal pour coloniser Sainte-Lucie. Les conditions sont extrêmement difficiles. La maladie, la famine, le pillage et les animaux sauvages déciment les colons. Nos héros doivent demander de l'aide aux Caraïbes, qui hésitent à les éliminer. Un massacre s'annonce pourtant lorsqu'un de leurs hommes abuse de la gentillesse d'une des femmes caraïbes...

Saint-Vincent

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

Tobago

Tobago, ou Île du Tabac, est située à quelques milles au nord de Trinidad. Les montagnes du nord-est se transforment en plaines coralliennes au sud-est. Certains prétendent que l'île aurait la forme d'un cigare… Le duc de Courlande s'installe à Tobago en 1641. Il est chassé par les Hollandais en 1658. En 1662, le gouverneur est naturalisé français et l'île revient par la même occasion à la couronne de France.

Changement de cap

Un noble a juré au Roy de France qu'il gagnerait l'île de Tobago à son pays sans aide militaire. Il a en effet appris les démêlés de son gouverneur avec le Stathouder de Hollande.

Le gouverneur refuse cependant sa proposition. Le noble ne pouvant retourner en France les mains vides, il demande donc aux PJ d'accentuer les tensions entre le gouverneur et son pays pour qu'il se montre plus réceptif à une nouvelle proposition.

Trinidad

Trinidad, la plus méridionale des Îles du Vent, touche presque le continent. Elle est parcourue de collines couvertes de forêt vierge et de plantations de canne à sucre. Des montagnes forment la côte nord de l'île, plaines et marécages occupant les côtes est et ouest. Lorsque Colomb découvre l'île, elle est peuplée en majorité d'Arawaks Taïnos mais aussi de sept autres tribus indiennes dont quelques Caraïbes. En 1530, ces irréductibles défendent l'île contre les colons espagnols. En 1592, les envahisseurs sont de retour pour construire San José de Oruna. La ville est aussitôt détruite lors d'un raid anglais et n'est reconstruite qu'en 1606. Les raids caraïbes se multiplient jusqu'en 1730. Théoriquement colonie espagnole, l'île n'a jamais connu de développement planifié. Elle reste dans l'Histoire comme un des paradis de la contrebande aux XVI^{e} et XVII^{e} siècles.

Les Îles Turques et Caicos

Ces quarante îles coralliennes sont séparées des Îles du Vent par un canal de 22 milles de longueur. Les plus vastes d'entre elles sont désertiques. Sur les autres, faiblement arrosées par la pluie, ne poussent que quelques broussailles et des cactus. De nombreux convois de galions espagnols ont sombré sur les récifs de corail situés au sud des Caicos. Les tentatives de pillage d'épaves, qui relèvent du défi, se multiplient au XVIII^{e} siècle. Même les plus petits navires risquent le naufrage. Anglais, Français et Espagnols se disputent les Îles Turques et Caicos, même si elles ne peuvent guère fournir que du sel et du coton aux autres colonies.

Les Îles Vierges

Les Îles Vierges, au nombre de 128, sont situées entre Porto Rico et Anguilla. Elles sont toutes volcaniques, à l'exception de l'île corallienne d'Aguenada. Les pentes abruptes de ces rochers de taille variable sont recouvertes d'une forêt vierge à l'atmosphère étouffante. Les zones les plus basses sont marécageuses, si bien que les Îles Vierges les plus à l'est sont peu peuplées.

Les Îles Vierges du Vent. Une soixantaine d'îles entoure Tortola, la plus grande des Îles Vierges. Cette île rocheuse aux côtes déchiquetées est riche en bananes, mangues, mais est aussi recouverte par la forêt vierge, en grande majorité, avec quelques zones de broussailles. Les Hollandais s'installent à Tortola et dans les plus grandes îles voisines au début du XVII^{e} siècle, mais sont délogés par les Anglais en 1666. Le gouverneur des Îles du Vent anglaises annexe ces îles en 1671.

Les Îles Vierges Sous-le-Vent. Saint-Thomas est constituée de collines qui descendent de son épine dorsale vers la mer. Les Danois tentent en vain de s'y installer en 1665. Ils s'approprient l'île de Saint-Jean en 1684 mais les Anglais de Tortola ne leur permettront de s'installer qu'en 1717. Les Caraïbes de Sainte-Croix doivent céder la place lorsque les Hollandais et les Anglais y fondent une colonie. Les Espagnols prennent Sainte-Croix en 1650 mais doivent se retirer devant les Français du gou-

Naufrageurs

Sur la côte, la lumière d'un phare brille à travers la tempête qui s'est abattue sur les Bahamas. Il s'agit en fait d'un feu allumé par des naufrageurs, qui trouvent plus intéressant de récupérer les fruits du naufrage et d'assassiner les survivants que de prendre des navires..

verneur de Saint-Christophe. Les Français développent des plantations de café, de tabac, d'indigo, puis de sucre. Confrontés aux conflits religieux, aux trafics illégaux et à une activité pirate importante, les Français se replient vers Saint-Domingue en 1695.

Les Îles Sous-le-Vent, ou Grandes Antilles

Les Îles Sous-le-Vent ferment la partie nord de la Mer des Caraïbes. Ces très grandes îles suscitent la convoitise des Espagnols, qui souhaitent y établir des ports d'escale pour leur flotte au trésor. Les Français prennent le contrôle de l'ouest de Saint-Domingue, tandis que les Anglais chassent les Espagnols de la Jamaïque puis s'installent également sur Grand Cayman. Durant l'âge d'or de la flibuste, ces îles sont idéalement situées pour partir à l'attaque des galions espagnols qui naviguent du Yucatán à Cuba et de la Floride aux Bahamas…

Les Îles Cayman

Grand Cayman, Cayman Brac et Petit Cayman sont situées à 150 milles au sud de Cuba et 180 milles à l'ouest de la Jamaïque. Elles doivent leur nom aux nombreux alligators qui les peuplent. Grand Cayman est pour moitié marécageuse, et se trouve séparée de la mer par une barrière de corail. Ces coraux rendent la navigation difficile sur toute la côte ouest de l'île, où est bâtie Georges Town, la capitale. Ces îles ne possèdent aucune rivière mais la végétation dominée par les cocotiers, les palmiers et les pins est luxuriante. On y trouve aussi nombre de tortues et des poissons magnifiques et colorés.

En 1586, Sir Francis Drake visite les Îles Cayman, 80 ans après leur découverte par Colomb. Les navires ralliant les Îles du Vent et la Nouvelle-Espagne font escale dans ces îles riches en tortues pour faire du biscuit. Les premiers colons anglais venus de la Jamaïque s'installent entre 1661 et 1670. Grand Cayman subit les attaques d'aventuriers espagnols puis, quelques années plus tard, sert de base aux flibustiers anglais. À l'aube du XVIII^{e} siècle, Grand Cayman attire toujours plus de pirates…

Cuba

L'île de Cuba, appelée aussi « Grande Île », est la plus vaste de la Mer des Caraïbes. Traversée d'est en ouest par une chaîne de montagnes, elle possède un relief peu élevé et se trouve souvent inondée au cours de l'été. La terre, plus sèche qu'à Saint-Domingue, est en effet fertilisée par de nombreuses rivières.

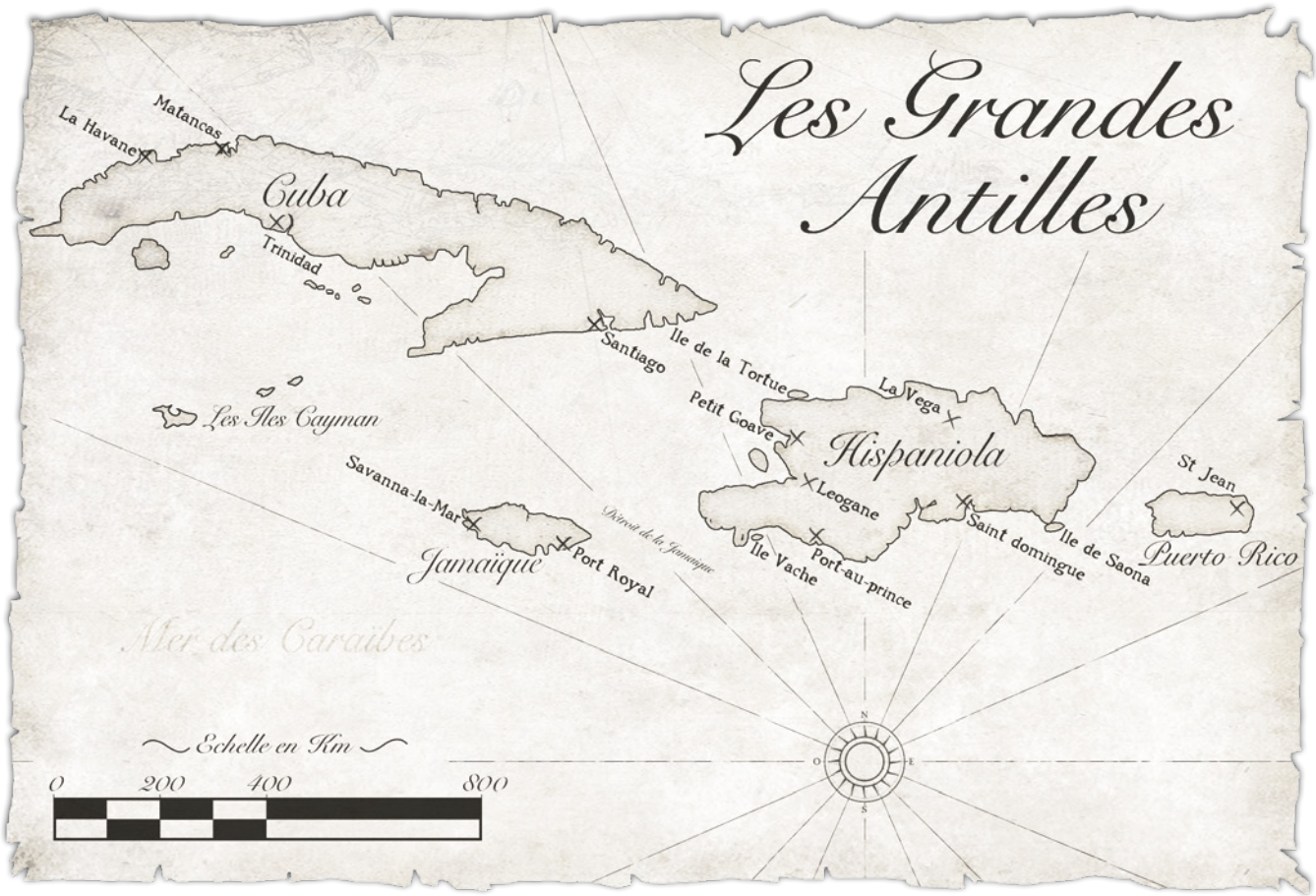
Colomb découvre Cuba en 1492 mais ne s'y attarde pas. En 1511, L'Espagnol Diego de Velázquez conquiert l'île puis fonde La Havane. Il y achemine des esclaves noirs dès 1526 pour y cultiver le sucre, le coton, le cacao et le tabac. Rien ne manque à Cuba : ni le cuir de bœuf, ni les mines d'or, d'argent et de fer. Tout le commerce de la Nouvelle-Espagne transite par La Havane. Le port, parfaitement défendu, peut accueillir plus de mille navires. Cette prospérité attire les aventuriers qui effectuent de nombreux raids sur Cuba avant de se réfugier dans les nombreuses cayes du sud de l'île, que les récifs coralliens protègent des gros navires de guerre.

Capitale originelle de Cuba, **Santiago de Cuba** reste un des plus importants bastions de l'influence espagnole aux Indes Occidentales.

Fondée en 1519, **La Havane** subit très tôt les assauts des pirates, tels que Jacques de Sores en 1555. La politique de port unique appliquée par l'Espagne dès le début du XVIIe siècle joue en faveur de la ville. Étant le port le plus grand et le mieux protégé de la région, doté en outre d'un chantier naval, La Havane bénéficie de la création en 1561 du « système de flotte ». Dès lors, les bateaux espagnols effectuent en groupe la traversée entre le Nouveau et le Vieux Monde, sous la protection de navires de guerre. Les flottes quittent Séville deux fois par an et voguent vers l'Amérique en suivant un itinéraire immuable. Elles passent l'hiver dans les colonies espagnoles du continent puis se réunissent à La Havane pour rejoindre l'Espagne. L'entrée du port est une passe de 150 m de large qui mène à une vaste baie. La nuit, une énorme chaîne est tendue en travers de la passe. Sur l'une des collines qui domine cette position se

Maquillage

Pour se prémunir contre les attaques, les armateurs de La Havane ont l'idée de maquiller tous leurs navires de commerce en corsaires. La ruse fait effet pendant quelque temps, puis est éventée. Les malheureux attirent alors sur eux la colère de tous les forbans de la région.



dresse une forteresse. Sur la rive opposée sont bâtis plusieurs forts dont l'un aligne une batterie de douze énormes canons pointés au ras de l'eau, surnommés « les douze apôtres ».

Puerto Principe est l'une des premières villes fondées à Cuba par les Espagnols. Elle est le symbole de la puissance espagnole aux Indes Occidentales : une ville opulente, bien protégée derrière d'épaisses murailles et entourée d'haciendas florissantes.

Jamaïque

Troisième île des Caraïbes, la Jamaïque émerge de la mer à 90 milles au sud de Cuba. Son épine dorsale s'élève à plus de 2 000 m d'altitude et redescend vers la mer, sous forme de crêtes. Les habitants préfèrent d'ailleurs ces crêtes à la chaleur qui règne près de la mer. L'île abrite une faune et une flore variées.

En s'installant sur l'île en 1509, les Espagnols exterminent les Indiens Taïnos. Lorsque les Anglais s'en emparent en 1655, les Espagnols y abandonnent leurs esclaves noirs qui se réfugient dans les montagnes. Ces anciens esclaves, qualifiés d'esclaves maronnés, ont mené la vie dure aux Anglais jusqu'en 1730. La Jamaïque est un important centre flibustier et pirate, ses cayes offrant un refuge idéal aux aventuriers désireux de se faire oublier.

Port Royal est un port naturel bâti sur une bande de sable au sud-est de la Jamaïque. Sous domination anglaise depuis 1660, la ville est un des hauts lieux de la criminalité dans les Caraïbes. Sa réputation est telle que les bonnes gens la considèrent comme « la ville la plus dépravée de toute la chrétienté », même si le Gouverneur Morgan — le célèbre flibustier — a entrepris d'assainir la ville. Lorsqu'un tremblement de terre détruit la ville le 7 juin 1692, certains y voient un signe de la Justice Divine…

Puerto Rico

L'île de Puerto Rico est située entre Saint-Domingue et les Îles Vierges. Elle est traversée par une chaîne de montagnes anciennes qui forme des crêtes et des vallées descendant vers la mer.

La capitale San Juan, bâtie sur une presqu'île de la côte nord, possède un excellent port, mais l'île en compte beaucoup d'autres. Persuadé par les Indiens de la présence de nombreuses mines d'or, l'Espagnol Ponce de Léon s'y installe en 1509. Cette terre fertile, arrosée par de nombreuses rivières, est propice à la culture du sucre, du café, du coton, du riz et du maïs, ainsi qu'à l'élevage. En outre, les habitants y produisent cuir et bois de construction.

San Juan, la plus grande ville de l'île, est l'une des possessions espagnoles les mieux fortifiées. Fondée en 1520 par des colons venus de Caparra (aujourd'hui Pueblo Viejo), elle restera longtemps un bastion des traditions aristocratiques espagnoles. En 1595, la ville subit les assauts de Drake puis en 1598 ceux de l'amiral George Clifford, Comte de Cumberland. Elle est finalement abandonnée au milieu du XVII^{e} siècle à la suite d'une épidémie de fièvre jaune.

Saint-Domingue/Hispaniola

Une chaîne de volcans éteints depuis longtemps traverse d'ouest en est cette île située entre Cuba et Puerto Rico. Ses larges plaines fertiles sont irriguées par des rivières navigables. Le nord de l'île est recouvert d'une épaisse forêt riche en pécaris et en bœufs importés par les Espagnols. Hispaniola est la première île découverte par Christophe Colomb. Les Taïnos qui la peuplent sont vite décimés par les maladies, les massacres et l'esclavage. Au sud-est de l'île, Santo Domingo, qui possède un port important, est la capitale des îles espagnoles durant le XVI^{e} siècle. Même si La Havane la supplante, Saint-Domingue reste suffisamment riche et active pour s'attirer l'intérêt des aventuriers. Les aventuriers français s'installent sur la partie nord-ouest de l'île, près de la Tortue. Comme les Espagnols, ils cultivent le tabac, le sucre et se livrent à des activités commerciales. Les montagnes recèlent des filons d'or et de l'argent.

Située sur la côte occidentale d'Hispaniola, **Yaguana** est connue pour ses importantes activités de contrebande. Jugeant la situation intolérable, le gouvernement espagnol décide de déporter tous ses habitants, à titre d'exemple, en 1605.

Capitale de l'île d'Hispaniola, **Saint-Domingue** est une des plus importantes et des plus anciennes cités de l'empire espagnol. En décembre 1585, Drake accepte de quitter la ville contre le versement d'une rançon de 25 000 ducats. En 1655, une violente attaque anglaise est repoussée. À la fin du XVII^{e} siècle, la ville perd progressivement son influence politique mais demeure un pôle économique important.

La Vega est un paradis pour contrebandiers. La ville, très active jusqu'au milieu du XVII^{e} siècle, est alimentée en marchandises par les haciendas et les fermes du nord d'Hispaniola. Les prix y sont bas et le commerce interlope pullule, en l'absence de toute autorité légale…

Ville de la côte occidentale d'Hispaniola, **Leogane** se trouve à deux lieues de l'ancienne **Yaguana**, et à une demi-lieue de la mer. Elle est située dans une zone marécageuse, aussi l'air y est-il malsain et les fièvres fréquentes. Elle ne possède pas de port et sa rade n'est pas accueillante pour les gros navires. Jadis simple lieu de réunion de boucaniers, la ville va prendre de l'importance dans les années 1660 au point de concurrencer la Tortue comme plaque tournante de la flibuste française.

Fondée dans les années 1620 par des huguenots français, **Petit Goave**, modeste port de boucaniers, devient au XVII^{e} siècle une des plus importantes colonies françaises des Indes Occidentales.

La Tortue

Cette petite île volcanique est séparée de Saint-Domingue par un canal de quelques milles de large. La côte nord, très accidentée, est inaccessible, mais la côte sud offre un excellent mouillage aux navires de petite taille. Seuls quelques arbres s'accrochent aux flancs des rochers escarpés. Les Français s'installent sur l'île en 1635. Maintes fois attaquée par les Espagnols, elle présente un intérêt stratégique pour l'établissement d'une colonie française à Saint-Domingue. L'époque glorieuse de la flibuste française s'étend de 1640 à 1670, en concurrence avec la Jamaïque. Selon le désir de Colbert, la Tortue devient en 1700 une paisible colonie. Si la Tortue a bien été le centre de la flibuste française, l'île n'attire que très peu de forbans lors de l'âge d'or de la piraterie.

La petite colonie compte six villages : **Basse-Terre, Cayonne, la Montagne, le Milplantage, le Ringot et la Pointe-au-Maçon**. D'accès difficile, l'île est protégée par le Fort de la Roche et par une petite redoute équipée d'une batterie de canons de gros calibre.

Les îles du Venezuela

Soixante-douze îles basses, pauvres et arides longent la côte du continent sud-américain. Lorsqu'ils s'emparent de ces îles au cours du XVI^{e} siècle, les Espagnols réduisent les Indiens en esclavage, n'hésitant pas à les envoyer à plus de dix mètres de profondeur pêcher les perles dont l'île de Margarita et ses voisines regorgent. En 1541, un raz-de-marée ravage l'île de Cubagua et détruit Nueva-Cadiz, la principale ville de l'archipel. À la même époque, les ressources perlières commencent à se tarir… Par la suite, ces îles deviennent des plaques tournantes du commerce et du trafic hollandais.

Aruba

L'île d'Aruba, la plus petite des îles du Venezuela, est située à 15 milles du continent sud-américain, non loin de Curaçao. Peu élevée, elle est aride et pelée, la défo-

restation pratiquée par les Hollandais n'ayant rien arrangé. On n'y trouve guère que des cactus et des plantes résistantes. Comme Bonaire et Curaçao, Aruba est située hors de la zone des tornades. Les Indiens Arawaks Caquetios occupent l'île et la partagent pacifiquement avec les Hollandais. Ils y élèvent du bétail, des chevaux, des chèvres et des moutons.

Bonaire

Cette petite île en forme de croissant est parsemée d'arbustes et de cactus. Quelques collines situées au nord constituent son seul relief. Les Hollandais ont soumis les Arawaks dès leur arrivée. La terre étant impropre aux cultures, les Hollandais et les Arawaks y vivent de l'élevage.

Curaçao

Curaçao est extrêmement aride. Les Arawaks Caquetios qui habitent l'île s'y sont installés pour fuir les attaques caraïbes. Au XVI^{e} siècle, les Espagnols les réduisent en esclavage et en déportent un grand nombre vers Saint-Domingue. Les Hollandais prennent possession de l'île en 1634. De 1654 à 1688, ils tentent en vain de développer des plantations de canne à sucre, se heurtant aux impitoyables conditions climatiques. Ils cultivent le tabac, le coton, le manioc et le maïs, mais le sel, qui se trouve en quantité sur l'île, constitue l'essentiel de leur production.

Port franc, **Willemstadt** est un important centre commercial où s'échangent les denrées venues d'Europe. La contrebande et les produits de la piraterie sont achetés sans trop de scrupules par les nombreux négociants. C'est une belle ville aux rues propres et bien alignées. Les maisons sont construites avec soin et commodément distribuées. Les magasins sont vastes et bien fournis.

Margarita

Tout au long du XVI^{e} siècle, Margarita est le plus important site de pêche de perles du monde. Lorsque les perles viennent à manquer, à partir de 1615, son activité fébrile s'interrompt et le port n'est désormais plus que l'ombre de lui-même. Ses riches habitants rejoignent alors le continent pour s'installer dans les opulentes cités de Cumana et Caracas.



Les colonies anglaises du continent

Généralités

La Nouvelle-Angleterre est couverte de forêts tempérées plus accueillantes que les forêts vierges des Caraïbes. De vastes plaines s'étendent vers l'ouest, fruit des brûlis pratiqués par les Indiens et les Européens. Plus loin s'élèvent les Appalaches, montagnes d'où de nombreuses rivières s'écoulent jusqu'à l'océan. Ces cours d'eau, bien que praticables sur quelques dizaines de kilomètres, ne peuvent rivaliser avec le Mississippi qui arrose la Louisiane française.

Les côtes de Nouvelle-Angleterre sont moins dangereuses que celles des Caraïbes car les coraux ne peuvent coloniser ces eaux froides. Les navigateurs doivent pourtant prendre garde aux nombreux récifs qui bordent la côte à proximité des Bahamas. Ce sont ces rochers que certains pirates ont choisis pour refuge. La baie de Chesapeake, vaste et découpée, présente, elle aussi, des caches accessibles aux navires à faible tirant d'eau.

Les forêts du nord-est de la Nouvelle-Angleterre sont peuplées de castors, de loutres et de visons chassés pour leur fourrure. On y trouve aussi des élans et de nombreuses espèces d'oiseaux comme les martins-pêcheurs, les hiboux et les chouettes.

Colons et Indiens

Au début de la colonisation, les Anglais reçoivent l'aide des Indiens Algonquins et Iroquois qui leur fournissent des fourrures, même si les colons préfèrent traiter avec les trappeurs anglais. L'occupation de leurs terres et les tentatives de conversion au christianisme poussent les Indiens à l'affrontement. Les Anglais attisent les guerres intestines entre tribus indiennes en ne fournissant des armes qu'aux Iroquois. En 1675, pris en tenaille entre les colons et les Iroquois, les Algonquins tentent de rejeter les envahisseurs à la mer. Malgré des pertes sévères, les colons l'emportent et dépouillent les vaincus de leurs terres.

La Nouvelle-Angleterre est dirigée par les puritains arrivés en masse en 1630. Dès la fin du XVII^{e} siècle, les guerres qui opposent la France et l'Angleterre se répercutent en Nouvelle-France et en Nouvelle-Angleterre. Des corsaires de Nouvelle-Angleterre attaquent régulièrement les navires de commerce ennemis et viennent écouler leur butin à Rhode Island, New York et Philadelphie.

À partir du XVIII^{e} siècle, la Nouvelle-Angleterre parvient à rivaliser commercialement avec les Caraïbes. Atout majeur de la région, les pirates peuvent y écouler leurs prises sans prendre le moindre risque. Les ports de la Nouvelle-Angleterre sont peu défendus, à l'exception de Charlestown dont un fort interdit l'entrée.

Paix

La paix d'Utrecht vient d'être signée. Les corsaires de Nouvelle-Angleterre, pour retarder la fin de leurs activités, interceptent les navires chargés de transmettre la nouvelle.

Dans le Nouveau Monde, les Anglais continuent la guerre, ce qui stupéfie leurs anciens ennemis. Une fois la vérité rétablie, tous les corsaires de la région, coupables ou non, sont déclarés hors-la-loi.

Vents et courants

Les navires qui veulent rejoindre l'Europe ou la Guinée longent la Nouvelle-Angleterre pour profiter des vents d'ouest favorables. Le courant qui longe les Petites Antilles en direction du nord au niveau de la Barbade, puis de Puerto Rico, de Saint-Domingue et de Cuba, s'engouffre entre les Bahamas et la Floride. Il devient alors le Gulf Stream, courant qui porte les navires vers le nord à une vitesse de 2 à 5 nœuds. Il est donc difficile de rejoindre les Caraïbes depuis la Nouvelle-Angleterre. En revanche, ce courant favorise la progression des navires venus des Caraïbes qui font voile vers la Nouvelle-Angleterre avant de partir vers l'Europe.

Les saisons

Région tempérée, la Nouvelle-Angleterre est soumise aux mêmes conditions climatiques que l'Europe, avec cependant de nombreuses variations selon la latitude (ce territoire s'étend du nord au sud sur plusieurs milliers de kilomètres). Ainsi, si la neige est inconnue en Virginie, elle recouvre bien souvent le Connecticut. En été, la canicule règne sur toute la côte. Les vents sont réguliers et les tempêtes guère plus fréquentes qu'en Europe, exception faite de la côte de Floride : au cours des orages, des trombes d'eau y rendent les routes impraticables.

Le New Jersey

La Compagnie des Indes Occidentales hollandaise fonde la Nouvelle-Amsterdam sur l'île de Manhattan, qui succède à la Nouvelle-Angoulême des Français. Axant leur politique sur le commerce et non sur les cultures, ils accueillent en masse les puritains anglais qui s'installent après la seconde guerre anglo-hollandaise.

La ville de **New York** accueille de nombreux pirates. Le gouverneur leur délivre des commissions douteuses leur permettant d'attaquer les navires français sur le fleuve Saint-Laurent. Aux fourrures prises aux Français s'ajoutent celles provenant de la ville d'**Albany**, située à l'intérieur des terres. New York accepte sans sourciller les marchandises prises en Nouvelle-Espagne, dans les Caraïbes, dans l'Océan Indien et dans le reste de la Nouvelle-Angleterre. La ville regorge de tavernes et d'échoppes aussi fréquentées que celles de la Tortue au siècle précédent.

Peu après leur installation à **Plymouth**, les premiers colons se sont répartis le long de la côte, et notamment à **Boston**, pour vivre essentiellement du produit de leur pêche, exporté vers les colonies des Antilles. L'industrie du bois de construction devient importante au début du XVIII^{e} siècle car les forêts anglaises ont souffert de la déforestation causée par un effort soutenu de construction navale. Les Anglais importent à grand frais le bois de Nouvelle-Angleterre et procèdent à la construction d'arsenaux dans la colonie. Vers 1717, Boston condamne de nombreux pirates à la pendaison. Ses navires souffriront de la haine profonde que leur vouent désormais les plus cruels écumeurs de mer, dont Teach et Low.

À la suite d'un conflit d'origine religieuse, les habitants de la baie émigrent vers **Rhode Island** qui devient un bastion de puritains. Selon la nature de leur cargaison, les pirates y sont bienvenus ou indésirables.

Trop de rancune

Les PJ sont accueillis à bras ouverts par une ville qui accepte même avec joie de racheter leur cargaison. Un pirate de leur équipage – ou d'un autre – en profite pour assouvir une vengeance envers l'armateur qui l'a forcé à s'engager sur un négrier. Il commet des meurtres atroces, si bien que le gouverneur envoie ses soldats avec ordre de capturer tous les forbans.

Les PJ leur échappent et apprennent les détails sordides des meurtres. Le gouverneur menace de tuer tous les membres de leur équipage faits prisonniers, mais, après négociation, se contente seulement de la tête du fautif. Pour le retrouver, les PJ vont devoir enquêter sous le regard désapprobateur de leurs hommes.

La Pennsylvanie

C'est en 1682 que William Penn fonde cet État qui se développe autour de la ville de Philadelphie. Attirés par une politique de taxes moins élevées que dans le reste de la Nouvelle-Angleterre, des Quakers s'installent sur ces terres bon marché pour y cultiver les céréales et le maïs. Ils entretiennent d'excellentes relations avec les Iroquois. Étrangers à la rapacité des autres colons, ils considèrent que la terre d'Amérique appartient aux Indiens. Ils ne s'installent sur leur territoire qu'après leur en avoir demandé la permission et poussent l'honnêteté jusqu'à les rémunérer. Les Quakers abhorrent l'esclavage et les esclaves sont rares en Pennsylvanie.

Malgré des conditions d'accès difficiles, le port de **Philadelphie** est en perpétuelle expansion. Située à l'embouchure de la rivière Schuykill, la baie Delaware est étroite et les courants sont souvent contraires. La ville est le centre d'un important trafic de denrées alimentaires avec les îles espagnoles et françaises des Caraïbes, activité souvent illégale. Bien que les habitants de ces colonies n'aient pas le droit de commercer avec les Anglais, ils y sont contraints par la famine et doivent payer le prix fort. Les trafiquants reviennent chargés de tabac, de cacao, de café, de rhum et de sucre.

La Virginie

La Virginie jouxte le Maryland et la baie de Chesapeake. Le paysage est essentiellement constitué de plantations de taille variable, car les colons acquièrent autant de terres qu'ils peuvent en acheter.

Après l'exécution de Charles I^{er}, des aristocrates anglais trouvent refuge en Virginie. Ils s'approprient des plantations gigantesques et imposent la religion anglicane. Les catholiques et les puritains y sont tout juste tolérés. À la fin du XVII^{e} siècle, la politique agressive du gouverneur à l'égard des Algonquins met le feu aux poudres. Les tentatives de conversion s'accompagnent de massacres et de mesures humiliantes. C'est ainsi qu'éclate la guerre indienne de 1675. Les tribus Narragansetts, Nipmucs et Wapanoag se soulèvent contre les colons. Le gouverneur écrase l'insurrection dans le sang et procède à des pendaisons en masse. Déportations et épidémies achèvent de liquider les rebelles.

James Town est la seule ville d'importance en Virginie. Comme dans le reste de l'État, ville et plantations sont étroitement mêlées, si bien que seule la présence de bâtiments administratifs permet de définir le centre ville. L'hostilité des gens du cru envers les pirates est de notoriété publique. C'est d'ailleurs d'ici qu'a appareillé le sloop chargé de ramener la tête de Teach…

La Caroline

La Caroline appartient à un groupe de riches lords anglais qui exigent des colons un impôt pour cultiver la terre. En échange, il leur est accordé le droit de siéger au conseil présidé par le gouverneur, magistrat nommé par les lords. De nombreux cultivateurs de Virginie étendent leurs domaines au-delà des frontières de l'État et profitent des terres de Caroline sans payer de taxes.

Située à l'embouchure des rivières Ashley et Copper, **Charlestown** survit malgré les attaques françaises, espagnoles et indiennes. Le fort Johnson défend l'embouchure et des canons ont été installés sur la villa du gouverneur. La ville est entourée de plantations au nord et de marais au sud. Les pirates ne sont pas les bienvenus, surtout depuis le blocus de la ville par Barbe-Noire.

Bourgade sur la James River, **Bath Town** est le siège du gouverneur Eden, réputé pour son alliance avec Barbe-Noire.



La Floride et la Louisiane

Généralités

La Floride s'étend au nord sur la plaine côtière orientale du Golfe du Mexique et au sud sur la péninsule de Floride, longue de 645 km, qui sépare le Golfe du Mexique de l'Océan Atlantique. Prolongée au sud par des récifs coralliens — l'archipel des Florida Keys — et séparée de Cuba par le détroit de Floride, la péninsule présente un relief bas ne dépassant pas les 100 m. Elle est parsemée de lacs, dont le plus important est le lac Okeechobee, et de nombreux marais, comme ceux de Big Cypress et des Everglades, dans sa partie méridionale. La côte est bordée de cordons littoraux isolant une série de lagunes, dont l'Indian River, longue de 210 km. Les principales rivières sont l'Apalachicola, la Suwannee et le Saint-Johns.

La Louisiane s'étend des sources connues du Mississipi au Golfe du Mexique. Le nord comprend toute l'étendue marquée à l'ouest par la baie des Noquets et par le lac Michigan ; par conséquent, tout le pays des Illinois, ainsi que les terres fertilisées par la Louaback et l'Ohio, entrent dans sa dépendance. Au sud-est, ses frontières, depuis la grande chute de l'Ohio, enserrent tout ce qui se trouve entre les montagnes des Appalaches.

Politique

À l'exception des Français qui revendiquent le territoire de la Louisiane dès 1682, les autres nations ne font aucune distinction entre ces deux territoires, regroupés sous le nom de Floride.

La Floride a été découverte en 1513 par Juan Ponce de León, alors à la recherche de la mythique Fontaine de Jouvence. Elle est explorée par Pánfilo de Narváez en 1528 et Hernando de Soto en 1539. Colonisée entre 1562 et 1565 par des émigrés français huguenots conduits par Jean Ribaut, la Floride est conquise en 1565 par les Espagnols commandés par Pedro Menendez de Avilés, fondateur de la plus ancienne ville des États-Unis, Saint-Augustine.

La Louisiane a été fondée en 1682 par Cavelier de la Salle qui revendique le territoire au nom du Roi en descendant le Mississipi. Elle ne reçoit de peuplement permanent qu'à partir de 1699, date à laquelle P. Lemoyne d'Iberville fonde le modeste établissement de Biloxi sur le cours inférieur du Mississipi. Mais le territoire se développe lentement. En 1716, un important marchand achemine des milliers d'esclaves capturés aux Antilles et en Afrique. La Nouvelle-Orléans, fondée en 1718, est choisie comme siège de l'administration en 1722. Cependant, jusqu'en 1731, le territoire n'héberge que 400 colons et une garnison de 200 à 2 000 soldats qui occupent de simples postes fortifiés : quelques cabanes de rondins entourées d'une grossière palissade de bois, flanquée de bastions d'angle à mirador. Ces soldats ont pour mission de repousser les assauts indiens et anglais mais aussi les raids de pirates venus se ravitailler à moindres frais. En outre, ces postes servent de centre de traite de fourrures. Les garnisons, très modestes, regroupent rarement plus d'une dizaine d'hommes. La Louisiane est le royaume des coureurs de bois. Ces jeunes aventuriers, souvent fils de seigneurs canadiens ou brutes épaisses indésirables en France, vivent de la chasse et du courtage plus ou moins licite des fourrures. Ils sont en relation étroite avec les Indiens auxquels ils fournissent de l'alcool et de nombreux produits de contrebande. Par la suite, on fera venir des femmes « respectables » de France afin de transformer ces coureurs des bois en fermiers.



Atmosphère

Le climat de la Floride est de type subtropical humide au nord et tropical humide au sud. Des typhons dévastateurs frappent parfois les côtes en été et en automne. L'été est chaud et humide, marqué par de fortes et courtes pluies. L'hiver est chaud et sec. Au printemps et à l'automne, le temps est clément et relativement doux bien qu'assez humide.

Le climat subtropical de la Louisiane est moins humide que celui de la Floride, avec des températures un peu plus basses en hiver. Ici aussi, les cyclones peuvent sévir.

Les forêts

Plusieurs espèces indigènes coexistent dans les forêts de Floride et de Louisiane : pins méridionaux, pacaniers, noyers, chênes et cyprès. Les colons y ont également planté des arbres fruitiers européens qui se sont bien adaptés au climat. Que ce soit en Floride ou en Louisiane, les forêts sont le territoire des tatous, des couguars, des ours noirs, des lièvres, des cerfs, des renards, des coyotes, des lynx…

Les Indiens

Les tribus Timucuan et Apalachee se partagent le nord de la Floride, le sud étant le territoire des Calusa et des Mayimi. On note aussi une implantation durable des Séminoles arrivés de Géorgie. Les Everglades sont habitées par deux tribus, les Tequestas et les Calusas qui ont bâti quelques villages à l'embouchure des rivières. À l'arrivée des Espagnols, ils ne sont que 3000 mais leur parfaite connaissance des lieux en fait de redoutables adversaires.

Les principales tribus de la Louisiane sont les Houmas, les Chotaws, les Coushattas, les Chitimachas et les Tunicas. De petite taille, ils ont les cheveux très noirs, la peau cuivrée, les pommettes saillantes et une absence presque totale de pilosité. Installés sur le bord du fleuve Mississipi, ils cultivent la canne à sucre. Les Indiens les plus connus et les plus redoutables de la région sont les Natchez. Vêtus de peaux de bêtes, ils vivent de la cueillette et de la chasse et se soignent à l'aide de plantes médicinales. Très hiérarchisée, leur société se divise en quatre clans, eux-mêmes subdivisés en tribus. Le Grand Soleil, chef suprême de la communauté, ne quitte jamais son habitation et lance ses ordres depuis un lit placé face au temple. À sa mort, sa femme et ses serviteurs sont étranglés rituellement et ses biens brûlés. Le Grand Soleil est réputé puissant sorcier, capable de commander au soleil, tout comme ses prêtres.

Les Everglades

Les Everglades, « eaux herbeuses » en indien séminole, forment un gigantesque marais subtropical navigable couvrant toute la pointe sud de la Floride. Si sa largeur peut atteindre 150 km, sa profondeur moyenne ne dépasse pas un mètre. De nombreux trous, plus ou moins larges et profonds (5 à 6 mètres), rendent périlleux tout passage à pied, même si de nombreux îlots parsèment le marais.

La flore est luxuriante : outre les palétuviers, les cyprès, les pins, les ficus et les palmiers, on trouve dans les Everglades des espèces rares telles que l'herbe-scie. La région est peuplée d'alligators, de pumas, de ratons-laveurs, de lynx, d'ibis, de pélicans, de flamants roses… et de myriades d'insectes agressifs, surtout à la nuit tombée. Les plus malchanceux peuvent avoir l'infortune de déranger quelques spécimens de serpents particulièrement venimeux…

Les Bayous de Louisiane

Cette zone du Sud du Mississipi est recouverte d'eaux stagnantes ou à faible courant, excédant rarement 50 cm de profondeur. La nature y est extrêmement hostile. Le mot « bayou » vient du mot indien « bayuk » qui désigne un petit cours d'eau au courant lent. La surface des bayous est souvent recouverte de lentilles et l'eau prend une couleur terre quand flottent des bouts de bois sur la surface. Les plus importants bayous du sud de la Louisiane sont le Bayou Terre Bonne, le Bayou du large, le Bayou Chauvin, le Bayou Grand Caillou et le Bayou Petit Caillou.

Les chênes, les saules, les troènes et les ormes dominent le paysage. Les bayous abritent aussi quantité d'alligators, de ratons-laveurs, de lièvres, d'ibis, d'aigrettes, de hérons, de cormorans, de tortues, de crevettes et de poissons.

Les Keys

Les Keys forment une chaîne de 2 600 îles et îlots de corail qui s'étendent sur près de 175 km et prolongent vers l'ouest la pointe sud de la Floride. Difficiles d'accès, elles constituent la cache idéale pour tendre une embuscade : les Keys font face à la puissante île espagnole de Cuba et longent le canal des Lucayes que les flottes empruntent pour rejoindre l'Europe.



Les villes et autres lieux de peuplement

La ville de **San Augustine** a été fondée par l'Espagnol Pedro Menendez de Aviles en 1565, après le massacre de la petite communauté de huguenots français installée dans la baie voisine. Un an après, la ville compte 1 500 colons et soldats. Elle devient la base de départ de l'expansionnisme espagnol sur le continent nord-américain. La ville est attaquée, pillée et détruite 21 ans plus tard par Sir Francis Drake. Aussitôt reconstruite, San Augustine se dote d'une énorme forteresse située en bordure de la baie de Mantazas, au centre d'un large terrain découvert. Bâtie en étoile et renforcée d'énormes remparts de pierre — alors que la plupart des forts de l'époque sont en bois —, sa construction a nécessité 23 années. Si la ville a souvent été victime des raids anglais ou des pirates, la forteresse, elle, n'est jamais tombée.

Pensacola a été fondée en 1559 par Don Tristan de Luna sur la côte la plus sauvage de la Floride, à la limite de l'Alabama et du Mississipi. Les 1 400 colons, durement touchés par les épidémies, quittent les lieux en 1561 après avoir essuyé trois ouragans successifs. La baie devient un repaire de coureurs des bois et de pirates jusqu'en 1698, date de sa reprise en main par la flotte espagnole. En 1719, la colonie est conquise par les Français qui, en trois ans, se débarrassent des tribus Natchez et Tanesas. En 1722, ils sont à leur tour exterminés par les Espagnols qui reprennent le contrôle de la région jusqu'en 1763, année où la ville tombe aux mains des Anglais.

Bâton Rouge n'est pas vraiment une ville mais un lieu-dit situé à 130 km au nord-ouest, sur les rives du Mississippi. Il doit son nom à l'explorateur Le Moyne d'Iberville qui y aperçoit en 1699 un cyprès dépourvu d'écorce et enduit de sang. Les Indiens utilisent cet arbre pour sacrifier des animaux et marquer la frontière entre les territoires de chaque tribu. Ce lieu de culte aurait peut-être un rapport avec la mystérieuse Fontaine de Jouvence…

Située à 260 km des côtes de Floride et à seulement 150 km de Cuba, l'île de **Cayo Huesco** — « l'île aux os » en espagnol — est aussi appelée Key West. Elle accueille en permanence une colonie de pirates qui y a établi un petit village. Une importante barrière de corail rend son accès difficile. En outre, le secret de la passe menant au mouillage pirate est si jalousement gardé que jamais les Espagnols ne sont parvenus à s'y établir.

Le continent espagnol

L'Espagne contrôle l'ensemble de la côte Pacifique et la majeure partie de la côte du Venezuela jusqu'à Mexico. Seule exception, Belize, une petite ville peuplée d'aventuriers anglais. Deux vice-rois se partagent le continent espagnol : le vice-roi de Nouvelle-Espagne, qui siège à Mexico et contrôle l'ensemble du continent nord-américain et le Guatemala, et le vice-roi du Pérou, qui tient sous sa coupe le continent sud-américain et l'isthme de Panama. Toutes les villes côtières ont fait l'objet d'attaques d'aventuriers mais jamais cette possession espagnole n'a véritablement été menacée.

Généralités

Sur la côte du Nicaragua, la forêt vierge est bordée de forêts saisonnières et de marécages. Plus à l'est, la Nouvelle-Espagne présente une alternance de forêt sèche et de maquis. Quelques îlots de forêt saisonnière s'épanouissent aux environs de la côte mais l'intérieur du pays reste rocailleux et écrasé de soleil. Les précipitations y sont beaucoup moins importantes qu'aux Caraïbes et au Venezuela.

Villes et déserts

Situé à la même latitude que les Caraïbes, le continent espagnol présente un décor semblable à celui des îles : végétation et déserts rocailleux. La chaleur et la sécheresse se montrent impitoyables pour la faune et la flore. À l'exception des scorpions et des serpents, la faune sauvage se fait discrète mais les colons élèvent bœufs, chèvres et cochons.

Les maisons blanchies à la chaux des villes espagnoles d'Amérique rayonnent sous un soleil de plomb. Ces villes dépassent en splendeur les plus belles cités du vieux continent. L'État espagnol, au bord de la faillite à la fin du XVII^{e} siècle, a en effet investi des fortunes colossales en Nouvelle-Espagne, afin de développer l'infrastructure des cités et d'assurer leur protection.

Des rivages inhospitaliers

Sur la côte, les vents sont faibles et l'air vicié. C'est dans l'isthme de Panama que le climat est le plus malsain, si bien que les riches marchands de la ville de Puerto Bello ne s'y risquent qu'au passage des galions. Les Espagnols préfèrent vivre à l'intérieur des terres, dans le désert et les zones tempérées.

Le Venezuela

L'Espagne tient à garder le contrôle des territoires situés à proximité de **Trinidad** afin d'éviter qu'elle ne tombe entre les mains des Français et des Anglais. Pourtant, **San Tomas de la Guyana**, ville si pauvre qu'elle ne peut même pas assurer sa défense, n'intéresse pas les aventuriers.



Les péninsules de **Paria** et **Araya** ne présentent aucun intérêt pour les Espagnols. Mais les trafiquants hollandais sont venus y chercher du sel jusqu'à la destruction de leur campement par la flotte espagnole. Depuis, le trafic s'est ralenti. Même si quelques aventuriers y font escale de temps à autre, ces péninsules sont presque toujours désertes.

La culture du tabac se développe à **Cumana** au XVII^{e} siècle. Son commerce, négligé par la métropole, est pris en charge par les contrebandiers étrangers. Les perles pêchées au large, près des îles de **Margarita** et de **Cubagua**, font leur fortune. Mais ces richesses ne tardent pas à s'épuiser. Au XVII^{e} siècle, la production de perles, si elle s'est stabilisée, reste particulièrement médiocre.

De Cumana à l'entrée de la baie de Maracaibo, soit près de 600 kilomètres de littoral, le pays est aux mains de populations autochtones insoumises. Cette côte compte quelques villages indiens misérables et des petits bourgs, comme **Puerto Cabello**. La ville de **Caracas** est bâtie en son centre, un peu en retrait à l'intérieur des terres. La petite cité côtière de **La Guayra** lui sert de port. Caracas domine le commerce du Venezuela grâce au tabac et au cacao dont elle reste le principal producteur. Elle fournit également les Grandes Antilles en produits de première nécessité.

Le petit port de **Gibraltar** constitue le principal débouché maritime des fermes et des plantations de la province de Caracas. Les pillages de l'Olonnais et de Morgan ont sérieusement freiné son développement économique et ont entamé sa vitalité économique, la réduisant à néant à partir de 1690.

La petite ville de **Coro**, ancienne capitale du Venezuela, défend l'un des accès au grand golfe de **Maracaibo**. Au fond du golfe, la cité de Maracaibo se développe grâce à la culture du tabac, à laquelle elle substitue celle du cacao au cours du XVII^{e} siècle. Profitant du bois des grandes forêts qui entourent le lac et du goudron tiré du pétrole, un arsenal construit des bâtiments de faible et moyen tonnage. À l'extrémité sud-est de cette immense lagune, le bourg de Gibraltar mène à **Mérida**, bâtie au pied des montagnes. Les rives les plus reculées sont parsemées de plantations et de villages indiens.

La Nouvelle-Grenade

Premiers habitants de la région, les Indiens révèlent aux Espagnols la présence de mines d'or et d'émeraude. Aussitôt réduits en esclavage aux côtés d'autres compagnons d'infortune venus d'Afrique, ils exploitent ces ressources que les conquérants s'empressent d'acheminer jusqu'à Carthagène. À l'ouest du golfe de Maracaibo s'étend la côte de Sainte-Marthe où vivent d'irréductibles Indios Bravos.

La ville portuaire de **Santa Marta**, ou Sainte-Marthe, est bâtie au pied d'une haute montagne. Elle sert de point de départ aux expéditions qui partent à la recherche d'El Dorado au début du XVII^{e} siècle. Santa Marta produit un peu de sucre et de tabac destinés à la contrebande. Avec Rio de la Hacha (la « Rivière de la Hache »), il s'agit du principal port de Colombie.

Bourg côtier donnant sur la Rivière de la Hache, riche en huîtres perlières, **Rio de la Hacha** est constamment pris pour cible par les aventuriers. Entre mars et août, les Espagnols contraignent les Indiens d'un village voisin à plonger pour pêcher ces précieuses billes de nacre.

Nichée au fond d'une baie à l'ouest de la rivière Magdalena, **Carthagène** est la ville la mieux défendue de l'Amérique espagnole. Après les attaques des corsaires français, le roi Philippe II a fait fortifier le port, passage obligé sur le parcours des galions. Un fort inexpugnable et des récifs protègent l'étroite entrée de la baie. Deux autres forts défendent la ville et la rade. Cartagena demeure inviolée un siècle durant, jusqu'à l'expédition de de Pointis et du Casse en 1696. Capitale de la Nouvelle-Grenade, Cartagena est avant tout un port de guerre.

Le Panama

L'isthme de Panama est un lieu stratégique de grande importance. Son étroitesse permet en effet de rejoindre les mers du sud en quelques jours. De plus, tout l'argent du Pérou y transite, acheminé en galions de Lima jusqu'à Panama puis à dos de mule jusqu'à Puerto Bello. Les aventuriers ne sont pas la seule menace qui pèse sur les Espagnols. Un groupe d'esclaves en fuite, les Cynamores, se sont joints à eux pour attaquer les plantations de l'isthme. Panama est sous le contrôle du vice-roi du Pérou. Le maquis que traverse la route reliant les deux ports est bordé au sud par une épaisse forêt vierge.

Nombre de Dios est le principal port espagnol de la mer caraïbe pour les bâtiments qui lèvent l'ancre à destination de l'isthme de Panama et du Pérou, malgré les nombreux marais voisins qui rendent son climat insalubre. Drake pille cette colonie en juin 1572 et en 1573. Plus tard, les Espagnols lui préfèreront Puerto Bello.

Puerto Bello supplante Nombre de Dios, trop difficile à défendre, et devient le plus grand point de rassemblement des galions d'Espagne. Une route relie Puerto Bello à Panama, distante d'une soixantaine de kilomètres. La ville est bâtie sur une baie environnée de montagnes. Son port est gardé par deux châteaux de

pierre équipés de portes de fer, le San Felipe et le San Geronimo. La redoute Triana protège l'intérieur de la ville qui abrite une garnison de 400 soldats, auxquels se joignent 400 miliciens. On y trouve entrepôts, habitations et couvents. En décembre, les galions chargent l'argent du Pérou et les produits précieux comme l'indigo et la cochenille. À cette époque de l'année, la ville grouille de trafiquants, de colons, de joueurs, de marins, de prostituées et de soldats. Toute cette faune quitte les lieux dès le départ des galions car le climat est particulièrement malsain.

Ville tentaculaire, **Panama** abrite 15 000 âmes. Son centre magnifique regroupe une université, plusieurs cathédrales et des villas somptueuses. Le port est protégé par un fort et une garnison de 500 soldats qui se montrent incapables de défendre les plantations s'étendant à plusieurs dizaines de kilomètres alentour. Les Indiens n'ayant pas survécu au traitement imposé par les Espagnols, les esclaves sont plus nombreux ici que partout ailleurs sur la côte espagnole. La ville vit au ralenti durant onze mois de l'année et ne s'anime de façon spectaculaire que lorsque les galions venus de Lima viennent y décharger leur cargaison.

Le Guatemala

Le Guatemala comprend les provinces du Honduras, d'El Salvador, du Nicaragua et du Costa Rica. Les Espagnols laissent la côte caraïbe aux Indiens Mosquitos, toujours insoumis. Il règne dans cette forêt vierge et dans ces marécages un climat malsain et l'air y bourdonne de maringouins. Ces forêts interdisant les transports commerciaux par voie de terre, les échanges se font par convois. Les Espagnols qui vivent sur la côte Pacifique exportent du cacao et de l'indigo en exploitant la main d'œuvre indienne.

Des aventuriers anglais ont fondé la petite ville de **Belize** dans la partie nord du Honduras. Elle est protégée par la forêt vierge d'un côté et des récifs coralliens de l'autre.

Le port principal du Yucatán est **San Francisco de Campêche**, devenu port d'attache des corsaires espagnols au XVIIe siècle. La capitale **Mérida** est située très au nord à l'intérieur des terres. Cette province fournit Vera Cruz en cochenille, en indigo et en bois de Campêche. Des aventuriers de la Jamaïque viennent dans cette contrée sauvage pour exploiter ce bois de teinture.

Située sur les rivages du lac Nicaragua, **Gran Granada** est la plus grande et la plus riche ville des provinces du Honduras.

La Nouvelle-Espagne

Épargnée par la pauvreté qui ronge la mère patrie, la Nouvelle-Espagne éclipse l'Espagne par sa magnificence. Au nord, l'économie repose sur l'élevage et sur l'exploitation des mines d'argent. Au sud s'étendent des champs de canne à sucre, de maïs et de tabac. Les produits de teinture, indigo et cochenille, apportent les profits les plus importants. La cochenille (un insecte dont est tirée une teinture rouge très prisée) représente, après l'argent des mines du nord, la principale richesse naturelle du Mexique.

Mexico est la capitale économique et politique de la Nouvelle-Espagne et, sans doute, de l'Amérique espagnole tout entière. Elle abrite une université, un théâtre et plusieurs bibliothèques. Grâce à l'activité des trafiquants, les boutiques sont toujours parfaitement fournies en biens importés d'Europe et des Indes Orientales.

Vera Cruz, débouché maritime de Mexico, est le centre du commerce de la cochenille. Cette ville a changé trois fois de localisation depuis sa fondation. Seuls les plus petits navires peuvent mouiller près de Vera Cruz. Les galions jettent l'ancre dans les eaux de San Juan de Ulúa, une île située à proximité. Ils évitent les périlleux vents du nord qui soufflent d'octobre à février. À Vera Cruz, la flotte embarque les produits locaux, l'argent et les produits orientaux venus d'Acapulco.

Le Pérou

L'autorité du vice-roi s'étend de La Plata au Venezuela en passant par Panama. Une fois l'empire inca conquis, les Espagnols rebâtissent Cuzco et fondent le port de Lima. Les conditions de vie des quelques Indiens survivants sont effroyables car ils ne bénéficient pas de la protection de l'Église évangélisatrice. S'il leur est permis de conserver leur culture et leurs rites, c'est par centaines qu'ils meurent dans les mines d'argent et, sort plus effroyable encore, dans les mines de mercure. Ce métal qui dégage des vapeurs toxiques est un matériau indispensable à l'épuration du minerai d'or. La quantité d'argent et d'or extraite de ces mines entre le XVI^{e} et le XVII^{e} siècle est phénoménale : près de deux mille tonnes d'or et dix fois plus d'argent.

Lima n'a rien à envier à la somptueuse Mexico. Les chefs-d'œuvre artistiques réalisés au nom de Dieu ou de la Couronne d'Espagne parsèment la ville. La ville abrite environ 35 000 habitants, Espagnols bien sûr, mais aussi Grecs, Italiens ou Africains (esclaves ou libres). Le port de Lima est imprenable : pour l'attaquer, il faudrait traverser l'isthme de Panama puis « emprunter » des navires espagnols mouillant dans les eaux du Pacifique…

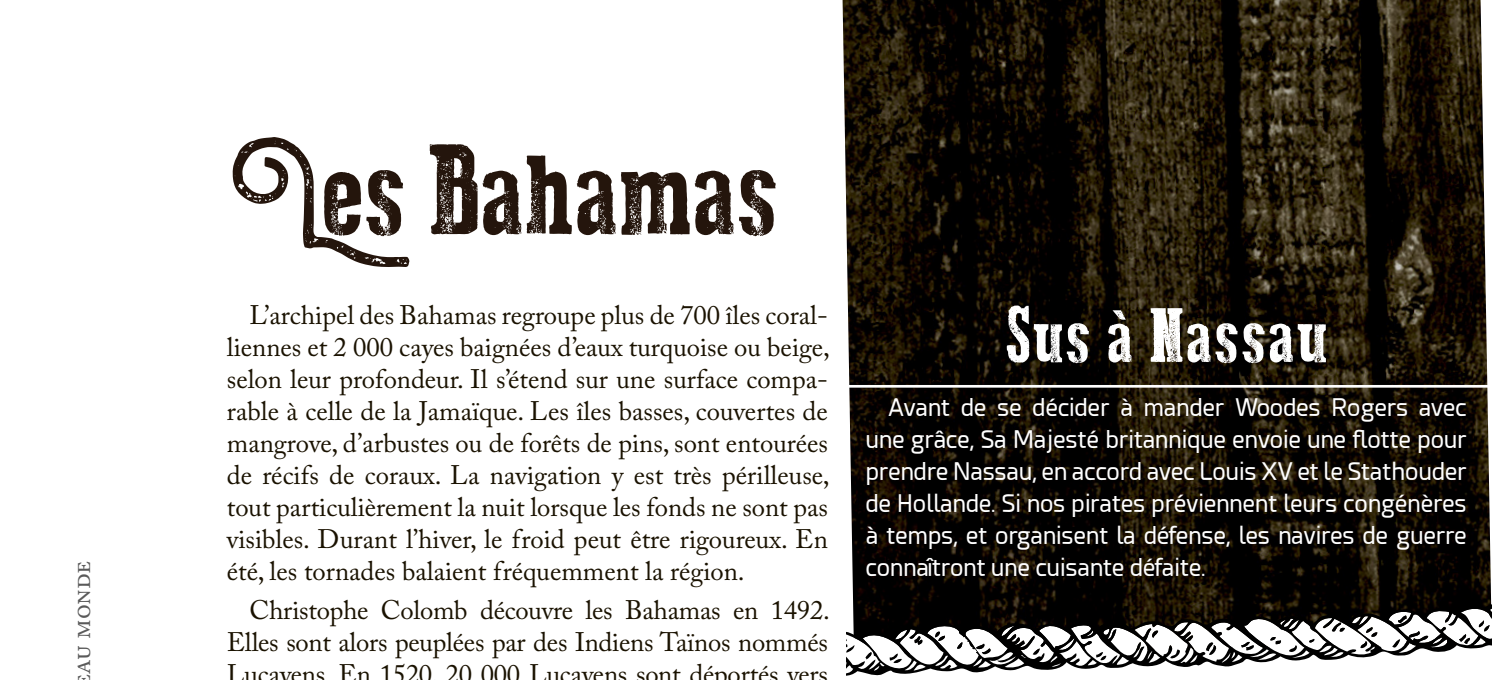
Les Bahamas

L'archipel des Bahamas regroupe plus de 700 îles coralliennes et 2 000 cayes baignées d'eaux turquoise ou beige, selon leur profondeur. Il s'étend sur une surface comparable à celle de la Jamaïque. Les îles basses, couvertes de mangrove, d'arbustes ou de forêts de pins, sont entourées de récifs de coraux. La navigation y est très périlleuse, tout particulièrement la nuit lorsque les fonds ne sont pas visibles. Durant l'hiver, le froid peut être rigoureux. En été, les tornades balaient fréquemment la région.

Christophe Colomb découvre les Bahamas en 1492. Elles sont alors peuplées par des Indiens Taïnos nommés Lucayens. En 1520, 20 000 Lucayens sont déportés vers les mines et les plantations, laissant les Bahamas inhabitées. Les naufrages sont fréquents et il n'est pas rare qu'une flotte toute entière heurte des récifs coralliens, jonchant les fonds d'épaves éventrées. Les premiers colons s'installent en 1647 et vivent de la vente de l'ambre gris.

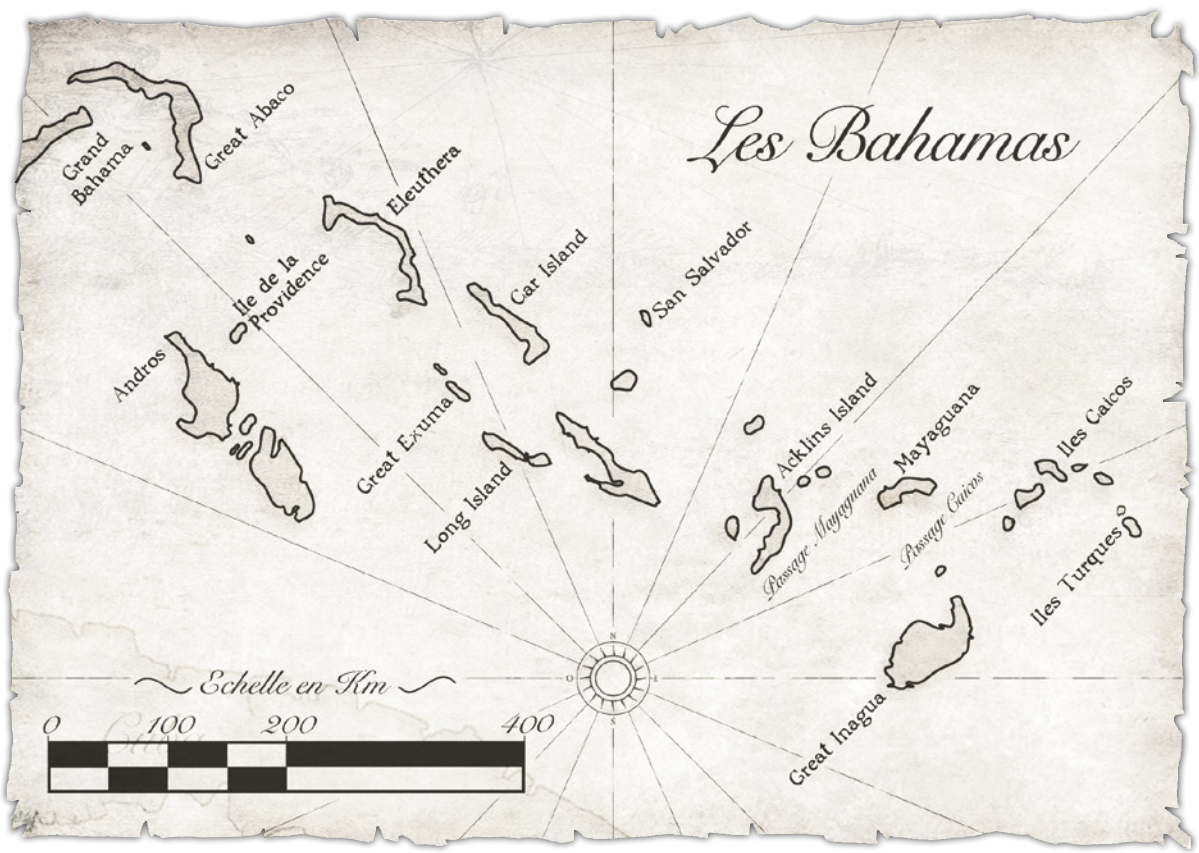
Les Bahamas constituent un refuge idéal pour les pirates qui, lorsqu'ils ont appris à éviter les écueils de la région, peuvent caréner en paix et s'embusquer entre les cayes. Les premiers forbans investissent les lieux en 1691 mais c'est en 1715 que le pirate Jennings s'y installe, bientôt rejoint par Hornigold, Burgess, Teach, La Bouche, Vane et Rackham. À Nassau, plus de mille pirates créent une république pirate gouvernée par les capitaines d'équipage. Le port de Nassau est protégé par Paradise Island, qui empêche les gros navires de passer. En 1718, le futur gouverneur Woodes Rogers fait son entrée dans le port à la tête de navires de guerre et propose aux pirates une grâce du roi George I^{er}… ou une mort infamante au bout d'une corde. Charles Vane s'enfuit mais les autres capitaines acceptent l'amnistie. À peine sortie du port, la plupart des équipages oublient ce serment mais certains corsaires se mettent au service du nouveau gouverneur.

Jadis simple lieu d'ancrage des flibustiers, **Eleuthera** est une modeste colonie anglaise. Au XVIIe siècle, elle souffre d'une économie peu développée mais constitue le refuge privilégié des pirates, flibustiers et autres représentants de la racaille qui se terre au cœur du labyrinthe des Bahamas.



Sus à Nassau

Avant de se décider à mander Woodes Rogers avec une grâce, Sa Majesté britannique envoie une flotte pour prendre Nassau, en accord avec Louis XV et le Stathouder de Hollande. Si nos pirates préviennent leurs congénères à temps, et organisent la défense, les navires de guerre connaîtront une cuisante défaite.



La Guyane

Généralités

Délimitée par les fleuves Orénoque, Rio Negro et Amazone, la Guyane est constituée de la cordillère Pacaraima, qui culmine à 2 800 m, de zones de dépression où coulent fleuves et rivières, de savanes hautes et d'une plaine côtière marécageuse longue de 2 000 km. Le climat, de type équatorial humide, est chaud sans excès. L'alizé du nord-est souffle durant une grande partie de l'année et rafraîchit l'atmosphère. La saison sèche dure trois ou quatre mois, celle des pluies de novembre à juin, et se limite au mois de mars.

La forêt dense couvre 85% de la région. Située à l'intérieur des terres, elle constitue la plus grande richesse du pays. On y trouve du bois d'œuvre destiné à la menuiserie et des bois précieux pour l'ébénisterie. La mangrove, royaume des palétuviers aux racines aériennes, s'épanouit sur la côte et le long de l'estuaire des fleuves, partout où l'on trouve de la vase. La savane, malgré ses sols pauvres, est propice à une agriculture sur brûlis très importante.

Politique

Signé le 7 juin 1494 sous l'arbitrage du pape Alexandre IV Borgia, le traité de Tordesillas trace une ligne de partage du monde entre le Portugal et l'Espagne. Un méridien coupant l'Amérique du Sud entre Belem et Parnaíba au Brésil permet aux Portugais de s'établir au Nouveau Monde à partir de 1500. Aux confins des Indes de Castille, du delta de l'Orénoque à la ligne de démarcation, s'étendent plus de 3 000 km de littoral marécageux et inhospitalier : la Costa Brava, domaine privilégié du *rescate*, un trafic que les Européens pratiquent avec des indigènes. Cette activité s'accompagne d'une chasse aux Amérindiens et d'une recherche de métaux précieux.

Plusieurs mythes amérindiens exercent une irrésistible fascination sur les aventuriers de la région. Au cours de l'invasion du Pérou, les Espagnols apprennent « l'existence » de grandes cités où l'or abonde, les « Sept Cités d'Or ». Une autre légende indienne donne vie à El Dorado, « l'homme en or ». Une ou deux fois l'an, ce roi légendaire apparaîtrait à son peuple le corps couvert d'or, au bord d'un lac situé dans une région montagneuse. Le monarque s'embarquerait sur un radeau et gagnerait le centre du lac. Là, il jetterait à l'eau des offrandes d'or et de diamant. Après plusieurs expéditions espagnoles menées au XVI^{e} siècle, les Anglais partent à leur tour à la recherche d'El Dorado, suivis par les Hollandais et les Français.

De 1590 à 1620, c'est le tabac de contrebande qui incite les corsaires anglais, français et flamands à fréquenter les environs de Trinidad et de la Guayana. Malgré les efforts de l'administration centrale espagnole pour imposer sa régie des tabacs vers 1620 aux marchands des Indes, les Portugais parviennent à monopoliser ce commerce. Profitant de leur implantation géographique et de la réunion des deux Couronnes ibériques de 1580 à 1640, les Portugais interviennent en Guyane. Dès 1579, ils sont rejoints par les Hollandais.

Il faut attendre la constitution de la Compagnie des Indes Occidentales de Hollande en 1621 pour voir la colonisation hollandaise prendre son essor. Après la perte du Brésil en 1654, tous les efforts de la compagnie se portent sur la colonisation de la côte guyanaise devenue Nova Zelandia. Des spécialistes venus du Brésil organisent une industrie sucrière florissante. Parallèlement, les Anglais créent deux compagnies, l'Amazon Co. en 1620 et la Guiana Co. en 1628, qui se heurtent à l'hostilité des Espagnols et des Portugais. Ces derniers, opérant depuis le Brésil, détruisent plusieurs établissements en 1623, 1625 et 1630. En 1648, le traité de Westphalie confirme les droits des Hollandais sur leurs établissements de l'Essequibo et de Berbice. À la paix de Breda en 1667, l'Angleterre préfère échanger la colonie de New Amsterdam, en Amérique du Nord, contre le Surinam qui revient à la Hollande. Les Hollandais, ayant réussi à évincer les Anglais avec l'aide des Juifs d'Amsterdam et du Brésil, occupent Cayenne jusqu'en 1664. Les tentatives de colonisation de la France de 1604 à 1653 échouent lamentablement, faute de capacité d'adaptation à l'environnement.

Vers 1620-1625, comptoirs et postes se multiplient dans le delta pour pratiquer la traite des Indiens, domaine dans lequel excellent Français et Portugais. Cette activité prend une brutale extension dans la mer des Caraïbes sur l'initiative de Peter Stuyvesant, gouverneur de Curaçao, de Thomas Warner, gouverneur de Saint-Christophe, et du commandant de Saint-Eustache. Ce trafic dure jusqu'au XVIII^{e} siècle.

En 1664, la France s'établit durablement à Cayenne. Malgré deux interventions hollandaises en 1667 et 1676, la colonie qui regroupe 1 200 colons et 300 esclaves africains se développe lentement. Elle souffre toujours d'un manque chronique de main-d'œuvre qui la pousse à pratiquer ouvertement la traite des indigènes de 1691 à 1705 et à importer massivement des esclaves africains.

Au cours des années 1650-1660, ce trafic d'esclaves entraîne la constitution de plusieurs communautés de « nègres cimarrons », rassemblant plusieurs centaines d'individus. Profitant des raids français de 1689, 1708 et 1712, les esclaves tentent de se libérer. Malgré l'intervention de la milice hollandaise, les insurrections se succèdent. Les plantations sont détruites et Paramaribo pillée en 1701, 1702, 1713, 1721, 1730 et 1734.

Gentilshommes de FORTUNE

Chapitre

6

Une histoire de marins...

Le brouhaha de la salle enfumée de l'auberge du « Rat qui pette » fait lentement place au silence le plus complet. Tous les regards se tournent vers le vieil homme, maigre et ratatiné, assis sur une table. Son visage est rouge de chaleur et marqué par des années de consommation immodérée de rhum. Comme s'il ignorait être le centre de l'attention, le vieil homme mord sa corde de tabac pour en retirer une chique énorme. « Sang du diable, te fais pas prier, vieux Ben. Tu la racontes cette histoire ? » « J'ai du mal à me concentrer, avec cette chaleur, et puis j'ai la gorge sèche », répond le vieux Ben. « Tavernier, sers de quoi imbiber le vieux croûton. » Une fois la première gorgée avalée, la chique coincée contre la joue, le regard du vieil homme se fait plus malicieux. « Pour vous situer le décor, on se rendait à Mérida avec Rackham et sa clique. Manque de bol, on n'avait pas fait la moitié du chemin que la tempête nous a pris. On avait beau courir grand largue en ayant réduit la toile, on n'en menait pas large, sauf moi, à l'abri du vent avec Ange dans la salle des compas. « Timonier, la barre dessous, ouest-nord-ouest ! » que nous crie Xabi, le second. Le maître d'équipage s'égosille pour couvrir le bruit du vent et de la mer. « Bichon, brasse carré, et leste ! Dujardin, amure au croc de lof ! » Le Bichon distribue des coups de pied au cul aux traînards de son plat. Faut les comprendre, avec des vagues qui balayaient le pont… D'ailleurs, en essayant de botter le cul de Lefranc, le Bichon dérape, se retrouve par terre et glisse sous le vent. Mais il s'accroche au bastingage et le v'la déjà sur ses pattes. Un coup de roulis sur l'autre bord, et notre Bichon s'envole à nouveau, et atterrit dans les bras du Lefranc. Par ma chique, Bichon lui a botté les fesses avec toute la science qui est la sienne. »

Tous les regards se tournent vers le pirate grand et maigre qui grommelle un bon coup en lançant des regards furibonds. « Bref, reprend le vieux Ben, c'était une sacré bon Dieu de tempête. Heureusement que Vercourt avait piqué droit sous le vent de Grand Caïman, qui nous a servi de refuge pendant quatre jours. Tranquille au mouillage, je me demandais ce que diable le capitaine lorgnait avec sa longue vue. Tripes du diable, c'est qu'on avait… » Et le vieux Ben s'arrête, l'œil rivé vers sa timbale de rhum déjà vide. « Ça y est, je suis déjà à cours d'inspiration. » Les marins retiennent leur souffle. Le temps semble s'être arrêté, quand quelqu'un s'exclame : « Tu t'endors tavernier ! Le diable m'emporte, voudrais-tu par hasard tâter de mon sabre ? » Pour appuyer ses dires, le pirate lève la lame qu'il avait entrepris d'astiquer amoureusement depuis le début de la soirée. Le tavernier, devant les regards agressifs de l'assemblée, s'empresse de remplir la timbale vide. Comme par magie, le vieux Ben reprend le cours de son histoire. « C'est qu'on avait perdu le Rackham, qui avait dû courir vent arrière pour échapper à la tornade. Alors, par ma pute de mère, je m'approche du capitaine. « Ben alors, Vercourt, c'est pas vrai que vous avez pas prévu de lieu de rendez-vous. » Alors il pose sur ma misérable personne un regard entre indifférence et mépris. « Au lieu de déblatérer, vieillard, ramène-moi le journal pris sur le Matador, où figurent les routes commerciales venant de Maracaibo. » Et voilà qu'il me tourne le dos ! Ben je suis resté con, avec derrière moi le Bichon réprimant son rire gras. « Xabi, qu'il dit le capitaine, trente hommes au grand cabestan, envoie misaine, brigantine et hunier. Ancre à déraper ! » » « Voilà que notre goélette à hunier cingle plein largue vers le Yucatán. Il a pas fallu longtemps avant que la vigie se mette à hurler du haut de son perchoir : « Capitaine, trois voiles, non, cinq voiles à onze heures ! Convoi probablement espagnol protégé par un navire de guerre ! » « Quelle direction, Bûcheron ? » « Sud-ouest, mon capitaine ! » « Par le diable, est-on repéré ? » « Peux pas dire, capitaine, en tout cas, il ne change pas de cap ! » Le capitaine appelle Xabi sur la

Ambiance

En entrant dans une auberge, nos pirates entendent un homme débiter une histoire de marin. Il leur faut bien quelques minutes pour comprendre que cette histoire parle d'eux, mais qu'elle déforme complètement les faits. Les présente-t-elle comme des héros, des pleutres, des brutes sanguinaires ? Essaie-t-elle de leur faire porter le chapeau d'un crime, odieux même pour des pirates ? Quoi qu'il en soit, une histoire de marin est sacrée, et l'étiquette les force à ne pas intervenir. S'ils le font, ce sera sous les huées et les menaces de l'auditoire. En plus, imaginez la réaction de l'auditoire s'il se rend compte que les acteurs de l'histoire sont présents !

dunette : « Nous allons les contourner, restons à distance constante et invisibles jusqu'à la nuit. » Instantanément, Xabi hurle : « Cargue hunier et flèche de brigantine ! Timonier, la barre dessous ! » D'un coup, l'équipage du navire passe d'un grand calme à une excitation sans borne. Autour de moi, ça commence à douter : « Sainte putain, qu'est-ce qu'on va foutre contre cinq navires dont un vaisseau de ligne ? » « T'as les foies Gérard ? que je lui réponds, tu peux toujours plonger et rentrer chez ta mère à la nage ! » « Le diable t'emporte, Ben ! T'as de la chance que je cogne pas les débris ! » Un petit sourire de sa part comme de la mienne, et tout est dit. C'est foutrement beau l'amitié ! »

« Alors que la nuit tombe, les fanaux du convoi nous indiquent sa position, preuve qu'il ne nous a pas repérés. En tant que quartier-maître, Ange touche deux mots à Francis sur l'état d'esprit de ses hommes. Le capitaine sort alors sur le tillac, emprunte le sifflet du maître d'équipage et appelle tous les matelots. « Tripes du diable, vous me décevez les enfants, ce n'est pas quelques centaines d'Espagnols qui vont vous terrifier. Si vous étiez un membre de ce foutu convoi et que vous étiez protégés par une bonne frégate de trente canons de dix-huit, vous auriez peur de quatre-vingt pirates couards et veules ? » Des murmures parcourent l'équipage, touché par le reproche. « C'est justement parce que ce serait folie d'attaquer que nous vaincrons une fois de plus. La peste m'emporte si ces foutus Espagnols se doutent de ce qui les attend. Nous allons prendre ces navires un par un, à la faveur de la nuit et par la ruse. Ce n'est pas une misérable cargaison à la hauteur de votre courage que nous allons ramener. Êtes-vous prêts à annoncer à Rackham que nous avons laissé filer un convoi chargé de vaisselle d'or et d'argent ? » L'équipage, comme un seul homme, se met à crier qu'il n'en est pas question et lance un triple hourra pour le capitaine. »

« Cette nuit-là, il fait noir comme dans le cul d'un nègre, mais les fanaux des Espagnols nous guident dans la pénombre. Rattraper le convoi est un jeu d'enfant, parce qu'ils ont mis en panne pour la nuit. Alors qu'on passe près du dernier navire du convoi, tous les hommes attendent avec impatience le signal du capitaine. Nous sommes déjà bord contre bord, et on peut distinguer les Espagnols sur le pont. Bon dieu de bois, not' capitaine nous a même pas donné l'ordre de préparer les grappins d'abordage. Moi, je ne tiens plus en place. – Faut dire que j'ai sacrément soif… Merci, tavernier ! – Quant à Bichon, il a les mains crispées sur sa hache d'abordage. Je me rapproche du capitaine, qui me dit sans me regarder : « Si tu ouvres ton clapet, Ben, j'y enfonce mon sabre. Ce galion ne me convient pas. Passons au suivant. » Une fois le galion dépassé, Vercourt fait monter les hommes sur le pont : « Nous allons aborder cette galiote par l'arrière. J'abats le premier d'entre vous qui fait feu. Maîtrisez les officiers, mais gardez le capitaine vivant. N'Serengi dirigera le groupe d'attaque. » »

« Par ma chique, la galiote dont on se rapproche par la poupe semble morte et déserte. Xabi fait mettre en panne, et le Pélican passe à l'honneur au cul de la galiote, dont on peut lire le nom : Libertad. Notre géant de nègre se hisse avec dix hommes sur la galerie de poupe, s'introduit dans la salle du conseil et en ressort avec les officiers du Libertad, dague sous la gorge. De Vercourt monte alors sur la dunette du Libertad et siffle les marins espagnols sur le pont : « Soit vous vous rendez en douceur et tout se passera bien, soit vous ne coopérez pas et nous ne vous donnerons pas quartier. » Les Espagnols, pour la plupart tirés du lit, n'ont pas fait de manières. « Xabi, fais charger nos canons à bord de la prise, vous avez six heures. Utilise les Espagnols comme main-d'œuvre. Vous autres, dit-il en regardant les prisonniers, voici ce que vous pouvez attendre de nous en cas de coup bas. » D'un coup de sabre, Francis de Vercourt fait sauter la tête du second du Libertad. Les Espagnols n'en mènent pas large, et c'est à qui travaille le plus au transfert des canons. Notre charpentier se met ensuite au travail et ouvre des sabords dans la coque du Libertad, en les camouflant. »

« De Vercourt et moi, on rentre dans la salle du conseil avec le capitaine du Libertad pour causer. J'ai vite compris qu'au lieu de nous donner les détails de la signalisation entre les membres du convoi, ce gros porc nous indiquait comment aider ses petits copains à nous cueillir. Ma pute de mère, il l'a regretté. On y a fait bouffer sa main gauche. Par la suite, le bougre s'est montré plus coopératif. Avant que l'aube se lève, les canons sont déjà installés sur le Libertad et chargés à mitraille. Notre capitaine fait passer la moitié des gars de notre équipage à bord du Libertad, déguisés en Espagnols, et l'autre sur le Pélican. Et là, on n'a jamais autant ri. Une fois le jour levé, les pirates restés sur le Pélican nous simulent un abordage pitoyable, à grand renfort de coups de feu. Les pirates jouant le rôle des hommes du Libertad leur mettent une tripotée monumentale. Pour donner le change aux autres navires du convoi, quelques Espagnols peu coopérants sont passés par-dessus bord de façon spectaculaire. Le temps que les navires rappliquent, nous avons largement le temps de simuler une prise du navire pirate et d'indiquer notre victoire. Le Pélican est attaché à la poupe du Libertad, toutes voiles carguées, pour qu'il paraisse inoffensif. Comme l'avait prévu Francis, le navire de guerre nous demande par

signalisation de nous rapprocher pour prendre les pirates à son bord. »

« Je suis vexé, parce que le capitaine me dit que je ressemble à rien et qu'on est cuit si je pointe mon nez dehors. Ah, le salaud, me refuser du bon temps parce que je suis vieux ! Bon, reprenons… Alors voilà, le navire de guerre espagnol, l'Esperanza, se rapproche de nous à toute vitesse. Xabi fait carguer toutes les voiles du Libertad, sauf les huniers, pour faire mine d'aborder l'Esperanza en douceur, tout en devenant plus maniable. Vous auriez dû voir la tête des deux morceaux de femmes qui attendaient avec impatience de voir des pirates de près, accoudées au bastingage et ombrelles à la main. Elles n'ont pas été déçues. Alors qu'on passe à une encablure seulement de l'Esperanza, le capitaine de ce bâtiment ne met pas plus de quelques secondes pour s'apercevoir de la supercherie. Mais c'est trop tard, parce que… » Le vieux Ben crache sa chique par terre. Il sort nonchalamment sa corde à tabac du sac de toile posé à ses pieds. « Mais alors, qu'est ce que tu attends, Ben, tu continues, oui ? » ronchonne un grand gars aux muscles saillants et aux cheveux poivre et sel. Le vieux Ben, sans écouter les récriminations de Bichon ni la rumeur au sein de son auditoire, mâche consciencieusement sa chique.

« J'en étais où ? Ah oui ! C'est trop tard, parce qu'on a déjà dépassé les trois quarts de la frégate. « La barre dessous, brassez derrière, bordez gui, leste ! » crie Xabi. Et voilà qu'on arrondit la poupe de la frégate, qui présente son cul à nos canons. Dans un fracas infernal, nos douze canons de dix-huit installés sur tribord crachent leur mitraille. Les billes d'acier lacèrent la poupe fragile de la frégate et balayent l'entrepont. En quelques secondes, l'équipage de la frégate est réduit en charpie et vient teinter la mer de rouge. De Vercourt hurle : « Largue écoutes et amures ! Chacun sur les vergues des huniers ! » Dans un hourra général pour notre capitaine, les hommes se précipitent sur les enfléchures. Vu la taille du franc-bord de la frégate, on ne peut y accéder que par nos vergues. Je monte aux côtés du petit Labotte, qui pleure de rire tellement les Espagnols se sont fait avoir par le stratagème. Mais un canon de muraille est pointé droit vers nous. Je crie pour prévenir Labotte tout en me laissant tomber, mais le canon couvre ma voix. Bon Dieu ! Il continue à rire, mais le boulet lui a arraché les jambes. Cornes du diable, c'est que je l'aimais, moi, ce garçon. « Ça va saigner ! » que je crie. « Acc'oche-toi aux enfléchu'es, sinon tu vas saigner éc'asé sur le pont. » C'était N'Serengi qui continue à monter en me soulevant. Ah, ce gars-là, il est comme par hasard toujours là quand il faut ! Je me raccroche aux enfléchures toutes glissantes à cause du sang du petit, mais je peux vous dire que je ne suis pas le dernier sur la hune. »

« J'en oublie presque que je ne suis plus gabier depuis l'âge de trente-quatre ans. Nom de Dieu ! À l'idée de courir sur la vergue pour sauter jusqu'au bastingage ennemi, je sens mes jambes se ramollir. Gérard, les yeux rouges et écarquillés par une rage sanguinaire, me lance au passage : « Alors Ben, on a les foies ? Tu peux toujours plonger et rentrer chez ta mère à la nage ! » Puis il s'élance sur la vergue en riant. « Ma mère, elle est en enfer, et tu vas pas tarder à la rejoindre ! » que je lui crie en me jetant à sa suite. Et ben, je fais un bond gigantesque, bien sept ou huit mètres, pour me rétamer sur le pont ennemi en contrebas. L'Espagnol qui veut m'achever, je lui envoie un coup de sabre de bas en haut, et je ne donne plus cher de ses roupettes. »

« Les Espagnols se retranchent sur le gaillard d'avant et nous sur le gaillard d'arrière. Si c'est pas malheureux de faire un bel abordage pour se retrouver derrière des barricades ! Les barricades, c'est les morts qui s'entassent sur le pont. Il faut dire que même après notre formidable tir à mitraille, on est encore à un contre trois. Heureusement, les Espagnols ne nous attendaient pas et ne sont pas tous armés. Parmi les morts ou les vivants, pas de trace de Xabi, de Francis de Vercourt ni du capitaine de l'Esperanza. Pute borgne, tu m'étonnes que le combat s'enlisait ! « Leur capitaine est mort, écartez-vous pour laisser passer Xabi et le canon ! » La voix n'est autre que celle de Francis de Vercourt, qui sort couvert de sang de la salle du conseil de l'Espagnol. Derrière lui, Xabi pousse un canon de dix-huit, chargé. Le canon en place, Francis monte sur la barricade au milieu des tirs et crie en espagnol : « Votre capitaine est mort, rendez-vous et nous vous donnons quartier ! » Les Espagnols lui répondent à coups de mousquet. Sans perdre son sang-froid, notre capitaine nous dit calmement : « Faites feu, garçons. » La mitraille creuse comme une tranchée dans la barricade adverse, et vingt Espagnols s'effondrent. Les survivants restent interdits pendant une bonne minute, puis agitent un drapeau blanc. Bof ! Ils étaient pas bien méchants, et on leur a donné quartier. »

« Les autres navires du convoi se rendent sans attendre, si bien qu'à la fin de la journée, Ange, notre quartier-maître, peut rassembler tous les matelots espagnols sur le tillac de l'Esperanza :

« Nous venons de vous combattre mais nous sommes frères. Nous vous avons combattus pour votre propre liberté, matelots. Si vous désirez courir les mers librement, sans connaître d'autres maîtres que vous-mêmes, ralliez-vous sous le Pavillon Noir. Que vous soyez Français, Anglais, Hollandais, Espagnols, Nègres ou

Indiens, esclaves ou libres, vous êtes nos frères. Si vos chaînes vous plaisent, libre à vous de les garder et de retourner servir les puissants qui vous méprisent et à qui votre mort sera indifférente. Pourquoi regardez-vous notre pavillon avec appréhension, sa couleur vous effraie-t-elle ? Elle ne le doit pas, car seuls doivent trembler ceux qui méritent notre colère. Noir est notre pavillon, et voici pourquoi, frères : noire est l'âme des seigneurs pour qui le peuple n'est que chair à canon. Noirs sont les complots qu'ils ourdissent les uns contre les autres et dont la seule véritable victime est le peuple. Noire est l'Église qui maintient le peuple dans l'ignorance et la terreur, en déclarant les rois bouchers de droit divin. Noires sont les souffrances des marins qui meurent sous le fouet s'ils osent regarder en face leur liberté.Alors, noire sera notre vengeance, lorsque nous deviendrons plus puissants que les puissants. Noir est le canon – notre voix et notre bras. Noire est la terreur du puissant livré à la merci de ceux qu'il a opprimés. Si Dieu ne nous veut pas vainqueurs, alors le deviendrons-nous par nous-mêmes, grisés par la beauté de la liberté que chaque jour nous embrassons. Si un jour un capitaine prend des allures de seigneur, il aura tout le temps de méditer son méfait, seul sur une île déserte, loin des compagnons qu'il a lui-même abandonnés. Les prétendus rois de droit divin ne sont autres que des malandrins à qui la chance a souri et permis de construire un royaume. Si notre flotte devient plus puissante que celle du Roy de France, alors celui-ci nous traitera comme les autres puissants. La seule différence viendra de sa nature de tyran, ce que jamais nous ne serons.Bienvenue parmi les Frères de la Côte ! À un contre cent, à un contre mille, nous vaincrons, car la liberté est notre alliée et la fraternité notre devoir. Si nous devons mourir demain, nous mourrons l'âme en paix, car si courte qu'aura été notre vie, nous au moins aurons vécu. » »

Personne ne remarque les quatre pirates qui s'éclipsent au moment où les gardes pénètrent dans l'auberge. Dans la nuit sombre et calme, Francis de Vercourt, Ange, Xabi et N'Serengi, bientôt rattrapés par Bichon et le Vieux Ben, rejoignent leur chaloupe, postée à quai dans le port de Basse-Terre. Ils rament vers le Pélican et les cinq navires espagnols qui sont mouillés dans l'avant port. Le clapotis paisible de l'eau contre la coque de la chaloupe n'est troublé que par les tirs de mousquet des gardes du gouverneur, vite étouffés par l'immensité de la nuit.

Le vent de la révolte

Pirates, corsaires et flibustiers

Définitions

Il est nécessaire d'établir une distinction nette entre ces termes, qui recouvrent chacun une réalité bien différente, et sont loin d'être synonymes :

Les aventuriers, qui au cours du XVI^e^ siècle pillent les navires et les villes espagnoles pour revenir écouler leur butin en Europe, n'ont pas de statut particulier. Pris par les Espagnols, ils sont pendus comme voleurs ou plus rarement considérés comme des prisonniers de guerre. Parmi eux, on retrouve les Sea Dogs, agissant sous les ordres de la reine Elisabeth d'Angleterre, comme Francis Drake ou Jim Hawkins. La jeune reine les couvre d'honneurs tout en niant devant la Couronne d'Espagne toute relation avec eux. Parmi les aventuriers se trouvent aussi les capitaines marchands de l'armateur Jehan Angot, de Morlaix, qui compte bien récupérer manu militari l'or que d'après lui on lui a floué. Ses capitaines, comme Jean Fleury, qui prit la Flotte au Trésor dans les Açores, n'attaquent que les ennemis de la nation avec l'accord du roi.

C'est la Compagnie des Indes hollandaise, contrôlant alors toute la Mer des Caraïbes, qui permet l'installation des aventuriers français et anglais dans les Antilles vers le milieu du XVII^e^ siècle. Ceux-ci, **les flibustiers** (du néerlandais « vrijbuiter », désignant celui qui vit du butin « librement » volé…), s'installent sur les îles proches des routes commerciales espagnoles : la Jamaïque et la Tortue. Ils prennent des navires, puis lancent des raids sur les villes, et ne rendent aucun compte à leur roi. Plus tard, ils accepteront de verser au gouverneur du roi un petit pourcentage de leur butin en échange de commissions. Bien qu'ils s'attaquent généralement à l'ennemi de leur nation, l'Espagne, ils sont considérés comme des voleurs par les Espagnols et pendus pour leurs méfaits.

À la fin du XVII^e^ siècle, Colbert renforce le statut prestigieux de **corsaire**, dont la distinction d'avec les pirates s'est faite progressivement depuis le XIII^e^ siècle. Cette entreprise commerciale lie un armateur, qui fournit le vaisseau et assume les risques financiers, un capitaine, dont la tâche est d'affaiblir le commerce ennemi (en temps de guerre) en pillant des navires, et enfin l'État, qui légitime les actions de l'armateur et du capitaine par un contrat appelé « lettre de course » ou « lettre de marque ». Un tiers des gains de la course est donc versé à l'armateur, un tiers au roi, alors que le dernier tiers est partagé par l'équipage. Les flibustiers, mis à l'écart de la société qu'ils ont contribué à créer par leurs prises, rejoignent les rangs des corsaires durant la Guerre de Neuf Ans et la Guerre de Succession d'Espagne.

En temps de paix, les corsaires au chômage ne sont plus les bienvenus sur terre, où ils n'ont plus de racines. Ils se font donc **pirates**, attaquant les navires de toutes les nations. Hors-la-loi dans tous les pays, ils sont déclarés ennemis de l'humanité et sont pendus s'ils sont pris.

Stricto sensu, on qualifie de « pirate » le hors-la-loi qui, quelle que soit l'époque, vit du vol et du pillage. À l'époque qui nous intéresse, le droit est plus précis : seuls les forbans qui pillent **sur mer, et de leur plein gré,** sont accusés de « piraterie ». Certes, les flibustiers et les corsaires français ou anglais partaient écumer les mers sans toujours se soucier de l'autorisation de leur roi ou des traités de paix signés entre leur pays et l'Espagne. À leur manière, ces aventuriers sont aussi des « pirates », prêts à risquer leur vie pour gagner au prix du sang versé des fortunes ensuite vite dépensées.

« Pirate » est donc, à la base, un terme générique, mais dans *Pavillon Noir*, nous l'utiliserons le plus souvent pour désigner les forbans de l'âge d'or de la piraterie (au début du XVIII^e^ siècle), afin de les distinguer des corsaires d'une part, et des flibustiers (leurs prédécesseurs) d'autre part.

Aventuriers et mercenaires du roi

Au XVI^e^ et XVII^e^ siècles, le pirate libre n'existe pas encore. Les corsaires du XVI^e^ siècle, comme Francis Drake, agissent comme les corsaires français des XVII^e^ et XVIII^e^ siècles, tels que Jean Bart, Duguay-Trouin, Forbin et Surcouf. Leurs navires sont affrétés par des armateurs qui reçoivent en retour un tiers de l'argent de prise. Le second tiers revient à l'État et le dernier est partagé entre les membres d'équipage. Les navires corsaires sont avant tout des entreprises commerciales, rarement condamnées par le gouvernement, même lorsque aucune commission n'a été délivrée.

Les flibustiers, eux, ne se considèrent pas comme des « pirates », à proprement parler. Certes, il n'est pas question pour eux de verser un tiers de leurs prises à un monarque régnant sur un autre continent, mais ils versent un dixième de ces richesses au gouverneur qui leur a délivré une commission. Certains équipages mêlent Français, Anglais et Espagnols mais tous écument les Caraïbes au nom du roi de France (ou d'Angleterre), pourvu que ce dernier ne se mêle pas trop de leurs affaires. Les flibustiers deviennent docilement boucaniers ou modestes

planteurs dès que leur gouvernement décide de transformer leur repaire de forbans en colonie respectable. Leur haine de l'Espagnol, attisée par des motifs plus économiques que culturels, ne s'étend pas aux autres nations. Pourquoi attaqueraient-ils des Hollandais qui les fournissent en eau-de-vie et achètent en retour les soieries et autres objets de luxe – issus du butin – dont ils n'ont que faire ?

L'explosion de la piraterie

À l'aube du XVIII^{e} siècle au contraire, il n'y a plus de place pour ces mercenaires en quête de pillage et de dévastation. Avec la paix de Ryswick en 1697 et le traité d'Utrecht de 1713, les anciens mercenaires des mers deviennent inutiles et sont rejetés. Les corsaires et les flibustiers des siècles précédents se transforment alors en pirates, qui écument les mers des Caraïbes, l'Océan Indien, la côte d'Afrique, les mers du sud. Dans la seule Mer des Caraïbes, ils sont 5 000 entre 1713 et 1725. De son côté, la marine anglaise ne peut aligner que 13 000 marins… sur toutes les mers du globe. Dans leur immense majorité, les pirates sont des marins recrutés sur des navires marchands, d'anciens corsaires ou marins de la marine de guerre, auxquels viennent se joindre quelques mutins et autres trafiquants.

Piraterie

Les flibustiers de Morgan ne se gênent pas pour attaquer les Espagnols en temps de paix. Ces actes de piraterie créent des tensions fortes entre eux et le gouverneur. Alors lorsque Sa Majesté le somme de chasser les flibustiers de la Jamaïque, le gouverneur en laisse partir certains, mais tend un guet-apens à ceux qui restent pour les faire pendre. Ils n'arriveront donc jamais à la Tortue.

Brigands ou révoltés ?

Le terrain de chasse des pirates

Les Indes Occidentales – Caraïbes, côte espagnole et Nouvelle-Angleterre – constituent un cadre idéal pour les aventures maritimes. Les flibustiers centrent leurs activités sur les Îles Sous-le-Vent et la côte espagnole. Les pirates, eux, écument les Caraïbes en hiver, et la Nouvelle-Angleterre le reste de l'année.

Plusieurs milliers de pirates sillonnent ces zones parfaitement adaptées à leurs activités. Le trafic maritime y est important, les routes commerciales y sont peu nombreuses et suffisamment étroites pour que les pirates soient sûrs de ne pas manquer leurs cibles. Les forbans profitent ainsi de la faiblesse défensive des navires marchands pour s'emparer de leur cargaison à peu de frais. Enfin, tout comme la Mer Méditerranée ou la Mer de Chine, les Caraïbes fournissent des caches parfaites, les cayes, véritables dédales d'îles basses inaccessibles aux lourds navires de guerre. Les pirates peuvent y trouver refuge et même y établir des postes avancés d'où partent les raids lancés sur les routes commerciales voisines.

Les habitants du Nouveau Monde, anciens proscrits du vieux continent ou colons avides de liberté qui s'estiment dispensés d'obéir aux lois en vigueur, manifestent moins de scrupules que les Européens à écouler les marchandises prises par les pirates. Après tout, ces derniers ne sont pas plus turbulents que les autres marins, et ils n'hésitent pas à dépenser en quelques semaines un butin colossal. Leur activité est souvent indispensable au bien-être et à l'opulence des colons !

La piraterie laisse dans l'imaginaire collectif un sillage de sang, de vols, de pillages, de meurtres et de tortures toujours plus inventives. En leur temps, la seule évocation des pirates suscitait l'effroi, tout comme les autres dangers de la mer, tornades, récifs et Léviathans. Même les gouverneurs n'étaient pas à l'abri de leurs exactions : celui de la Martinique fut pendu par Bartholomew Roberts. Comment expliquer alors la fascination que ces brutes exercent sur nous ? *L'Île au Trésor* de Stevenson y est probablement pour beaucoup et ces forbans sont même parfois assimilés aux héros tels que Robin des Bois, Jesse James ou Ulysse. Ce qui fait rêver petits et grands, malgré tout, reste la promesse de l'or. Même à leur époque, on imaginait Avery régnant sur un empire à Madagascar, marié à la fille du Grand Turc !

Réalité historique

Alors, infâmes voleurs ou justiciers, n'est-ce qu'une question de point de vue ou l'Histoire peut-elle trancher ? De quelles sources disposons-nous, et quelle est leur fiabilité ?

Les archives comprennent les comptes rendus des gouverneurs, les lettres échangées, les récits de procès. Ces textes témoignent de l'existence des pirates, parfois de leur mode de vie, comme le procès de William Kidd, mais le plus souvent de leur impact politique et économique. Si l'on en croit ces sources, les pirates sont d'infâmes parasites, extrêmement dangereux, même individuellement. Ils ont fait frémir de terreur jusqu'aux gouverneurs de Nouvelle-Angleterre, qui refusaient de tra-

verser l'Atlantique sans une solide escorte devant la peur des supplices que les pirates ne manqueraient pas de leur faire subir. Cependant, selon des textes même tout à fait récents (cf. *Historia* dossier « Pirates et corsaires », n°667, juillet 2002), il n'y aurait pas d'âge d'or de la piraterie, pas d'existence politique, hormis un ramassis de forbans rongé par la syphilis à Nassau. Cela suffit-il pour nier toute idéologie chez ces aventuriers de l'aube du siècle des lumières ?

Les pirates eux-mêmes nous donnent peu d'analyses fines de leur état de révoltés et des raisons qui les ont poussés à suivre la voie qu'ils s'étaient choisie. Pour la plupart incultes, ivrognes, comme en témoigne le livre de bord de Teach, ils cherchent à profiter du peu de vie qui leur reste avant la corde. La vie doit être « courte, et bonne », selon Roberts, le plus fameux d'entre eux. Pourtant, ils ne mâchent pas leurs mots lorsqu'ils décrivent les méfaits des monarques, le mensonge de l'Église et la souffrance des marins.

Révolutionnaires avant l'heure ?

Les pirates pendus parlent peu, et les autorités préfèrent taire l'aspect humain de leurs pires cauchemars. L'image du pirate nous vient d'idéalistes comme Daniel Defoe. L'humanité des forbans peut se lire entre les lignes d'un livre de comptable où chaque mot semble les condamner. Leur mode de vie, si proche de la démocratie, leur système de « sécurité sociale », leur justice, leur acceptation de la différence, tout semble les présenter comme des précurseurs de la Révolution française. Or, si les pirates ne sont pas forcément des Danton et des Robespierre, Defoe, lui, est un précurseur des démocraties. Selon lui, le pirate serait un enfant de Caïn, bravant les lois du plus grand nombre pour édicter les siennes, plus justes, plus égalitaires. Liberté, égalité, élection des chefs, solidarité, volontariat, etc., malgré la loi du plus fort, tel serait le quotidien des pirates. Defoe – sous le pseudonyme de « Capitaine Johnson » – semble bien avoir inventé de toutes pièces la vie de Frédéric Misson pour véhiculer ses propres idées. Toute la teinture utopique de la société pirate ne serait-elle pas l'expression de sa propre idéologie libertaire ?

Chaque source exprime son point de vue, au sujet des pirates, éludant les points qui lui déplaisent et magnifiant ceux qui servent ses intérêts. Aucune d'entre elles pourtant ne répond à la question qui semble essentielle pour cerner ces forbans : qu'est ce qui pouvait pousser des hommes à signer leur arrêt de mort à moyen terme ? La promesse de l'or et de richesses incommensurables suffit sûrement pour transformer un homme en vil bandit. Comment expliquer alors le rapport étrange qu'entretiennent les pirates avec leur or ? Ils font des pieds et des mains pour se le procurer, puis, lorsqu'ils l'ont, ils le dépensent de façon outrancière, comme s'il leur brûlait les doigts, ou bien ils l'enterrent, sans réel espoir de l'utiliser un jour.

Non ! Pour choisir de naviguer ainsi au bord de l'abîme, il faut une part de rêve ou de révolte. À défaut de pouvoir ramener un pirate à la vie pour lui poser la question, penchons-nous sur les conditions de vie de l'époque.

Fruits de leur époque

L'Europe sort des guerres incessantes de Louis XIV. Les corsaires infestent les Caraïbes, principal théâtre des guerres maritimes du Roi Soleil. Ils sont alors abandonnés à leur sort. Que peuvent donc faire ces hommes habitués au pillage, sans attache à terre, où ils suscitent la méfiance, sinon se faire pirates ?

Sur terre, les inégalités sont flagrantes, et la naissance détermine la richesse et les droits. Les nobles profitent des épices et richesses des colonies, tandis que les paysans doivent souffrir de la présence des armées qui se nourrissent de leurs récoltes et de leurs bêtes. L'Église accumule les richesses et appuie les monarques, condamnant ceux qui osent se rebeller. Tout cela n'est pas nouveau. Cependant, certains, pour fuir des pressions judiciaires, religieuses ou sociales, préfèrent prendre la mer pour rejoindre le Nouveau Monde, terre de richesse et de liberté. Pourtant, la violence, l'exploitation des esclaves et des engagés, la maladie et la morale étriquée les attendent. Un tiers d'entre eux périront au cours de la première année de leur séjour.

La marine de guerre anglaise, puis la marine marchande, recrutent par la « presse », méthode inique qui consiste à rafler les conscrits dans les campagnes et les troquets. À bord des navires, la survie est déjà peu assurée, en raison des maladies, des intempéries, des récifs et des chutes d'espar. À cela s'ajoute la violence arbitraire exercée par le commandement, au nom d'une discipline de fer d'autant plus nécessaire qu'elle rend les marins mécontents et dangereux… Déjà au XII^{e} siècle, le marin levant la main sur son maître est condamné à avoir la main transpercée par une dague plantée dans le mât et à la retirer en l'arrachant. Cette escalade de la violence pousse la Royal Navy à user de punitions souvent mortelles pour décourager toute rébellion. Pour tous ces marins, le pavillon noir représente l'espoir de sortir de cet enfer. Lorsqu'un navire est pris par des pirates, nombreux sont les marins qui se joignent de plein gré à l'équipage de leur agresseur !

Du reste, la violence est omniprésente et fait partie intégrante de la société de l'époque. Ainsi, les Espagnols démembraient les Indiens Arawaks et les faisait ensuite dévorer par leurs chiens. Les Portugais torturaient à mort

les marchands français pour les écarter de leurs comptoirs. Les Français, après s'être installés à la Martinique avec l'aide des Indiens Caraïbes, ont exterminés ceux-ci dans leur sommeil. Les Caraïbes, d'ailleurs, torturaient et massacraient hommes et enfants dans leurs expéditions punitives, et écorchaient vifs leurs ennemis avant de les manger. Devenir infirme était synonyme de mort, par la faim ou le froid. La condition féminine avait encore beaucoup de progrès à faire, sans parler de celle des esclaves… Les exemples sont nombreux. De leur côté, les pirates et les flibustiers sont, il est vrai, violents et parfois expéditifs (Roc le Brésilien a un jour fait rôtir des Espagnols à la broche…), mais leurs adversaires font de même. Ils n'apparaissent ainsi ni meilleurs, ni pires que bien d'autres agissant dans le cadre de la loi.

En fait, tout poussait les pirates à la violence. La loi à leur égard ne brillait pas par sa nuance : tout pirate était pendu, qu'il échange une cargaison, vole, tue ou torture. La guerre de terreur entre les pirates des Bahamas et les gouverneurs des provinces anglaises d'Amérique favorisait les atrocités, de part et d'autre. Devant les exactions des pirates, les autorités n'avaient que la corde comme réponse. Mais les pirates surenchérissaient alors en promettant de brûler tous les navires venant du port responsable d'une pendaison, voire la ville elle-même. Les bourgeois eux-mêmes suppliaient leur gouverneur de relâcher les pirates prisonniers…

Somme toute, cette aura de terreur était nécessaire au pirate dans l'exercice de son métier et évitait les bains de sang inutiles. Edward Teach, dont la réputation était épouvantable, n'a jamais versé dans la torture gratuite, qui était surtout le fait de la rage et du désespoir contre une société détestée. D'ailleurs, grâce à la terreur suscitée par les pirates, la grande majorité des navires se rendaient sans combattre, contrairement à l'image d'Épinal de l'abordage pirate…

L'influence des idéalistes

Les pirates ne seraient-ils finalement qu'un simple ramassis de désespérés et de révoltés, sans autre espoir que la corde et sans autre plaisir que l'alcool ? Si les valeurs si chères à Defoe faisaient partie intégrante de leur vie, d'où venaient-elles ? Pour commencer, les pirates du début du XVIII^{e} siècle héritent des traditions des flibustiers, dans lesquelles la « chasse-partie » (le contrat signé par l'équipage avant de partir en aventure) et la liberté occupent une place centrale.

On ne peut s'empêcher de comparer ces valeurs à celles prônées par les « dissenters » anglais (auxquels Defoe appartient), et pour cause. Après avoir aidé Cromwell à accéder au pouvoir, ceux-ci sont devenus indésirables en Angleterre. Nombre d'entre eux ont alors rejoint les Antilles, où leurs idées n'ont pas non plus été bien accueillies. Ruinés par les grands planteurs de canne à sucre, ils n'ont pas pu bâtir la société dont ils rêvaient, conformément à leurs préceptes. Comment survivre en effet, lorsque l'on refuse d'utiliser des esclaves dans les plantations ? Les plus audacieux se mêlent aux flibustiers, puis aux pirates, et partent sillonner les mers afin d'évacuer leur haine, en amenant dans les équipages leur soif de justice et d'égalité. La révolte et le goût de la liberté se transforment alors en rage.

Les pirates s'inséraient donc parfaitement dans leur époque par leur violence, leur désespoir et leurs idéaux. La mer, seul refuge pour les révoltés, en est restée à jamais changée. Promesse de calme plat ou de naufrage, la mer fut aussi, ici et là, promesse d'un pavillon noir à l'horizon.

Une société injuste suscitant haine et dégoût… Des hommes que le désir de revanche va pousser à braver l'instinct de survie… Une région féerique et dangereuse où le sang et l'or vont ruisseler…

Le rideau est prêt à se lever sur dix décennies de gloire et de terreur.

Le temps des flibustiers

« Un jour qu'il était arrivé un vaisseau avec un grand nombre de femmes, les flibustiers en ayant eu avis se rendirent au port où chacun d'eux choisit celle qu'il trouva le plus à son gré. Il ne survint entre eux aucune dispute pour le choix, parce que l'ascendant qu'ils ont pris les uns sur les autres en vivant ensemble prévient toutes les contestations qui pourraient naître à cet égard, le plus faible cédant toujours au plus fort. Un flibustier de ce caractère s'approcha de celle qui lui avait agréé et se tenant debout devant elle, appuyé sur son fusil, lui dit en ces termes : «Je ne vous demande point compte du passé, vous n'étiez pas à moi. Répondez-moi seulement de l'avenir, à présent que vous allez m'appartenir ; je vous tiens quitte de tout le reste.» Puis frappant de la main sur le canon de son fusil : «Voilà, dit-il, ce qui me vengera de vos infidélités ; si vous me manquez, il ne vous manquera pas.» »

A.O. ŒXMELIN,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Aventuriers intrépides, les flibustiers du début du XVII^e^ siècle se sont engouffrés dans les failles de l'immense empire que les Espagnols bâtissent à l'ouest de la Ligne, celle du Traité de Tordesillas…

Frères de la Côte

Une communauté soudée

Il existe deux sortes de flibustiers, ceux de la Jamaïque, Anglais pour la plupart, et ceux de la Tortue, en majorité Français. Ils se disent très différents : les Français sont reconnus pour leur grande valeur au combat et les Anglais pour leur plus grande discipline, qui n'en est pas extraordinaire pour autant, mais qui leur permet d'être mieux organisés. Recrutant parmi les habitants ou les boucaniers des îles des Caraïbes, ils ont tenté leur chance, à la recherche du butin espagnol, avec l'appui de leurs gouverneurs respectifs.

Leurs coups audacieux – ils ont pillé des villes entières – ne pouvaient se faire sans une forte cohésion. Avec le sentiment d'appartenir à une même communauté où chacun agit librement et ne vaut pas mieux que l'autre, et la volonté de faire face ensemble aux coups durs et à l'Espagnol, ils se disaient tous frères. Les *Frères de la Côte* forment une communauté unique et soudée, au contraire des pirates plus individualistes qui viendront après eux. La Tortue et la Jamaïque sont des lieux privilégiés pour les flibustiers, qui viennent systématiquement y dépenser leur argent et recruter pour de nouvelles expéditions. L'équipage n'est rassemblé que temporairement, au gré des expéditions et des missions, ce qui n'est pas le cas de l'équipage pirate. Partageant la vie fruste des colons et des boucaniers, les flibustiers sont des êtres extrêmes, qui travaillent aussi dur qu'ils prennent du plaisir à se détendre. Riches à millions un jour, ils sont de nouveau pauvres le lendemain. Mais ils ne s'inquiètent pas de ce que le sort leur réserve et font confiance à leur bravoure et à leur fusil pour renflouer leurs finances. Ils font certes plus la fortune des échoppes de la Tortue que la leur, mais peu leur importe, car ils aiment leur mode de vie. Ils sont capables de jeûner pendant une semaine comme de faire bombance durant un mois entier. Ce sont des êtres bien étranges en vérité, incapables de se discipliner et pourtant d'une fraternité indéfectible, riches au retour d'une expédition mais incapables de profiter de leurs richesses…

Ambiance

Dans leur petit canot de flibustiers, les PJ voient passer près d'eux la majestueuse flotte au trésor. Les galions ne daignent même pas les attaquer et dans un ballet parfait disparaissent à l'horizon aussi vite qu'ils sont apparus.

Le contrat de l'équipage : la « chasse-partie »

L'une des expressions les plus originales de la solidarité des Frères de la Côte est la « chasse-partie », l'ensemble des règles communes adoptées par un équipage lorsqu'il part à l'aventure. La chasse-partie est un véritable contrat, qui lie un flibustier à son équipage, et qui répertorie les droits et les devoirs de chacun. Outre quelques lois tacites, comme celle qui veut qu'on ne traite pas avec l'ennemi contre le groupe, ou qu'on ne doive en aucun cas tuer un autre flibustier ou autres évidences, tout doit figurer sur la chasse-partie. Contrairement aux contrats habituels de l'époque, chaque participant concourt à la rédaction de celui-ci. En effet, chaque clause est inscrite à la suite d'un accord commun de l'équipage dans son ensemble, et chacun reste libre de partir si une clause ne



PRÉ-TIRÉ

Armateur ruiné

—

☞ *page 77*

lui convient pas, encore qu'il soit plus constructif d'en débattre avec les autres ! La chasse-partie est rédigée par le capitaine, le commandement et ceux de l'équipage qui ont été élus pour cette tâche.

Une chasse-partie typique – signée par tous – indique notamment quelles sont les indemnités payées aux blessés, à partir du butin total. À chaque mutilation doit correspondre une indemnité, qui apparaît en argent ou en esclaves. Ces clauses font office de « sécurité sociale », une innovation originale pour l'époque ! L'argent est mis de côté à chaque expédition, permettant d'indemniser les blessés même lorsque le butin est faible. Le contrat indique aussi la part de chacun, lors de la répartition du butin, ainsi que les éventuelles récompenses pour les actes méritoires. Enfin, il existe aussi des clauses qui concernent les punitions pour ceux qui feraient preuve d'une indiscipline coupable. On peut aller jusqu'à les priver de leur part. Il existe toujours une clause pour les détournements de fonds : tout membre d'équipage qui détournera plus d'un écu de butin à l'encontre de son équipage perdra sa part, et prend le risque d'être chassé de la communauté des Frères de la Côte, mutilé, ou d'avoir le crâne fracassé.

La chasse-partie ne disparaît pas avec la flibuste : son usage se transmet aux équipages pirates du siècle suivant, qui en respectent tout aussi scrupuleusement les principes. Vous trouverez dans le chapitre suivant un exemple de chasse-partie (voir p. 241).

Sus à l'Espagnol !

Partir en course

« Exposés comme nous le sommes à une infinité de dangers, notre destinée est bien différente de celle des autres hommes. Aujourd'hui vivants, demain morts, que nous importe d'amasser et de ménager ? Nous ne comptons que sur le jour que nous vivons, et jamais sur celui que nous avons à vivre. Tout notre soin est plutôt de passer la vie, que d'épargner de quoi la conserver. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Le flibustier n'est pas un « pirate » dans l'âme. Il guette simplement les opportunités de faire du butin, qu'il doive le saisir à bord d'un navire espagnol ou dans une ville. Il agit avec la bienveillance d'un gouverneur, qui lui donne une commission, un droit de pillage en quelque sorte, en échange d'un dixième (en général) du butin. Certains flibustiers sont partis en course dès leur arrivée dans les îles, mais ceux-là sont beaucoup moins nombreux et moins endurcis que ceux qui ont travaillé aux côtés des colons. La meilleure école de la flibuste est encore celle des boucaniers, qui forme des brutes endurcies et sanguinaires, mais aussi de véritables tireurs d'élite. C'est avant tout au mousquet que les flibustiers remportent leurs victoires. Ils bénéficient pour cela de la précision et de l'efficacité de leurs « fusils de boucaniers », qui tirent de lourdes balles d'environ 30 grammes (« 16 à la livre »). Ils s'arment également d'un, voire de deux pistolets de ceinturon, qui tirent eux des balles de « 24 à la livre », soit 20 grammes environ. Un sabre complète leur équipement, que l'on peut éventuellement remplacer par une hache, encore que celle-ci soit moins utile pour se frayer un chemin dans les fourrés épineux, lorsqu'il faut agir à terre. Les rapières sont des armes trop fragiles pour être employées à l'abordage, et ont le défaut de ne pas faire reculer l'ennemi sous l'impact du coup.

Être un bon flibustier nécessite également d'être ingénieux, car l'astuce doit suppléer à la faiblesse du nombre. Nombre de coups de main ont été réalisés par un équipage réduit, de quinze à vingt personnes. Ce nombre est suffisant pour prendre les plus forts galions en maîtrisant son commandement, et suffisamment petit pour se rapprocher de l'ennemi sans aucun bruit, la surprise étant évidemment préférable lorsqu'on est moins nombreux. Un plus grand nombre d'associés rend certes le coup plus sûr, mais diminue aussi la quantité de butin ! Une fois leur communauté réunie, les flibustiers élisent un chef pour l'expédition, en général un aventurier expérimenté. Leurs embarcations préférées sont légères, maniables, et adaptées à leur petit nombre.

À leurs débuts, les flibustiers commencèrent par prendre des navires marchands espagnols, suffisamment nombreux et chargés de cargaisons assez intéressantes pour qu'il soit possible de faire fortune. Avec une hardiesse qui ferait frémir le soldat le plus aguerri, ils se lançaient à un contre dix à l'abordage de navires gigantesques. Ils étaient si courageux et redoutables qu'aucune entreprise ne les effrayait. Ils pouvaient compter sur l'effet de surprise sans même le rechercher, car qui pourrait penser qu'un navire de guerre se ferait prendre par une troupe de sauvages dépenaillés et hurlants ? Certains galions espagnols ne tiraient même pas de coup de canon et attendaient tranquillement leurs agresseurs, comme s'ils pensaient pouvoir les repousser sans problème. Mal leur en prit ! Les flibustiers compensaient leur faible nombre par leur effroyable férocité, nécessaire à leur survie, ainsi qu'à leur réussite, car elle déstabilisait l'ennemi. Les pertes dans leurs rangs étaient d'ailleurs ridicules, par rapport à celles qu'ils infligeaient.

En bref, c'est un homme résolu et armé jusqu'aux dents qui part en course. Et sus à l'Espagnol !

Besoin d'un bon fusil ?

L'engouement pour la flibuste attire les recrues, qui ont besoin d'un fusil de boucanier. Une fois l'an, un unique navire en apporte d'Europe, mais il vient malheureusement d'être pris par des Espagnols. Parmi ceux-ci, un petit groupe se mutine et part avec la cargaison, pour s'installer sur les Îles Caicos. Ils commencent alors un trafic de fusils à des prix exorbitants. Une expédition de flibuste se prépare et a besoin des armes sans pouvoir se les offrir. Les PJ sont chargés de découvrir où se cachent les trafiquants et de ramener les fusils à la Tortue.

Les grandes expéditions

Jusque dans les années 1660, les flibustiers se contentaient de prendre les navires espagnols qui sillonnent les Caraïbes, en particulier entre Puerto Bello et la Havane, et le long du canal qui sépare les Bahamas de la Floride. Au fil du temps, les Espagnols sont devenus plus prudents : marchandises et richesses furent centralisées dans les villes, et les navires marchands se réunirent en convois, protégés par de puissants vaisseaux de guerre. C'est notamment le cas des célèbres flottes au trésor.

Qu'on ne se méprenne pas pourtant sur l'importance de ces dernières, qui ramènent avant tout ce qu'il reste de l'argent du Pérou jusqu'en Espagne. De nombreux autres navires continuent à faire la liaison entre les grandes villes espagnoles, chargés des denrées que la flotte au trésor ne peut pas prendre à son bord (tabac, sucre, cacao, produits de teinture, etc.). Ces denrées sont expédiées à la Havane, puis en Espagne (les navires reviennent ensuite avec d'autres types de produits, vendus dans le Nouveau Monde). Ces navires restent beaucoup plus faciles à saisir que ceux des flottes bien escortées, et restent donc des prises de choix.

Quoi qu'il en soit, les convois bien protégés sont petit à petit devenus plus difficiles à prendre, et moins intéressants car moins nombreux et peu prévisibles. C'est aussi le cas des flottes au trésor : contrairement à la légende, jamais aucun équipage de flibustiers ne parvint à se rendre maître de l'un de ces galions chargés de richesses… Finalement, il était plus simple et plus lucratif de frapper directement au cœur du territoire espagnol, dans les villes elles-mêmes ! Le premier flibustier à se lancer à l'attaque d'une ville avec une importante troupe fut Louis Scott. Il a été suivi par de nombreux autres, les plus connus étant sans doute le Français Jean-François Nau, dit « l'Olonnais », et l'Anglais Henry Morgan.

Voici quelques-unes des grandes expéditions qui sont entrées dans l'histoire :

Maracaïbo et Gibraltar. L'Olonnais part avec Pierre-le-Picard de la Tortue en 1666. Il prend Maracaïbo et poursuit les fuyards jusqu'à Gibraltar. Après un mois de pillage, il retourne à la Tortue avec un butin de 270 000 pièces de huit, ainsi qu'un navire chargé de cacao qui en vaut le quadruple. Trois ans plus tard, Michel le Basque réitère l'exploit en compagnie de Morgan. Toute une escadre tente de bloquer la sortie de la rade devant eux, mais Morgan transforme un de ses navires en brûlot et brise le barrage des navires adverses.

Oops !

Alors que les flibustiers pillent tranquillement un bourg de la côte, comme Rio de la Hacha, la flotte au trésor décide justement cette année-là de s'y arrêter. S'ensuit alors une folle poursuite à travers la forêt, avec des perles plein les mains, les Espagnols derrière, et le territoire des Indios Bravos devant…

Puerto Bello. Après une maigre prise à Port-au-Prince sur Cuba, Morgan se dirige avec sept cents hommes vers Puerto Bello en 1668. Il prend les deux forts qui en protègent l'entrée, fait entrer ses navires dans le port et commence le sac de la ville. Rien qu'en or et bijoux, le butin s'élève à 250 000 pièces de huit.

Panama. Pour cette expédition, en 1670, la plus célèbre de l'histoire de la flibuste, Morgan prend d'abord l'île de Sainte-Catherine, puis le fort Saint-Laurent, qui domine le port Chagre, afin de pouvoir traverser l'isthme de Panama. Les aventuriers courent de victoires en victoires, puis prennent la ville. Au retour, Morgan trahit ses compagnons et s'enfuit avec le butin…

Participer aux grandes expéditions... et changer l'histoire !

Les PJ peuvent tout à fait se retrouver au cœur de ces grandes expéditions. S'ils ont les premiers rôles, ce sont eux qui devront prendre des décisions stratégiques. Même en tant que simples flibustiers, ils pourront influer sur la stratégie globale lors des assemblées. Ils pourront vivre de nombreuses petites aventures au cours de l'expédition, qui pourront au final influer sur l'issue de celle-ci.

N'oubliez pas que toutes les expéditions ne se sont pas bien terminées. On en parle moins, mais elles sont aussi nombreuses. Les PJ pourront-ils éviter la catastrophe ou mourront-ils aux côtés de Tributor-le-Gascon à Merida ?

N'hésitez pas non plus à surprendre vos joueurs, surtout s'ils connaissent l'histoire officielle des aventures des flibustiers ! Les PJ vont-ils débarquer au milieu d'un cataclysme ? Les Espagnols ont-ils pris des mesures de précaution contre les attaques ? Leur guide est-il un traître qui les mène à la mort ou vers un guet-apens ? Les flibustiers peuvent aussi entrer dans une ville déjà pillée par d'autres, se retrouver assiégés et frappés par une maladie épidémique, ou découvrir une cité dont tous les habitants sont morts de façon inexplicable...

Curaçao. En 1673, les flibustiers de la Tortue – dirigés par Bertrand d'Ogeron lui-même – rassemblent une flotte pour détruire et piller Curaçao, la plaque tournante du commerce hollandais. La flotte est dispersée par une tempête, et d'Ogeron s'échoue sur Puerto Rico. En paix avec l'Espagne, certains aventuriers demandent de l'aide au gouverneur du lieu. Celui-ci les fait pourtant tuer. D'Ogeron revient alors en force et massacre tous les Espagnols sur son passage, mais il s'arrête devant les murailles de Porto Rico.

Campêche. Grammont et Laurent de Graff lancent une expédition en 1685 sur Campêche contre la volonté du gouverneur de Cussy (de la Tortue) et du roi de France qui veut faire cesser les activités de flibuste. Grammont prend le fort qui protège la ville, puis tombe dans une embuscade contre 700 Espagnols. Il les met pourtant en déroute en ne perdant que deux hommes et prend la ville ainsi que sa forteresse. Le gouverneur de Mérida refuse de payer la rançon de Campêche, mais Grammont laisse repartir tous les prisonniers, avant de brûler la ville.

Vera Cruz. Avec le sac de Panama, cette expédition est l'une des plus réussies de toute l'histoire de la flibuste. Grammont, Laurent de Graff, Van Horn et Michel rassemblent 200 flibustiers en 1686. Ils débarquent en grand secret dans les ruines de la vieille ville de Vera Cruz. Ils entrent alors dans la nouvelle ville par surprise et mettent tout à feu et à sang, jusqu'à la reddition des Espagnols. Le butin s'élève à six millions de pièces de huit…

Carthagène. C'est la dernière expédition de flibuste, ou plutôt une action de guerre appuyée par des flibustiers, dans le cadre de la Guerre de Neuf Ans, en 1697.

Captures !

Les PJ participent à une expédition, mais celle-ci tourne mal et ils sont faits prisonniers. Le gouverneur décide alors de garder une partie de l'équipage en otage, et d'envoyer les autres flibustiers accomplir une mission pour son propre compte, en échange de la liberté... Au retour, tiendra-t-il parole toutefois ?

L'âge d'or de la piraterie

La piraterie ne date pas de la découverte du Nouveau Monde. Les premiers navires marchands qui se sont risqués en mer ont tout de suite entraîné dans leur sillage une nuée de prédateurs. Témoin de ces temps anciens, d'Homère est émaillée d'actes de pillage et de brigandage en haute mer. Jules César lui-même fut capturé par des pirates. Une fois relâché contre rançon, il arma une flotte, captura ses anciens ravisseurs et les fit crucifier sur-le-champ.

Tout comme les héros antiques, les aventuriers du Nouveau Monde affrontent naufrages et tempêtes, découvrent des contrées inhospitalières et tremblent à l'évocation de créatures mythiques hantant les profondeurs de l'océan…

Les « Anges Noirs de l'utopie » (M. Le Bris)

Malgré la communauté et les règles des « Frères de la Côte », les flibustiers se considéraient plutôt comme des aventuriers, des pillards en quête de butin, voire de simples voleurs. Les pirates de la fin du XVII^{e} siècle et du début du XVIIIe siècle sont eux allés plus loin dans l'idée de révolte contre une société établie, et ont en quelque sorte justifié leur existence de marginaux volontaires en adoptant une idéologie toute particulière.

Du point de vue politique et économique, toutes les conditions sont propices à l'émergence du mouvement pirate : corsaires et mercenaires abandonnés sans travail ni attaches, rafles de la « presse » dans les villages côtiers anglais, persécutions politiques et religieuses, espoirs de fortune déçus, traditions et code de valeur des flibustiers… Après plusieurs millénaires d'existence, un phénomène violent, désordonné et motivé par le seul appât du gain, se transforme en un mouvement structuré et codifié à l'aube du XVIII^{e} siècle.

Chaque pirate est désormais prêt au sacrifice de sa propre vie sur l'autel de la liberté et l'équipage se structure selon un modèle démocratique. Les prises de décisions collégiales permettent de faire face à l'urgence du danger tout en préservant la liberté et la volonté de chacun. Basé sur le principe de la redistribution équitable du butin, sorte d'organisation « communiste » avant l'heure, le mode de vie pirate résiste mieux à la volonté d'indépendance de ses membres qu'aux canons de la Navy. Les traditions de la chasse-partie, du conseil et de l'assemblée se transmettent à l'identique, à quelques nuances près, d'équipage en équipage.

Tel un feu de paille, ce mouvement retourne pourtant au néant après avoir fait trembler les grandes nations de 1700 à 1730, miné par la répression des marines royales, les corsaires et la syphilis… Est-ce une raison suffisante toutefois pour oublier les aventures des gentilshommes de fortune ?

Idéologies pirates

D'une manière générale, les pirates ont de leur vie de hors-la-loi trois visions différentes : matérialiste, nihiliste ou idéaliste. Mis à part Low qui est un pur nihiliste ou Misson, que l'on peut considérer comme un idéaliste exclusif, les pirates commencent en général idéalistes, puis virent au nihilisme lorsque leur rage et leur haine s'accroissent avec le temps… Seuls parviennent à rester idéalistes les pirates qui voient leurs ennemis comme de braves gens manipulés par la noblesse et l'Église. Peu de pirates n'ont pas la fibre matérialiste, car les beuveries et la recherche de l'or sont pour eux des préoccupations quotidiennes !

Note : les idéalistes sont les plus nombreux à la fin du XVII^{e} et au tout début du XVIII^{e}, puis ce sont les matérialistes jusqu'à la reprise de Nassau par les Anglais. Enfin, à la fin de l'âge d'or de la piraterie, les nihilistes sont les plus nombreux.

Les matérialistes

Avery, Kidd, Hornigold, Cockram, Jennings, La Bouche, Teach « Barbe-Noire », Winter, Brown, Davis, Lane, Sample, Roberts, Anstis, Kennedy (celui de Roberts)…

Les pirates recherchent avant tout la richesse, pour l'accumuler ou en jouir sans attendre, et se préoccupent du présent plus que du passé ou de l'avenir. Comme l'affirme Bartholomew Roberts, la vie doit être « courte et bonne », si bien que l'amusement prend une place aussi importante que la recherche de la richesse. Les pirates matérialistes, s'ils ne sont pas spécialement tendres, ne se complaisent pas néanmoins dans l'usage immodéré de la violence. Ils agissent de manière pragmatique, selon leurs intérêts du moment, sans trop s'encombrer de préjugés ou de rancune, encore que peu arrivent à un tel détachement. Ces bandits des mers ne sont pas totalement contre le recrutement de force lorsqu'il s'avère nécessaire.

Ils sont prêts à déployer tout leur génie et toute leur hardiesse pour entrer en possession d'un butin digne de ce nom. Hantés par l'appât du gain, ce sont les seuls pirates capables d'attaquer une ville, à l'instar des flibustiers, sans se soucier des risques encourus. Pourtant, une telle entreprise relève de l'héroïsme, car les villes du XVIII^{e} siècle sont beaucoup mieux protégées qu'elles ne l'étaient un demi-siècle plus tôt. Ils peuvent offrir leur soutien à des peuples indigènes

Coup en traître

Un des hommes de l'équipage des PJ s'est fait de nombreux ennemis à bord. Au cours d'une tentative d'assassinat à son encontre, il perd un membre. Une fois le calme revenu, il accuse formellement son assassin, qui est condamné à être lui-même amputé. Par cette atrocité, il se met définitivement à l'abri de tout coup bas de la part de ses adversaires…

opprimés… mais seulement dans leur propre intérêt. Il est d'ailleurs peu probable que les esclaves tombant entre leurs mains soient libérés. Cette relative bienveillance ne s'applique pas aux marchands qui leur résistent. Pas de quartier pour les proies qui osent leur tenir tête !

Les nihilistes

Martel, Vane, Rackham « le Rouge », Taylor, Lowthers, Low, Harris, Spriggs, Fly, Gow, Roche…

« Mes frères, hurle Low comme à son habitude, je vais vous expliquer pourquoi j'ai tenu à ce que nous nous séparions de Lowthers. Ce brave pirate, à la fois juste et hardi, je l'aime, tout comme vous, mais c'est tout de même un chien. Il est bon pirate mais ne l'est qu'à moitié. Il dit, comme moi, rejeter les lois et la morale de cette humanité de merde, mais ne le fait pas. Ce crétin tend la joue droite quand on lui a frappé la gauche. Quand il prend un navire, si le capitaine est bon et juste, il le laisse repartir, et parfois même avec sa marchandise. Vous savez ce que s'empresse de faire ce damné fils de putain, une fois de retour au port. Cette raclure de latrines, ce chacal pouilleux indique aux navires de guerre où ils pourront prendre celui qui l'a laissé partir vivant. La vérole m'emporte, ces damnés humains, tous autant qu'ils sont, s'ils ne font pas partie de nos frères pirates, sont tous pourris par cette insupportable morale chrétienne et les lois humaines qui en font des pantins. Si le pape, ce damné fils de pute enrubanné comme un cadeau empoisonné, bouffi de tout ce qu'il a volé aux pauvres, se dit être le représentant de Dieu sur terre, je serai le fils du Diable, et vous mes démons.

Je ne renie pas nos lois pirates, qui sont justes, mais elles ne peuvent s'appliquer qu'à nous-mêmes et à nos frères pirates. Les autres ne méritent que notre haine et notre rage. Ordures avouées ou pantins sans âme, ces ridicules fils d'Abel, gavés de dogmes jusqu'à la gueule, je les ferai tous vomir leurs tripes. Comme vous j'ai vécu dans cette société putride, et elle m'a empêché de respirer, de penser, de ressentir. Elle ne pourra pas déverser assez de sang pour combler le vide qu'elle a creusé dans mon cœur. Aujourd'hui, mes frères, je déclare la guerre à l'humanité. Je n'aurai pas plus de pitié pour eux qu'ils n'en auront pour moi. Seuls devront rester en vie quelques-uns sur quelques navires, à qui nous donnerons de fausses informations sur nos routes futures. Je veux qu'ils décrivent à tous nos ennemis comme nous prenons soin d'eux avant de les exécuter. Mort à l'homme ! Et si jamais je devais me montrer inique ou couard à votre égard, exposez mes tripes à mon successeur pour lui apprendre à vivre. Mais attention, qui ne torture pas, qui montre de cette charité chrétienne qui me fait vomir, celui-là n'est pas un des nôtres et je l'étriperai de mes mains. »

Les nihilistes ne sont à la recherche de rien et n'ont aucune quête à accomplir. Depuis leur enfance, ces personnes étranges entretiennent une colère inexpliquée et sans objet qui se développe à mesure qu'ils grandissent, et qui se focalise sur les aspects les plus inégalitaires de la société. L'appel de la mer, synonyme de liberté et d'espace se fait rapidement irrépressible mais les conditions de vie sur les navires de guerre ou marchands sont hélas loin de leurs attentes. Cette violence arbitraire les pousse rapidement à la mutinerie, à moins que le navire ne croise la route d'un pirate qui accueillera volontiers de nouveaux révoltés à son bord, une fois les cales pillées !

Le monde des pirates, avec sa brutalité et son mode de vie égalitaire, convient parfaitement à ce type de révoltés. Ceux-ci s'attachent en effet très vite à cette nouvelle vie, paradoxale dans la mesure où leur fraternité envers les autres pirates n'a d'égale que leur haine envers le reste du monde. Tout révolte le pirate nihiliste, qui se venge des brimades et des malheurs subis sur toutes les personnes qui tombent entre ses mains, pour tenter d'assouvir sa rage. Les capitaines des navires de prise, pour peu qu'ils se soient montrés un peu trop autoritaires, sont humiliés, torturés et exécutés par leurs propres hommes d'équipage, dont la colère est excitée par les pirates déchaînés.

Un équipage de pirates nihilistes, se sentant persécuté par le monde entier, finit par déclarer la guerre à l'humanité, à l'instar d'Edward Low, qui n'a jamais été capturé. Incarnation du nihilisme, il prenait plaisir à mutiler et à torturer gratuitement ses prisonniers. Il est allé jusqu'à couper le nez et les oreilles des pauvres pêcheurs de Terre-Neuve, forçats des mers qu'aucun navire de guerre ne protégeait.

Capables du meilleur comme du pire, ces pirates peuvent devenir la voix des opprimés et punir les oppresseurs avec la plus effroyable cruauté. Un statut social élevé, un niveau de vie confortable ou une fonction importante sont autant de promesses de souffrances et de mort pour le malheureux prisonnier. Sur de tels navires, où la liberté de chacun est le bien le plus précieux, il n'est pas question d'enrôler

Susceptible

Un pirate provoque en duel tous ceux avec qui il se brouille. Le nombre de morts est considérable et prive bientôt l'équipage de certaines personnes essentielles. Cet homme susceptible est toutefois dans son droit, selon la chasse-partie, tant qu'il ne met pas en danger la survie de l'équipage. Cependant, l'assemblée ne bronche pas, parce qu'il terrorise tout le monde. Tant que le commandement ne réagira pas, il fera des ravages.

Deux solutions apparaissent pour les PJ : un duel en bonne et due forme, ce qui est risqué, ou une machination visant à le faire passer pour un traître...

des recrues de force. Mais gare au marin qui refuse de devenir pirate ! Exclus de la fraternité, il passe dans le camp de l'ennemi… Les navires qui manifestent la moindre volonté de résistance ne doivent attendre aucune pitié. Les nihilistes considèrent les autres pirates avec bienveillance, même si leur difficulté à coordonner deux équipages exclut toute action d'envergure. Ils ont la rancune tenace et sont prêts à prendre tous les risques pour se venger…

Les idéalistes

Tew, Misson, Howard, White, Bonnet, Bowen, England, North, Kennedy (celui de Martel)…

« Voilà comme nous sommes ! Et si le monde nous fait la guerre, comme l'expérience peut nous le laisser penser alors la loi naturelle ne nous donne pas seulement le droit de nous défendre, mais aussi d'attaquer. Puisque nous ne marchons pas sur les brisées des pirates, qui sont gens dissolus, sans foi ni loi, bannissons leurs couleurs ! Notre cause est juste, innocente et noble, car elle se nomme liberté. Je suggère donc un drapeau blanc orné en sa pointe d'un «Liberté» et si vous êtes d'accord, cette devise : «A Deo Libertate» – par Dieu et par la liberté. Cet emblème témoignera de notre rigueur et de notre résolution.— Vive le brave capitaine Misson et le noble lieutenant Caraccioli ! »

DANIEL DEFOE, Le Grand Rêve Flibustier

Les pirates idéalistes ne sont pas légion. Certains affirment même qu'ils n'ont jamais existé, et tout porte à croire que Misson ou Monbars l'Exterminateur sortent de l'imagination et des espérances d'écrivains libertaires comme Defoe et Œxmelin… Pourtant, au début du XVIII^{e} siècle, qui ne parlait pas à Londres de l'empire construit par le grand pirate Avery, qui avait fait alliance avec le Grand Moghol en épousant sa fille ?

Pour ces révoltés, la piraterie est avant tout une idéologie dont ils portent le drapeau avec ferveur. Ils s'efforcent de rester justes, modérés dans l'usage de la violence mais inflexibles quant au respect des valeurs d'égalité et de liberté. À la différence des nihilistes, les idéalistes appliquent leurs principes à l'humanité tout entière, et pas seulement à leur communauté. Ils combattent les injustices de la société sans pour autant entrer en guerre avec le genre humain. Des lois sévères régissent cette société idéale. De façon générale, aucun crime n'est puni et aucune peine n'est exécutée sans un jugement préalable, mais si le temps presse et qu'un marin négligent met l'équipage en danger, le capitaine fera justice lui-même, sans oublier d'accompagner l'exécution de la sentence d'un sermon propre à édifier l'assistance… Pour justifier et légitimer ses décisions, le capitaine s'adresse d'ailleurs régulièrement à l'équipage.

Au nom du principe sacré de liberté, pas question de recourir à l'enrôlement forcé. Les pirates proposent à l'équipage de prise de les rejoindre, sans qu'un refus provoque la moindre mesure de rétorsion. De même, ils offrent toujours quartier, car la résistance d'une proie démontre la bravoure de son équipage. Cette attitude pacifique est un argument de poids pour recruter des marins prisonniers. Les punitions infligées aux capitaines opprimant leurs hommes restent sévères sans pour autant conduire à la mort, traitement jugé inutile.

Les pirates idéalistes ne cherchent pas la fortune, mais tout au plus de quoi survivre. S'ils vivent de la piraterie, ils parasitent certes le commerce maritime mais ne pillent pas de façon inconsidérée. Ils ne prennent sur les navires attaqués que ce dont ils ont besoin et cherchent même à échanger les marchandises plus qu'à les voler. Les marchands témoins de ces comportements sont frappés par de telles manifestations d'humanité. Mais ces pirates n'échappent pas pour autant à la potence. Pour les autorités, ils représentent un danger plus grand encore que les simples forbans. Leurs idées sont jugées contagieuses et de leur élimination dépend la survie de la société.

Les idéalistes rejettent en effet le pouvoir de l'aristocratie et de l'Église, qui représente à leurs yeux la pire des perversions car elle asservit le peuple par des promesses fallacieuses. Ce sont donc très souvent des athées convaincus ou, comme Misson, des déistes humanistes. Leur culte de la liberté s'applique aussi aux esclaves, qui sont libérés au prix d'un sermon de plus sur l'iniquité des sociétés esclavagistes. Pour donner corps à leur idéologie, certains pirates comme Avery, Misson, North et Bowen fondent leur propre colonie. Lorsqu'ils ne s'installent pas à terre, ils se font justiciers errants et peuvent apporter leur concours aux peuples indigènes opprimés par les Européens.

La secte des Purs

Une secte, les « Purs », se développe parmi certains des pirates les plus puritains. Ils bannissent de leur navire l'alcool, le sexe et les jurons, ce qui ne les empêche pas de massacrer des équipages entiers. Malheureusement, ils étendent leurs préceptes aux autres pirates. S'ils n'arrivent pas à les convertir, ils les considèrent comme leurs ennemis au même titre que le reste du monde. Ils n'hésiteront donc pas à s'en prendre à eux de manière violente.

La communauté pirate

La primauté de l'équipage

La communauté des pirates est beaucoup moins soudée que celle des flibustiers, et, mis à part Nassau, il n'y a plus de véritables antres de pirates, comme au temps des Frères de la Côte. La Tortue, par exemple, est devenue une simple colonie française, selon le désir de Colbert et du gouverneur de l'île, Bertrand d'Ogeron, et a perdu son statut de port d'attache des aventuriers.

Pour les pirates, c'est l'équipage qui est désormais considéré comme le centre de la vie sociale, car ses membres se sont choisis pour compagnons jusqu'à la mort, dernier voyage qu'ils entreprendront ensemble, que ce soit à la suite d'un combat ou sur un gibet. La « communauté » pirate ne connaît pas de lois communes, qui seraient applicables à tous. Chaque pirate tombe ainsi sous le coup des lois de son propre équipage. Les conflits entre groupes de pirates se règlent à l'amiable ou, si personne ne veut rien entendre, devant l'assemblée. En général, conformément à leurs prédécesseurs de la flibuste, le plus faible cède de façon naturelle au plus fort, ce qui règle la plupart des problèmes. Comme tout se fête chez les pirates, la vie en communauté garde tout son charme, si bien que les pirates se trouvent aussi bien à terre que sur leur navire, ce qui est rare pour des marins.

La solidarité existe entre pirates, mais reste optionnelle. Par exemple, la nouvelle d'une pendaison de pirates à Boston rendit Teach fou de rage. Après avoir hésité à attaquer la ville – l'un des plus grands ports du Nouveau Monde –, il se contenta de brûler tous les navires en provenance de Boston, ou s'y rendant. Ce genre de rancune est fréquent et subsiste des années durant, mais les pirates iront rarement délivrer des « confrères » condamnés à la potence. Ce n'est pas l'envie qui leur manque, mais coordonner une telle action avec plusieurs équipages prendrait trop de temps pour être sûr de pouvoir intervenir avant la pendaison. Une telle condamnation n'est d'ailleurs pas vue comme une catastrophe, mais plutôt comme une fatalité, voire un événement normal, car c'est ainsi que la quasi-totalité des pirates s'attendent à mourir.

Valeurs communes et liens entre équipages

Si les pirates mènent leurs activités en toute indépendance, ils sont tout de même unis par le sentiment d'appartenir à une même communauté, aux valeurs bien établies depuis le temps de la flibuste. La naissance d'un nouveau pirate est rarement le fruit de la révolte d'un homme solitaire – ce fut pourtant le cas de Stede Bonnet –, mais le plus souvent de la scission d'un équipage à la suite d'une dispute ou de la prise d'un navire venu agrandir la flotte. Même des équipages aussi étrangers l'un à l'autre que celui de Low et celui de Rackham, qui agissent à quelques années d'intervalle, ont probablement deux ou trois marins en commun. Ainsi se transmettent les traditions de la chasse-partie, du jugement systématique du commandement d'un navire de prise par son propre équipage, des beuveries ou du chant de reconnaissance *On the Sea…*

La « république pirate » de Nassau

Jusqu'en 1718, Nassau, sur l'île de Providence (Bahamas), va jouer un rôle essentiel pour la communauté pirate.

Les Bahamas sont environnés de hauts-fonds qui interdisent toute navigation aux navires de guerre à fort tirant d'eau. Il est impossible de poursuivre un pirate dans ce dédale de la superficie de la Jamaïque, et constitué de plus de deux mille îlots. Les naufrages y sont donc monnaie courante. En 1630, les flibustiers de la *Providence Company* s'y installent, mais sont chassés par une flotte espagnole. Ensuite, les Bahamas servent de refuge à quelques familles qui s'efforcent tant bien que mal de cultiver leur terre aride ou marécageuse. Certains flibustiers chassés de Port-Royal y établissent leur base vers 1680. Une attaque franco-espagnole favorise involontairement la naissance de la « république pirate » de Nassau, en détruisant les colonies anglaises en 1704. L'île de Providence reste déserte quelques années durant, puis, après la paix d'Utrecht, le pirate Jennings y voit le refuge parfait. La rade de Nassau est en effet protégée par deux îles qui ne laissent qu'un étroit passage, infranchissable pour les navires de guerre. Cette rade, assez vaste pour accueillir une centaine de navires, est parfaitement protégée en hiver mais reste toutefois vulnérable aux ouragans estivaux.

Jennings y attire les pirates qu'il rencontre au cours de ses courses. Bientôt, de nombreux forbans s'y retrouvent

régulièrement, rejoints par des centaines de corsaires au chômage, dont Hornigold et Teach. Les pirates qui infestent alors les côtes de Nouvelle-Angleterre et des Caraïbes se retrouvent régulièrement à Nassau pour profiter de leur butin. Lorsque les réserves s'amenuisent, chaque équipage, à tour de rôle, part faire le plein de vivres. Pour les autorités anglaises, françaises, espagnoles et hollandaises, il est hors de question d'attaquer de front cette armée de pirates dont l'efficacité a été maintes fois démontrée au cours de la dernière guerre !

Les pirates de Nassau ramènent des femmes de leurs voyages et créent ici une véritable colonie, où la grande majorité des équipages les plus célèbres peuvent trouver refuge. La « république » est dirigée par les capitaines de ces équipages, les plus écoutés étant aussi les plus prestigieux : Jennings, Hornigold, Cockram, La Bouche, Burgess, Teach… Ces capitaines pirates étant élus par leur propre équipage, la représentation est donc très démocratique. Lors des grandes occasions, trois mille pirates se réunissent en assemblée pour délibérer des jours durant (il s'agit surtout de débats concernant la défense de l'île et l'approvisionnement en vivres). Ils ont depuis bien longtemps abandonné les plantations qui leur donnaient trop de travail, aussi leur quotidien est-il fait de beuveries et d'orgies. Le rhum qui coule à flot fait éclater de nombreuses querelles, arbitrées comme il se doit selon la loi pirate.

L'Angleterre décide alors d'en finir avec ces parasites qui paralysent complètement les échanges avec ses colonies d'Amérique. Organisés en petites flottes de navires rapides, les pirates font preuve d'une efficacité redoutable. Les chances de leur échapper sont faibles et rares sont les navires marchands qui osent leur tenir tête. Conscient qu'un affrontement direct avec ces révoltés pourrait lui coûter cher en navires et en hommes, le roi George d'Angleterre décide d'employer la manière douce. Il prévient les pirates de Nassau que tout ceux qui accepteront de se rendre à son émissaire seront graciés, tandis que les autres seront pendus. En 1718, le fameux corsaire et explorateur Woodes Rogers, envoyé du roi, prend la direction de Nassau avec deux navires de guerre…

L'annonce de son arrivée crée des remous dans la société pirate. Beaucoup – dont Jennings lui-même – souhaitent accepter la grâce. Après tout, que coûte une demande de grâce, sachant qu'il est toujours possible de redevenir pirate par la suite ? Seul Charles Vane préfère risquer la corde en refusant la grâce royale… pour profiter d'une récente prise. L'assemblée pirate tarde toutefois à prendre une décision. Lorsque Woodes Rogers est en vue de l'île, seul Jennings est parti pour les Bermudes, par mesure de précaution. Charles Vane et son équipage accueillent le corsaire du roi avec un brûlot et une pluie de boulets, et parviennent à s'échapper.

Les pirates ayant obtenu leur grâce, Woodes Rogers fait immédiatement construire un fort pour protéger Nassau. Son vœu est d'ouvrir des routes commerciales vers la Nouvelle-Espagne et d'éradiquer les pirates des Caraïbes. Il envoie une partie de ses nouveaux corsaires chasser Vane et les autres pirates réfractaires. D'autres sont chargés de missions commerciales. À peine sortie du port, la majorité des pirates graciés se mutinent et crachent sur le pardon du roi George, bien décidés à retrouver leur chère liberté.

Deux anciens pirates se sont distingués sous les ordres de Rogers : Burgess, qui œuvre à l'ouverture des routes commerciales, mais disparaît dans une tempête, et Hornigold, qui ramène à Nassau quelques mutins. L'un d'entre eux, montant sur l'échafaud devant les regards de ses anciens compagnons maintenant rentrés dans le rang, ne peut s'empêcher de dire : « Il fut un temps ou les braves qui habitaient cette île n'auraient pas souffert de me laisser mourir ainsi. » Hornigold et son équipage meurent lors du naufrage de leur navire sur des récifs.

Parmi ceux qui ont accepté la grâce et se sont mutinés, on compte Teach, le fameux « Barbe-Noire », qui pille des navires sur les rivières de la Nouvelle-Angleterre pour ne pas se rendre coupable de piraterie aux yeux de la loi. Malgré son alliance avec le gouverneur Eden de Caroline du Nord, le gouverneur de Virginie affrète un sloop qui met un terme à la carrière du pirate de manière définitive. Vane, quant à lui, se sépare de Rackham et meurt pendu quelques mois après ce dernier.

De la révolte à l'utopie

Le rêve d'un État pirate

Les grands projets des pirates idéalistes sont par nature irréalisables et voués à l'échec. Seule l'aventure de Barberousse fait exception. Sous François I^{er}, les pirates constituent une force que les grandes puissances doivent prendre en considération. En Méditerranée, le roi de France s'allie avec les frères Barberousse, Arudj et Khayr al-Din, contre son ennemi Charles Quint. Les deux pirates turcs fondent l'État d'Alger en 1529 et reconnaissent la suzeraineté du Sultan Selim. En retour, ce dernier offre à Khayr le titre de *pacha*. Après la mort de Khayr, ses héritiers ne peuvent tenir Alger bien longtemps, mais il s'agit du seul État pirate reconnu par plusieurs monarchies.

Les pirates les plus ambitieux partagent le rêve d'une société égalitaire. Ils cherchent à bâtir un État indépendant, où chacun pourrait vivre à l'égal de son prochain, dans une communauté idéale. Pour mener à bien leur projet, les pirates idéalistes doivent trouver leur paradis sur Terre. Un paradis des hommes et non de Dieu, où ils peuvent se cacher jusqu'à ce que la force militaire de la colonie puisse leur assurer un avenir politique. C'est ainsi que Misson crée la « République de Libertalia » (voir plus bas).

Nées de l'imagination d'un homme, de telles idées ont tôt fait d'enflammer l'esprit de marins habitués à la sanglante routine de la vie de forban, pour peu que l'inventeur soit un bon orateur. Ces idées séduisantes qui légitiment la piraterie au nom de nobles idéaux se propagent d'équipage en équipage, entretenues par des sermons et des harangues. Le groupe ne tarde pas à croître et ce gigantesque équipage se transforme peu à peu en société à part entière. À terre, les tâches sont distribuées sur la base du volontariat. Les dissensions internes sont rares car les pirates, en plus de la volonté de s'identifier au groupe, ont conscience de participer à une véritable aventure humaine et de pouvoir prendre en main leur destin. Mais les certitudes des pirates idéalistes et humanistes tournent souvent au fanatisme, seul mode de pensée et d'action permettant de survivre dans un monde en totale contradiction avec leur utopie.

Le danger qu'encoure une telle entreprise ne vient pas de l'intérieur. Les brebis galeuses sont vite écartées et les manifestations de mécontentement rares, chacun se trouvant coauteur des lois qui administrent la vie quotidienne. Une telle société meurt le plus souvent d'une agression extérieure, lorsque des indigènes belliqueux ou des représentants d'une grande nation profitent d'un moment de faiblesse. Même si les utopistes se moquent de l'approbation des monarques, ces derniers ne peuvent pas laisser se développer des idées aussi subversives sans craindre pour les fondements de leur pouvoir. Cette folie exaltant l'égalité et la liberté pourrait bien se répandre comme une traînée de poudre. Ceux qui vivent de l'exploitation des pauvres et des terres colonisées, ceux qui profitent de privilèges que seule la naissance peut accorder ne peuvent l'accepter. Les idées subversives comme celles de Misson ou Avery doivent être étouffées dans l'œuf. Ces pirates, précurseurs violents des Lumières, ont-ils influencé les inventeurs de l'État de droit et ouvert l'ère des révolutions ? Certains, animés d'un esprit de révolte moins constructif, auraient pu songer à renverser les grands monarques. Militairement trop faibles, les pirates ne sont jamais parvenus à mener à bien une telle entreprise.

Libertalia : aventure humaine ou conte de fées ?

« Oui, je plains ceux-là qui jamais ne surent la course silencieuse, sous l'effroi des lunes pâles, des anges noirs de l'utopie. »

Michel LE BRIS

L'histoire de Misson et de son acolyte Caraccioli relève du conte de fées, pour l'époque en tout cas, et pour cause. On ne sait pas si cette aventure, pourtant conforme à ce qu'on en sait par ailleurs, n'a pas été inventée de toutes pièces par Defoe comme le récit d'une utopie pirate.

Après avoir pris le contrôle de son navire, Misson guide son équipage sur le chemin de la liberté. Leur pavillon ne sera pas noir, car ils affirment n'avoir rien à voir avec « l'engeance dissolue des pirates ». Ce sera au contraire une flamme blanche, portant le mot « Liberté », pour symboliser leur nouveau but. Sur le navire, on adore le Tout-Puissant sans rites, on ne jure pas, on ne se saoule pas. Les hommes de Misson doivent toujours donner quartier et ne jamais abuser de la violence. Les esclaves des navires de prise sont libérés et intégrés à l'équipage.

Misson et ses hommes débarquent à Madagascar, chez le peuple indigène des Juaniens. Ils les soutiennent dans leur effort de guerre contre leur ennemi héréditaire, les Mohiliens. De nombreux hommes de Misson prennent femme sur place. En croisant le long des côtes de Madagascar, Misson rencontre un pirate, Thomas Tew, qui se joint à lui. Ils découvrent un havre idéal dans une petite baie, qu'ils fortifient de trois forts. Ils nomment cette colonie pirate idéale « Libertalia ».

Ici, pas d'inégalités, pas d'injustice ni de vice. Les pirates construisent une maison commune qui leur sert de parlement, et créent un véritable État qui se dote bientôt de lois complexes, peu efficaces et difficiles à faire appliquer du fait même de leur nature radicalement égalitaire. Cette législation n'a pas la souplesse des règles pirates. Les assemblées sont interminables, les décisions difficiles à prendre. Plus qu'une démocratie, le système cherche à satisfaire la multitude et non la majorité. Les crimes sont sanctionnés par des châtiments exemplaires, même si Misson, dans sa magnanime bienveillance, accorde parfois une seconde chance aux fautifs. Le châtiment, presque toujours la peine capitale, sanctionne davantage la trahison envers le groupe que le crime lui-même. Misson choisit d'accorder la liberté à tout esclave croisant sa route. Pour que les hommes ne soient plus divisés par la barrière de la langue, il entreprend également de créer une langue universelle, mélange de tous les idiomes parlés dans la colonie.

Les pirates de Libertalia sont attaqués à plusieurs reprises par des Portugais, mais les mettent en déroute. Le danger ne vient pas de la mer, mais de l'intérieur des terres : les indigènes, qui semblaient si pacifiques, attaquent la colonie et incendient tous les bâtiments. Ainsi se serait achevée la plus belle aventure de la geste pirate.

L'El Dorado pirate

Même après sa destruction, Libertalia reste un El Dorado pour les pirates. Des dizaines de navires partent à la recherche de cette cité cachée. Si les ruines de Libertalia sont enfin découvertes, le désespoir des hommes en quête de rêve les empêchera-t-il de la reconstruire ou de la venger ? Peut-être que Misson et Tew continuent de leur côté à répandre le mythe pour permettre à Libertalia de survivre dans la mémoire des hommes.

Quelques flibustiers célèbres

Henry Morgan

(1662-1682, Jamaïque)

Aventurier anglais né à Tredeggar Castle dans le Pays de Galles en 1635 et mort à Port Royal le 4 septembre 1688. Passé en Amérique soit comme engagé à la Barbade, soit avec la flotte de l'amiral Penn, il s'installe ensuite à la Jamaïque. Il devient capitaine corsaire à l'occasion des raids de Myngs (1662-63). Après la prise de Campêche, il pille Villahermosa, Tabasco et Grenada (1665) avec d'autres capitaines. À son retour, il épouse Mary Elizabeth Morgan, fille de son défunt oncle Edward, et devient capitaine, puis colonel du régiment de milice de Port Royal. En 1668, il reprend la mer avec une flotte corsaire, se signalant par les prises de Puerto Principe (Cuba) et Puerto Bello. L'année suivante, il descend au lac de Maracaïbo guidé par Pierre-le-Picard. En 1670, il réunit, à l'Île aux Vaches, une impressionnante flotte de flibustiers, qui se rend maîtresse de l'île Santa Catalina, du fort Chagres et, surtout, de Panama en janvier 1671. Après cette expédition, il est abandonné par plusieurs capitaines insatisfaits de la façon dont il a partagé le butin. Selon ses ennemis, il s'est enfui avec tous les joyaux et les meilleurs navires. En avril 1672, par ordre du nouveau gouverneur, il est embarqué à Port Royal sur le HMS Welcome pour aller répondre de ses raids contre les Espagnols en Angleterre. Étant entré dans les bonnes grâces de la Cour, il est fait chevalier et renvoyé en Jamaïque en qualité de lieutenant-gouverneur (1675). Tour à tour favorable et hostile aux flibustiers, il est exclu en octobre 1682 du Conseil de la Jamaïque.

Henry Morgan

Ada 8, Cha 8, Eru 8, Exp 9, Res 8.

Balistique, Comédie, Meneur d'hommes, Discrétion, Hydrographie, Intimidation, Mousquet, Persuasion, Politique.

Bartholomew le Portugais

(1655-1668, Jamaïque)

Ce Portugais est fait prisonnier par les Anglais et devient flibustier à la Jamaïque. Il perd la moitié de son équipage en prenant un navire vide. Puis, prisonnier des Espagnols, il s'échappe d'une galère. Il retourne en Nouvelle Espagne pour se venger, mais échoue et s'en sort par miracle. Il continue ses raids, mais sans arriver à faire de butin.

Bartholomew le Portugais

Pou 3.

Alexandre Bras-de-Fer

(1645- 1668, Tortue)

Bien fait, intelligent et intrépide, Alexandre tient son surnom de la force de son bras, si puissant qu'il suffit à désarmer ses adversaires. Il ne prend part à aucune attaque de ville et attaque toujours avec son petit navire des galions espagnols. Coulé à la Boca-del-Drago, il intimide les Indios Bravos, qui cessent de le harceler. Il prend ensuite un navire par la ruse et poursuit ses aventures.

Alexandre Bras-de-Fer

For 9.

Combat à mains nues, Discrétion, Intimidation.

William Dampier

(1675-1707, Monde)

Ce pilote légendaire a commencé comme coupeur de bois dans la baie de Campêche. Il s'engage ensuite dans la flibuste. C'est à bord du navire de Sharpe qu'il voyage dans les Mers du Sud et effectue son premier tour du monde. De retour en Angleterre, il raconte son voyage, ce qui lui vaut renommée et richesse. Nommé capitaine d'un navire, il repart autour du monde. Moins bon capitaine que pilote, Dampier est accusé par ses hommes de ne pas prendre soin du navire et de ne pas savoir commander. Il évite de peu la mutinerie et l'un de ses hommes choisit de s'exiler sur une île déserte plutôt que de continuer avec lui. Cet homme, Alexandre Selkirk, a inspiré l'histoire de Robinson Crusoë. De retour en Angleterre, il est criblé de dettes et accepte immédiatement la proposition de son ami Woodes Rogers de repartir en course, cette fois comme pilote. Durant le voyage, il passe à côté de l'île de Selkirk, qui est secouru par Rogers. Selkirk, apprenant que Dampier est à bord, demande à être redéposé sur son île. Il finit par être convaincu de rester. Les livres de Dampier sont des sources précieuses d'information pour les navigateurs de ces régions.

William Dampier

Eru 9, Per 8, Pou 8.

Cartographie, Géographie, Hydrographie, Lire/Ecrire, Navigation, Sabre.

Laurens de Graff

(1672-1704)

Laurens est un grand homme blond portant une fine moustache. Il jure beaucoup et s'emporte facilement. Il commence une carrière dans la marine espagnole et est capturé en 1676 par des flibustiers, qu'il rejoint. Il ne fréquente ni La Tortue, ni Port Royal de la Jamaïque, bases de la flibuste. Il prend des navires puissamment armés, puis participe à la prise de Vera Cruz, où il montre autant de qualités de navigateur que Grammont de génie militaire. Il est déclaré hors-la-loi après avoir tué Van Horn en duel, mais participe tout de même au raid sur Campêche en 1685. Il prend part aux raids sur la Jamaïque en tant qu'officier de la Royale. Apprenant ses exploits, Sa Majesté Très Catholique d'Espagne fait couper le col à plusieurs capitaines dont Laurens de Graff a pris le navire. Lorsqu'il meurt en 1704, il est chevalier de l'ordre de Saint-Louis.

Laurens de Graff

Ada 8, Adr 8, Eru 8.

Connaissances Nautiques, Escrime, Meneur d'hommes, Navigation, Rapière.

Michel de Grammont

(1675-1687, Tortue)

Ayant servi dans la Royale, Grammont devient corsaire, puis flibustier. Il participe au raid manqué sur Curaçao et à son retour dévaste la côte de Saint-Domingue. Il pille Maracaibo pour un maigre butin. Par contre, ses butins à Trujillo, Caracas, Campêche furent conséquents. Le butin de la prise de Vera Cruz, en 1686, est le plus important depuis Piet Heyn. Il se perd ensuite en mer près de Saint-Augustine… et personne ne l'a plus revu.

Michel de Grammont

Cha 9, Ada 8, Man 8.

Balistique, Discrétion, Meneur d'hommes, Persuasion, Tactique.

Michel d'Artigny « le Basque »

(1653-1668, Tortue)

Ami de l'Olonnais, il participe à toutes ses expéditions en tant que général de terre, alors que l'Olonnais est général en mer. Il prend donc Maracaibo, mais abandonne l'Olonnais dans le Honduras suite à un différend et au manque de butin.

Michel Le Basque

Cha 8, For 8, Per 8.

Commandement.

Monbars l'Exterminateur

(1657-1662, Tortue)

L'intrépide et idéaliste Monbars est un fidèle ami des Indiens. Il part alors dans le Nouveau Monde pour les venger. Il prend la tête d'un détachement de boucaniers et écrase la Cinquantaine de Saint Domingue. Puis il devient flibustier et se fait une réputation d'exterminateur d'Espagnols. Bien que sauvage et passionné, il ne commet pas d'actes de cruauté gratuite comme l'Olonnais. Il n'est pas impossible que ce personnage soit fictif.

Monbars l'Exterminateur

Cha 8, Per 8.

Intimidation, Mousquet.

Alexandre Olivier Œxmelin, ou Esquemelin

(1665-1697, Tortue, Jamaïque)

Originaire de Honfleur, Œxmelin arrive à La Tortue en 1666. Après un douloureux épisode en tant qu'engagé, il

devient le chirurgien officiel de l'île. Il participe à de nombreuses expéditions, dont celles de l'Olonnais. Il fait ensuite de nombreux voyages entre l'Europe et les Amériques. La première édition de son récit paraît en 1676 en Hollande. On le retrouve pour le Nouveau Monde pour le renouveau de la flibuste sous Grammont, Van Horn et Graff.

Alexandre Olivier Œxmelin

Eru 8.
Chirurgie, Lire/Ecrire, Premiers Soins.

François (ou Jean-David) Nau l'Olonnais

(1655-1669, Tortue)

De stature moyenne, Nau se distingue par sa rage envers les Espagnols, laquelle le conduit à des carnages atroces, et par son grand respect pour ses hommes. Il s'échappe du bagne de La Rochelle, puis se vend comme engagé pour traverser l'Atlantique[1]. Boucanier pendant quelques années, il passe ensuite à la flibuste. D'une bravoure exemplaire, il s'illustre en prenant des navires, mais surtout, il est le premier à piller des villes entières, comme Maracaibo, Gibraltar, pour des butins énormes. Il décapite tout l'équipage d'un navire de guerre espagnol transportant un bourreau chargé d'exécuter les flibustiers avant de dire à celui-ci : « Tu diras à ton maître que je ferai à ses hommes ce qu'il a prévu de faire aux miens ». Sa chance le quitte en attaquant le Honduras, et, abandonné par ses hommes, il est dévoré par les Indiens du Darien.

Nau l'Olonnais

Adr 8, Cha 9, Exp 8, Rés 8.
Meneur d'hommes, Discrétion, Empathie, Intimidation, Mousquet, Persuasion, Sabre, Tactique.

Pierre-le-Grand

(1638-1652, Tortue)

Pierre est l'image même du flibustier qui, avec une coque de noix, prend d'énormes galions. Il se fait passer pour un pêcheur et saute sur le pont adverse, semant la mort sur son passage, si bien que les Espagnols, le prenant pour le diable tombé du ciel, se rendent sans hésiter.

[1] : Selon les dires d'une descendante de sa famille

Pierre-le-Grand

Ada 8, For 8.
Acrobatie, Bagarre, Discrétion, Comédie, Intimidation.

Pierre Hantot « le Picard »

(1650-1670, Tortue)

Ce vieux de la vieille participe à toutes les expéditions de l'âge d'or de la flibuste. Il perd un bras et une jambe au combat, mais ça ne l'empêche pas de guider Morgan à Maracaibo. Il est pris au piège avec Morgan par une escadre espagnole, mais les flibustiers la défont entièrement.

Pierre le Picard

For 8, Per 8, Rés 8.
Géographie, Meneur d'hommes, Vigilance.

Gerrit Gerritsen « Roc le Brésilien »

(1654-1680, Jamaïque)

De taille moyenne, mais râblé, Roc a le visage plus large que long. Il a un don pour les langues et se révèle un chef hors pair, bien que dangereux quand il a bu. Dans le catalogue de ses horreurs, il fait rôtir des Espagnols à la broche. Il est Hollandais et vient du Brésil. Il échappe par la ruse à la corde à Campêche, où il est pris, et revient pour la piller. Il participe à un raid sur Mérida qui échoue par manque de discrétion et se termine en catastrophe. Tributor le Gascon meurt dans la bataille, mais Roc survit.

Roc le Brésilien

Ada 8, Cha 8, Pou 8.
Cuisine, Intimidation, Langues étrangères.

Nicolaes Van Horn

(1681-1683, Tortue)

En 1681, Van Horn devient corsaire français et va attaquer Cadix. Il attaque ensuite des négriers en Guinée.

Il arrive dans le Nouveau Monde en 1682, et reçoit une commission de M. de Pouancey pour chasser des pirates. Il participe aux expéditions de Michel de Grammont et de Laurens De Graff, notamment à la prise de la Vera Cruz. Il meurt de la main de Laurens à la suite d'un différend, qu'il vide dans un duel.

Van Horn

Ada 8.
Intendance.

Quelques pirates célèbres

Caractéristiques

Vous trouverez en encadré les Caractéristiques notables et les Compétences au moins égales à 5 de ces pirates légendaires...

Bartholomew Roberts : « Courte et bonne ! »

(1719-1722, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre, Guinée, Brésil)

« Courte et bonne, voilà ma devise ! » Roberts est sans aucun doute le plus fameux de tous les pirates, avec un palmarès de plus de 400 navires capturés. Homme à la carrure imposante, aux cheveux d'un noir de jais et à la tenue toujours impeccable, il se distingue autant dans le domaine de la stratégie navale que dans l'art de l'escrime. Il est aimé par ses hommes pour son sens de la justice et craint par ses ennemis pour sa rancune tenace, ses qualités de chef et son goût du sang.

John Roberts est second sur un navire négrier lorsque Howell Davis s'en empare. Roberts refuse le poste de second et reste prisonnier à bord. À la mort de Davis, l'équipage l'élit de force au poste de capitaine. Il conserve ses attitudes aristocratiques mais finit par adhérer à ce mode de vie. Il met un point d'honneur à faire juger les commandants de ses prises par leur propre équipage. Il gagne le surnom de « Black Bart », et adopte le prénom de Bartholomew. Malgré la désertion de l'équipage de son sloop, il parvient à s'emparer d'un convoi portugais. Il baptise son navire le *Fortune* et effectue 170 prises qu'il revend en Nouvelle-Angleterre en 1720. Il échange alors son sloop contre une frégate française qu'il arme de 28 canons et renomme *Royal Fortune*. Dans les Caraïbes, Roberts prend 100 navires dont un vaisseau de ligne de 54 canons ayant à son bord le gouverneur de la Martinique. Il fait pendre le notable avant de passer tout l'équipage au fil de l'épée. Il prend Saint-Christophe et la Martinique puis écume les côtes de Guinée à la tête d'une flotte de quatre navires. Il prend des négriers qu'il incendie avec leurs occupants lorsque la rançon qu'il exige lui est refusée.

Un navire de guerre, le *HMS Swallow*, l'attaque un lendemain de beuverie, cinq jours après la prise du Great Ranger, navire de la flotte de Roberts. Devant longer le HMS Swallow afin de gagner la haute mer, Roberts essuie une bordée. Un tir de mitraille le touche à la gorge, le tuant net. Son invincible équipage se rend aussitôt…

Roberts

Ada 8, Eru 9, Cha 9, Exp 8.

Balistique, Connaissances nautiques, Escrime, Commerce, Géographie, Hydrographie, Meneur d'hommes, Musique, Navigation, Persuasion, Politique, Rapière.

John (ou Henry) Avery (ou Every) : une fortune éphémère...

(1695-1700, Madagascar)

S'il est aujourd'hui moins célèbre que Barbe-Noire, Avery est le pirate le plus populaire de son temps et aurait même été une source d'inspiration majeure pour les pirates du XVIIIe comme Hornigold, Teach, Vane ou Bellamy. Il commence sa carrière comme matelot dans la Royal Navy. Quelques temps plus tard, il est promu second à bord du navire corsaire Charles chargé d'attaquer les possessions espagnoles des Indes Occidentales. Il utilise le mécontentement de l'équipage pour fomenter une mutinerie. Profitant de l'ivresse du capitaine, il s'empare du Charles, rebaptisé Fancy, et fait voile vers l'Afrique. Le long de la côte guinéenne, il hisse le drapeau anglais pour attirer les natifs, toujours prêts à commercer avec les Européens, et leurs pirogues chargées d'or. Ils sont alors dépouillés de leurs richesses, capturés et enfermés dans la cale en attendant d'être vendus comme esclaves. Avec 150 hommes et 46 canons, la Fancy s'aventure en Mer

Rouge où, joignant ses forces à celles de deux autres équipages pirates, elle s'empare du Gang-i-Sawai, un navire du grand Moghol qui fait route vers la Mecque. Avery fait main basse sur une énorme cargaison de diamants. La plus formidable prise de l'histoire de la piraterie, plus que toutes les prises de Roberts réunies… Il prive ses alliés de leur part de butin en déviant sa course au cours de la nuit.

À Londres, les imaginations s'échauffent à la lecture de ses « exploits ». On prétend qu'il a épousé la fille du Moghol et règne en roi sur Madagascar. En vérité, il se retire en Angleterre peu après sa prise légendaire, où il essaie de revendre ses diamants à des marchands. Ayant découvert sa véritable nature, ces derniers détournent le butin sans lui verser un shilling. Avery finit ses jours dans la misère la plus totale.

Avery

Ada 8, Pou 8.

Comédie, Hydrographie, Langues étrangères, Politique, Persuasion.

Steede Bonnet : le pirate sans talent

(1717-1718, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre)

Planteur riche et estimé de la Barbade, le major Steede Bonnet vend tout ce qu'il possède pour se faire pirate, peut-être pour échapper à une épouse particulièrement tyrannique. Peu doué pour la carrière, il croise la route d'Edward Teach qui le relève de son commandement. Lorsque Teach l'abandonne en emportant la totalité du butin, Steede Bonnet reforme un équipage en recueillant les pirates que Teach a abandonnés sur une île déserte.

Ayant accepté la grâce royale, Bonnet projette de devenir corsaire pour le gouverneur de Saint-Thomas. Ayant fait quelques prises hors-la-loi sur le chemin, il retourne finalement à la vie de forban sous le pseudonyme de capitaine Thomas. Capturé par le corsaire Rhett, il est pendu à Charlestown en 1718.

Bonnet

Pou 8.

Empathie.

Anne Bonny : pirate par amour

(1719-1720, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre)

Fille illégitime d'un magistrat irlandais et de sa servante, Anne Cormac a grandi à Charlestown, où ses parents ont émigré pour échapper au scandale. Enfant particulièrement violente, elle épouse très jeune le pirate James Bonny. Déçue par la collaboration de son mari avec Woodes Rogers, Anne tombe amoureuse d'un autre forban, un vrai : John Rackham, alias Calicot Jack. Ce dernier propose d'acheter la jeune femme. Devant le refus de Bonny et la menace du fouet pour crime d'adultère, les deux amants sont contraints de prendre la fuite. En 1720, après une équipée sauvage émaillée de meurtres et de pillages, elle est capturée en compagnie de Mary Read et de Rackham un lendemain de beuverie. Lors de son procès, elle parvient à prouver qu'elle attend un enfant et échappe à la pendaison.

Bonny

For 8, Ada 9, Per 8.

Connaissance des marins, Empathie, Intimidation, Larcins, Meneur d'hommes, Persuasion, Sabre, Séduction.

Olivier Levasseur, dit « La Bouche », « La Bouze » ou « La Buze » : une carrière exemplaire

(1716-1722, Nassau, Afrique)

Ancien compagnon de Bellamy et Hornigold, le pirate français La Bouche accepte la grâce offerte par Woodes Rogers en 1718. À peine sorti du port, il part écumer la côte africaine. Il voyage de conserve avec Howell Davis deux années durant. Lorsqu'une brouille met fin à leur association, La Bouche s'associe à John Taylor qui lui offre le commandement du vaisseau Victory. En avril 1721, ils capturent un vaisseau portugais et s'emparent d'une faramineuse cargaison de diamants. En décembre, le butin est partagé et les deux équipages se séparent. La Bouche met le cap sur Madagascar. On n'entendra plus jamais parler de lui jusqu'à sa pendaison en 1730. Sur le gibet, La Bouche envoie un cryptogramme dans la foule indiquant la position de son immense trésor, évalué à plusieurs millions de pièces de huit.

Olivier Levasseur, dit La Bouche, La Bouze ou La Buze

Ada 8, Exp 8, Rés 8.

Cartographie, Connaissance des marins, Géographie, Empathie, Intimidation.

Samuel Bellamy : un pirate au grand cœur

(1715-1717, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre)

Samuel Bellamy est l'archétype du pirate idéaliste, toujours prêt à restituer leur navire aux prisonniers qu'il juge méritants ou à participer au sauvetage de galions, fussent-ils espagnols. Il navigue avec Hornigold dont il se sépare à la suite d'un différend. Voyageant avec Paul Williams, il prend de nombreux navires dans les Caraïbes et le long des côtes de Nouvelle-Angleterre. En avril 1717, sa flotte essuie une tempête effroyable au large de Cape Cod. Son navire, le Whydah, se drosse sur des récifs. Bellamy meurt noyé. Seuls quelques uns de ses hommes survivent à la tragédie et sont par la suite pendus à Boston, déclenchant la rage d'Edward Teach, son ami et confrère.

Bellamy

Cha 8, Exp 8.

Droit, Meneur d'hommes, Tactique.

Howell Davis : la ruse contre la force

(1718-1719, Caraïbes, Afrique)

Ce pirate révolté reste célèbre pour son art de la ruse et des faux-semblants. Second sur un négrier, il est fait prisonnier par le pirate England. Davis ne tarde pas à gagner la confiance de son geôlier, qui le laisse repartir avec sa cargaison. Soupçonné de piraterie, il est arrêté à la Barbade et effectue un séjour de trois mois en prison. À sa sortie, il décide de se faire pirate pour de bon. Il s'engage à bord de l'un des vaisseaux de Woodes Rogers, organise une mutinerie et se fait élire capitaine. Son équipage réduit le force à agir par la ruse. Au nord d'Hispaniola, il s'empare d'un vaisseau français, le maquille pour le faire ressembler à un navire pirate puis force ses prisonniers à brandir leur sabre. Persuadé de se trouver confronté à deux bateaux pirates et à des assaillants nombreux, un deuxième bâtiment français se rend sans livrer combat… En Gambie, tous les membres de l'équipage se font passer pour des bourgeois, parviennent à se faire inviter à dîner par le gouverneur anglais et le soulagent de toute sa fortune. Sur un négrier de prise, il fait la connaissance d'un certain Bartholomew Roberts, à qui il transmet le goût de la piraterie.

Sur l'île de Principe, il se présente au gouverneur portugais comme chasseur de pirates et s'empare tranquillement d'un vaisseau injustement accusé de piraterie. Alors qu'il s'apprête à quitter le port, sa ruse a fait long feu et le gouverneur dresse une embuscade. Le légendaire Howell Davis s'écroule, la gorge tranchée et le corps criblé de cinq balles de pistolet, non sans avoir envoyé ses agresseurs dans l'autre monde. Par vengeance, son équipage et Roberts mettent la ville à feu et à sang.

Davis

Ada 9, Cha 8, Eru 8, Exp 8.

Comédie, Discrétion, Empathie, Persuasion, Politique, Tactique.

Edward England : perdu par la faiblesse

(1718-1720, Madagascar)

Le navire marchand d'Edward England est pris à la Jamaïque par le pirate Christopher Winter. Il entretient avec lui des relations si amicales qu'il se voit confier le commandement d'un sloop de prise. Il feint d'accepter la grâce de Rogers puis cingle vers l'Afrique, puis Madagascar. Il écume la région avec l'aide de John Taylor, son second, à qui il confie un navire. Il fait avec La Bouche et Taylor une extraordinaire prise, mais après des années de course, England commet la maladresse de relâcher le capitaine d'une prise. Jugé trop faible par son équipage, il est maronné avec trois de ses hommes restés fidèles. Les naufragés construisent un radeau pour se rendre à Madagascar où England mourra dans le plus total dénuement.

England

Exp 8.

Persuasion.

Benjamin Hornigold : pirate et chasseur de pirates

(1690- 1718, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre)

Hornigold est un ancien corsaire que les paix de Ryswick en 1697 et d'Utrecht en 1713 ont contraint à se faire pirate. A la tête du Flying Gang, il ne prend néanmoins pendant sa longue carrière aucun navire anglais et accumule un butin colossal en prenant des navires espagnols au côté de John Cockram, dont les contacts permettent de revendre le butin. Bien que violent, Hornigold est un capitaine très chevaleresque. En 1717, il donne le commandement d'un sloop à son second Edward Teach. L'année durant, ils écument la côte de Nouvelle-Angleterre et les Caraïbes. Ils partagent un confortable butin avant de rompre amicalement leur association. En 1718, Hornigold accepte avec enthousiasme la grâce de Rogers, qui l'estime au point de faire de lui un de ses principaux capitaines. Son navire fait naufrage lors d'un voyage à caractère strictement commercial à destination de la Nouvelle-Espagne. On n'entendra plus jamais parler de Benjamin Hornigold… L'histoire se souvient de lui comme du mentor de très nombreux pirates célèbres.

Hornigold

Per 9, Eru 8, Exp 8, For 8.

Balistique, Connaissances nautiques, Enseignement, Hydrographie, Meneur d'hommes, Navigation, Politique, Pistolet.

Henry Jennings : le maître de New Providence

(1696-1718, Nassau)

Henry Jennings entame sa carrière de corsaire en attaquant des navires marchands français et espagnols durant la Guerre de Succession d'Espagne. En 1715, une flotte au trésor espagnole est envoyée par le fond lors d'un ouragan au large de la Floride. Aussitôt, le gouverneur de la Havane envoie une compagnie de soldats récupérer le chargement d'argent. Jennings quitte la Jamaïque à la tête d'une flottille de 3 petits navires corsaires et de trois cents hommes, attaque les sauveteurs et fait main basse sur un butin faramineux. Par peur de représailles espagnoles, le gouverneur de la Jamaïque déclare Jennings persona non grata. Le pirate et ses hommes s'installent alors sur l'île de New Providence et rejoint la communauté de Nassau. De tempérament plus houleux qu'Hornigold, il ne se mêle jamais à lui bien qu'ils fréquentent tous les deux Nassau. En 1718, il accepte la grâce de Rogers et se retire aux Bermudes.

Jennings

Ada 8, Cha 8, Eru 9, Pou 8.

Connaissance des marins, Connaissance des navires, Commerce, Géographie, Intimidation, Meneur d'hommes, Navigation, Politique, Sabre.

William Kidd : pirate malgré lui

(1695-1701, Nouvelle-Angleterre, Mer Rouge)

Capitaine respectable de la marine marchande, Kidd se voit confier l'Adventure Galley, un navire de 26 canons, 8 pierriers et 80 hommes d'équipage. Sa mission : prendre les navires français et liquider les pirates de Madagascar. Mécontent de ses matelots, Kidd recrute à New York une bande de forbans expérimentés puis fait voile vers Madagascar. Arrivé à destination, l'équipage menace Kidd de se mutiner s'il ne se résout pas à attaquer tous les vaisseaux qui croisent sa route. Kidd doit se battre en duel avec le canonnier — et l'envoyer dans l'autre monde — pour rétablir l'ordre. Il finit pourtant par accepter de se faire pirate et prend de nombreux navires de toutes nations sans parvenir à amasser une fortune considérable…

Les cales pleines, il revient à New York, espérant naïvement faire croire que sa cargaison a été obtenue conformément à sa commission. Il apparaît rapidement qu'une grande partie du butin est propriété de la Compagnie anglaise des Indes Orientales. Kidd se constitue prisonnier, est ramené en Angleterre et condamné à la pendaison après un procès à sensations. Son cadavre, enduit de goudron et placé dans une cage de fer, se balancera longtemps sur une rive de la Tamise. Avis aux aspirants pirates…

Kidd

Per 8, Pou 3.

Empathie, Géographie, Pistolet.

Edward Low : le boucher des mers

(1720-1724, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre, Terre-Neuve)

Ancien compagnon de Lowther, qu'il juge trop clément, Edward Low est le plus effroyable pirate que les mers aient jamais porté. Doué d'une force prodigieuse et d'une personnalité relevant de la psychopathie, il torture, mu-

tile et massacre ses prisonniers pour le plaisir. Certains de ses « hauts faits » sont demeurés célèbres : tantôt il pend deux ecclésiastiques, les décroche avant leur mort puis les pend à nouveau plusieurs fois de suite, tantôt il force un capitaine à manger ses propres oreilles avant de l'abattre, tantôt il entre dans Port-Rosemary, hisse le pavillon noir et prend les treize navires qui s'y trouvent… Son attitude déçoit lorsqu'il fuit et laisse son confrère Harris se faire prendre. Son équipage, largement composé d'hommes recrutés de force, finit par l'abandonner dans une barque sans provisions. On suppose que Low est recueilli par un navire français qui, découvrant son identité, le pend à la grand-vergue sans autre forme de procès…

Low

For 9, Rés 8, Ada 8, Cha 9.

Acrobatie, Combat à mains nues, Discrétion, Hache, Intimidation, Larcins, Meneur d'hommes, Pistolet, Pointage de pièces, Tactique.

George Lowther : la liberté à tout prix

(1721-1723 : Afrique, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre)

En 1721, George Lowther prend la mer comme second à bord du Gambia Castle, un navire chargé d'acheminer un gouverneur et des soldats vers une nouvelle colonie anglaise établie sur la rivière Gambie. Mécontents du traitement qui leur est réservé à bord, troupe et équipage prennent possession du bâtiment et se tournent vers la piraterie. Lowther est élu capitaine et le bateau rebaptisé Delivery. Après avoir joint ses forces à celles d'Edward Low, il écume les Caraïbes et les eaux de Nouvelle-Angleterre à la tête d'une flotte de quatre vaisseaux. Au cours d'un carénage sur une petite île près de la Tortue, les pirates sont attaqués par un sloop anglais. Lowther et une douzaine d'hommes sont contraints de s'enfuir dans l'intérieur des terres. Lowther préfère alors se donner la mort plutôt que de se rendre…

Lowther

Per 8, Rés 8.

Intimidation, Persuasion, Tactique, Survie, Vigilance.

John Rackham : la ballade de Calicot Jack

(1718-1720, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre)

En 1717, John Rackham est quartier-maître à bord du Treasure de Charles Vane. Lorsque ce dernier néglige d'attaquer un navire français fortement armé, Rackham met en cause ses capacités de commandement et parvient à se faire élire capitaine. Son élégance vestimentaire et son goût pour le calicot des Indes lui valent le surnom de « Calico Jack », ou « Rackham le Rouge ». Il épouse Anne Bonny, sauvage femme pirate qui entretient de nombreuses relations avec d'autres membres de l'équipage. En 1720, à l'aube d'une beuverie, l'équipage ivre mort se laisse capturer sans opposer de résistance. Seules sa femme Anne Bonny et Mary Read tentent vainement de se battre. Jugé à Port-Royal le 16 novembre de la même année, Rackham accompagne la quasi-totalité de son équipage à la potence…

Rackham

Ada 9, Adr 8, Cha 8.

Comédie, Connaissances nautiques, Discrétion, Intimidation, Séduction, Tactique.

Mary Read : d'amour et de sang

(1717-1720, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre)

Née lors d'une relation adultère, Mary Read prend l'identité de son frère ainé mort en bas-âge et se déguise dès lors en garçon pour sauver la respectabilité de sa mère. Elle s'engage sur un navire de guerre durant quelques années, puis comme cadet dans un régiment d'infanterie. Sa vaillance et son intelligence lui valent d'être remarquée, mais elle est trop pauvre pour acheter une commission d'officier. Elle épouse un soldat qui meurt de fièvres après quelques mois de mariage. Jeune veuve, Mary reprend ses vêtements d'homme et embarque à bord d'un navire marchand hollandais à destination des Indes Occidentales. Le bâtiment est pris par un pirate, possiblement Charles Vane. Elle se rend à Nassau, ou elle accepte avec son équipage une grâce offerte aux pirates et participe à certaines expéditions de Woodes Rogers. Elle reprend la mer au côté de Rackham et Anne Bonny. Lorsque Anne jette son dévolu sur ce jeune et séduisant marin, la jalousie de son capitaine et mari est de courte durée : la véritable personnalité de Mary Read ne tarde pas à être découverte. Amoureuse passionnée, Mary n'hésite pas à

se battre en duel ou à se battre avec furie les armes à la main pour protéger son amant.

À la fin d'octobre 1720, le capitaine Barnett s'empare du bateau de Rackham. Anne Bonny et Mary Read sont les seules à se battre pour résister à la capture. Capturée et jugée, elle est reconnue enceinte tout comme Anne Bonny et son exécution est suspendue. Elle meurt de fièvres en prison quelques mois plus tard, à l'âge de trente-six ans.

Read

Adr 9, Cha 8, Per 8.

Acrobatie, Connaissances nautiques, Empathie, Équitation, Escrime, Pointage de pièce, Recharge de pièce, Rapière, Pistolet, Séduction.

Edward « Barbe-Noire » Teach : terreur et renommée

(1717-1718, Caraïbes, Nouvelle-Angleterre, Honduras)

Engagé sur un navire anglais pendant la Guerre de Succession d'Espagne, Edward Drummond ne se fait pirate qu'en 1717 au service de Benjamin Hornigold. Il se fait alors nommer Teach ou Thatch. De navire de prise en navire de prise, il se voit confier le commandement d'un bâtiment de fort tonnage qu'il rebaptise le Queen Anne's Revenge. En 1718, Hornigold profite de la grâce de Rogers pour se retirer. Teach fait mine d'accepter l'offre mais poursuit sa carrière sur les fleuves et rivières de Nouvelle-Angleterre. Fou de rage suite à la pendaison d'hommes de Bellamy à Boston, il décide de ruiner le commerce de Caroline du Nord. Teach s'installe donc à l'embouchure de la rivière et tient bientôt toute la région sous sa coupe. Il multiplie les prises, émaillant ses hauts faits d'atrocités propres à marquer les esprits, bien qu'il n'ait dans les faits jamais fait preuve de cruauté gratuite. Maître de la terreur psychologique, il arbore une énorme barbe — qui lui vaudra son surnom — et une chevelure hirsute, toutes deux hérissées de tresses. Au combat, il place des mèches allumées sous son tricorne afin d'apparaître sur le pont du navire ennemi enveloppé d'un nuage de fumée infernal… Il porte deux sabres, plusieurs paires de pistolets et toute une collection d'armes blanches qui effraient jusqu'à son propre équipage.

Sa recherche de notoriété est rapidement récompensée. Sa tête est bientôt mise à prix et le lieutenant Maynard reçoit la mission de mettre un terme à sa sinistre équipée. Après un abordage des plus sanglants, Teach et Maynard se retrouvent face à face sur le pont du Queen Anne's Revenge. À l'issue de ce duel acharné, Teach s'écroule, touché par cinq balles et lardé d'une vingtaine de coups par arme blanche. Le lieutenant Maynard peut alors regagner le port, la tête de son ennemi suspendue au beaupré de son sloop.

Teach

For 8, Cha 9, Rés 9.

Balistique, Connaissances nautiques, Intimidation, Jeu, Meneur d'hommes, Politique, Recharge de pièces, Sabre, Tactique.

Thomas Tew : l'appel du grand large

(1692-1696, Nouvelle-Angleterre, Madagascar, Mer Rouge)

Corsaire aux Bermudes, Thomas Tew bénéficie d'une commission pour attaquer une colonie française en Gambie. En chemin, il décide de se faire pirate et de mettre le cap sur la Mer Rouge. Là, il fait main basse en une seule prise sur un butin considérable et décide de jouir confortablement de ses richesses sur l'île de Madagascar. La suite de la carrière de Tew est plus difficile à établir avec certitude. Selon Daniel Defoe, alias « Captain Johnson », il rencontre Misson et s'installe à Libertalia.

À la disparition de la colonie, Tew lève l'ancre avec une confortable part du butin et se retire en Nouvelle-Angleterre. Prospère et honnête, il s'offre le luxe de rembourser avec de confortables intérêts les prêteurs de la Barbade qui lui ont permis d'affréter son premier navire. Mais l'appel du grand large et l'appât du gain se montrent les plus forts. Après quelques mois à terre, il retourne à la vie pirate et prend le commandement d'un navire croisant en Mer Rouge. Lors de l'attaque d'un navire du grand Moghol, il est fauché par un boulet de canon.

Tew

Cha 8, Exp 8, Pou 8.

Empathie, Enseignement, Commerce, Navigation, Vigilance.

Charles Vane : pirate à tout prix

(1715-1719, Caraïbes et Nouvelle-Angleterre)

Le premier acte de piraterie commis par Charles Vane semble être la participation à l'attaque d'une flottille espagnole chargée de récupérer le chargement d'argent d'un galion échoué, probablement en 1715 à bord du navire de Jennings. Son signalement est officiellement transmis au gouverneur des Bermudes en mai 1718 par deux capitaines rescapés d'une attaque. On rapporte des meurtres et des actes de torture… Lorsque la flotte de Woodes Rogers pénètre dans le port de New Providence, Vane incendie une de ses prises, l'envoie à la rencontre de l'une des frégates du chasseur de pirates et parvient à prendre le large, non sans avoir essuyé quelques coups de canons. Vane est le seul pirate des Bermudes à avoir refusé la grâce de Rogers, afin de pouvoir jouir de sa toute nouvelle prise. Hornigold est aussitôt envoyé à sa poursuite mais ne parviendra jamais à remplir sa mission. Vane écume avec succès les côtes de Caroline quand son second Yeats décide de lui fausser compagnie, lassé d'être traité en subordonné : ce dernier prend le large avec un navire de prise, des hommes d'équipage et une confortable part de butin.

En novembre 1718, Vane refuse d'attaquer un imposant navire de guerre français contre l'avis de l'équipage. Dès le lendemain, il est convaincu de couardise et destitué au profit de son quartier-maître John Rackham. Il échappe au marronnage et peut prendre le large à bord d'un modeste sloop avec les rares hommes d'équipage qui ont pris sa défense. Il reprend ses activités avec quelque succès mais fait naufrage sur une île désertique de la baie du Honduras. Il survit tant bien que mal avant d'être recueilli par un navire. Il est reconnu après quelques jours de navigation et finit au bout d'une corde sur un quai de Port-Royal…

Vane

Cha 2, Ada 8, Pou 8.

Connaissance des marins, Connaissances nautiques, Commerce, Pointage de pièces, Tactique.

Misson : l'utopiste de Libertalia

Le capitaine Misson n'apparaît guère que sous la plume de Daniel Defoe. Aussi soupçonne-t-on l'auteur d'avoir inventé de toutes pièces une légende dorée propre à condamner une société qu'il hait et qui le rejette. Le conte de fées de Libertalia lui permet de dénoncer pêle-mêle la misère, l'esclavage, la violence, le pouvoir de l'argent, l'oppression de l'Église, l'arbitraire de la Couronne…

Selon Defoe, Misson s'engage dès son plus jeune âge sur un navire corsaire, le Victoire. À Rome, il rencontre le prêtre Caraccioli, qui professe une doctrine déiste jugée hérétique. Monté à bord du bâtiment, l'éloquent Caraccioli ne tarde pas à convaincre l'équipage de l'immoralité des souverains d'Europe et des ecclésiastiques qui les servent. Après plusieurs voyages fructueux, le Victoire croise la route du Winchelsea près de la Martinique. Au cours du combat naval, tous les officiers de l'équipage sont tués. Misson prend le commandement et propose à ses hommes « d'embrasser la liberté ». La proposition est accueillie par des hourras, comme le seront dès lors tous les discours de Misson, fondateur de la « République idéale » de Libertalia.

Misson

Cha 9, Eru 8, Exp 8, Per 8.

Connaissances nautiques, Droit, Enseignement, Persuasion, Meneur d'hommes, Politique, Tactique, Religion.

Woodes Rogers : le fossoyeur de la piraterie

(1707-1730, Tour du Monde, Bahamas)

Bien que Woodes Rogers n'ait jamais été pirate, son influence est considérable dans l'histoire de la piraterie. En 1707, Rogers quitte la carrière d'armateur pour devenir corsaire. Il prend à son bord le célèbre William Dampier et effectue un tour du monde au cours duquel il prend la ville de Guayaquil, en Amérique du Sud. De retour à Bristol en 1711, il se fait négrier avant d'être nommé gouverneur de l'île de New Providence en 1717. Il rejoint les Bahamas avec la mission d'en éradiquer toute présence pirate. Il propose une grâce à tous les forbans désireux de retourner à une vie honnête. À l'exception de Vane, la quasi-totalité d'entre eux accepte la proposition, même si les mutineries sont nombreuses par la suite. Sous son gouvernement jusqu'en 1730, New Providence fait la chasse aux pirates et s'ouvre au commerce avec la Nouvelle-Espagne.

Woodes Rogers

Eru 8, Cha 8, Pou 8.

Connaissances nautiques, Géographie, Hydrographie, Meneur d'hommes, Navigation, Persuasion, Politique.

Vivre à l'ombre du pavillon noir

Chapitre 7

La force des traditions

« Ralliez-vous sous le pavillon noir ! », disent-ils… Mais qu'y a-t-il au juste sous ce terrible pavillon, mis à part l'annonce d'un combat sans pitié où se mêleront les cris, l'odeur du sang et celle de la poudre, la peur aveugle et l'espoir fou d'un butin au-delà de toute espérance ? Avec la volonté d'échapper à la corde et de se soustraire aux lois des puissants, rois ou dieux, les pirates prennent la mer avec un sabre bien aiguisé et des idéaux plein la tête. Face à une société qui veut les éliminer coûte que coûte, ces hors-la-loi ont choisi de devenir des « princes des mers », libres de toute entrave. Bâtissant leur propre société, ils suivent les lois qu'ils ont eux-mêmes choisies, en accord avec leurs idéaux communs.

Les valeurs pirates

« Quant à nos hommes d'État, disait-il, n'allez pas croire que la pourpre les empêche d'être aussi bons courtisans que les autres. La ragion di Stato, la raison d'État, ils savent la discerner et la rechercher avec autant de fourberie et aussi peu de conscience que n'importe quel laïque. Ils savent se montrer aussi astucieux là où il convient de l'être et, quand ils peuvent se le permettre, aussi cyniques et impudents dans l'oppression des petites gens, dans l'extension de leur état et dans celle de leur famille. La teneur de leur morale, on peut la lire dans leur vie, celle de leur religion dans la maxime de certain cardinal : Quantum lucrum ex ista fabula Christi ! [Que de profit a pu engendrer cette fable qu'est le Christ !], reprise in petto par bon nombre d'entre eux. »

Daniel DEFOE, Le Grand rêve flibustier

Volontiers violents, impies et destructeurs, les pirates n'ont pas attendu le vent de la révolution pour adopter des règles de vie basées sur le respect de la liberté, de l'égalité et de la fraternité. L'observation de ces règles, qui se substituent à la discipline de fer de la marine royale, favorise la cohésion de la communauté pirate.

La liberté

La liberté, droit inviolable et essentiel de tout aventurier, constitue son bien le plus précieux. Les pirates y sont d'autant plus attachés que la société qu'ils ont quittée était incapable de la leur offrir. Ils sont prêts à affronter les persécutions et la menace omniprésente de la corde pour la conserver. Chacun reste libre de quitter l'équipage s'il n'accepte pas la chasse-partie. Par contre, celui qui reste doit la respecter à la lettre et se montrer intraitable envers ceux qui la violent. La loi ne restreint pas la liberté, elle en est le garant inaliénable.

Les pirates exècrent les puissants qui exploitent le peuple en le condamnant à la misère et méprisent les hommes qui se résignent à rester leurs esclaves. La plupart des pirates ont souffert à bord des navires de guerre et des navires marchands. Aussi, lorsqu'un capitaine pirate a la tentation de s'arroger des privilèges, ses hommes le punissent sans pitié.

L'autorité

Le respect du principe de liberté n'exclut pas le devoir d'obéissance à un supérieur. Le pirate n'obéira qu'au chef qu'il s'est choisi. Il lui voue une loyauté indéfectible tant qu'il mérite sa confiance. Les pirates qui ne se plient pas à la volonté de leur chef sont considérés comme des traîtres : accepter la loi dans son principe sans l'appliquer à soi-même, c'est briser le lien qui unit l'équipage. En outre, l'obéissance totale est indispensable à la survie du navire. Le marin qui ignore un ordre du capitaine ou du second dans un moment critique — combat naval, bataille, fuite ou tempête —, est puni de mort. Un ordre ne peut être remis en cause qu'une fois les périls écartés, lors d'une assemblée. Libre alors aux pirates de changer de capitaine si ce dernier est jugé tyrannique, faible ou incompétent.

Le pirate accorde à son capitaine le droit de le tuer s'il faiblit au combat mais cette règle est réciproque. Pour asseoir son autorité lorsque le temps presse, le capitaine pirate peut faire usage de la violence sans faire appel au système judiciaire. L'arbitraire d'un tel acte peut lui coûter cher s'il est jugé injustifié. S'il est au contraire approuvé par l'équipage, il ne fait qu'accroître son prestige. Si les pirates restent très légalistes, ils admettent la loi du plus fort lorsqu'elle est mise au service du groupe. L'établissement de la hiérarchie se fait naturellement et sans violence, chacun s'inclinant devant plus puissant que lui.

Le respect de la loi choisie par le groupe renforce la confiance de chacun en la communauté. L'autorité obtenue par le vote est une preuve en soi de la qualité du chef et de sa supériorité sur chacun de ses hommes. Réussites et échecs du groupe lui sont imputés. L'autorité naît d'un accord tacite entre l'homme et son chef. Pour le pirate, l'autorité arbitraire est tyrannique par essence. Ceux qui la représentent, les aristocrates et les chefs militaires, sont



Jalousie

Un simple matelot (et désireux de le rester) multiplie les idées lumineuses. Il a cependant tendance à les donner dans le feu de l'action, ce qui pose un problème d'autorité au capitaine. Celui-ci finit par l'abattre d'un coup de pistolet sans sommation. Justice ou jalousie ? Faut-il punir le capitaine ?

honnis. Lorsque des pirates prennent un navire, ils commencent souvent, lors d'un procès, par faire juger les officiers de commandement par leurs propres subordonnés. Les accusés peuvent s'attendre à une mort douloureuse même si chacun conserve une chance d'en réchapper car les pirates épargnent ceux qui ont dirigé leur équipage avec humanité et équité. La violence qui sévit à bord des navires, particulièrement sur les navires anglais, apporte aux équipages pirates de nombreuses recrues, mutins ou déserteurs.

Les pirates admirent un capitaine non pirate qui répond à leur idéal du chef. Leur attitude à son égard est plus respectueuse encore qu'envers leur propre capitaine. Dans leur esprit, il s'est montré héroïque en parvenant à se montrer juste dans une société qui favorise la violence arbitraire et l'injustice. Avant de se faire pirate, Bartholomew Roberts était un second juste et humain. Les pirates qui ont pris son navire l'élisent capitaine à la mort de Davis. Le marin choisi n'a pas la possibilité de se désister, même si le cas de Roberts, qui n'a jamais exprimé le désir d'entrer en piraterie, reste particulier. Ceci explique sans doute que ce capitaine ait pu se tenir à l'écart des beuveries et manifester sa préférence pour la musique de chambre sans subir l'opprobre générale !

L'égalité

À bord d'un navire pirate, les privilèges sont abolis. Capitaine et simple matelot sont simplement placés à deux postes différents en termes de compétence et de prestige. Si le capitaine tente de s'arroger des droits particuliers — ordinaire amélioré, cabine personnelle ou règles contraires au règlement général —, il encourt un châtiment exemplaire : la pendaison, ni plus, ni moins. Si un membre d'équipage estime que le lit ou l'écuelle de son voisin sont de meilleure qualité que les siens, il a parfaitement le droit de procéder à un échange sans que nul ne puisse rien objecter, même s'il s'agit des biens du capitaine.

Les inégalités de la société sont insupportables pour les pirates, qui refusent les privilèges de naissance et vouent une haine profonde aux nobles comme aux ecclésiastiques. Le principe d'égalité permet d'offrir des chances égales à chacun. Il est dès lors nécessaire de faire ses preuves pour être promu à un poste de responsabilité par une décision de l'assemblée, sans qu'aucun préjugé ne puisse interférer. Ainsi, un pirate d'origine noble pourra obtenir le respect de ses pairs en se portant volontaire pour les corvées. Il n'aura ni plus ni moins de chances de progresser dans la hiérarchie qu'un matelot d'origine paysanne mais il devra se défaire de certaines attitudes aristocratiques.

La solidarité

Pour sauver un des siens, un groupe de forbans est prêt à sacrifier cent de ses hommes. On ne pleure pas un frère mort au combat mais on ne peut tolérer l'abandon d'un homme prisonnier ou condamné à la pendaison, que ce soit pour vol, viol ou meurtre. C'est là un signe de lâcheté qui poursuivra ses auteurs jusqu'au trépas. Quels que soient les risques encourus, les pirates font payer chèrement toute « injustice » commise à l'égard d'un de leurs compagnons. Cette solidarité est connue de leurs adversaires, qui savent que la moindre escarmouche, même à cent contre un, peut leur coûter très cher.

Lorsqu'un équipage choisit d'étendre sa solidarité aux autres forbans, les représailles peuvent atteindre une ampleur propre à terroriser plus d'un gouverneur. Une ville où des pirates ont été pendus peut s'attendre à voir tous ses navires attaqués et brûlés, leurs hommes d'équipage torturés et mis à mort sans autre forme de procès. Beaucoup de pirates se sentent solidaires des opprimés, comme les Indiens du Nouveau Monde, que les Espagnols puis les Anglais ont exterminés ou réduits à l'esclavage. Monbars, dit « l'Exterminateur », ayant appris à l'université que les Espagnols sont à l'origine de la disparition de peuples entiers, voue une haine indicible à ces tortionnaires sans en avoir jamais rencontré. Cet « humanisme » s'étend pourtant rarement aux esclaves d'Afrique noire, qu'ils peuvent vendre ou acheter sans le moindre état d'âme.

La fraternité pirate est ouverte à tous ceux qui acceptent son mode de vie. Si le recrutement de force, imposé par la nécessité, est monnaie courante, jamais un aspirant forban ne sera éconduit, à moins qu'il n'ait été banni par le passé. Cette fraternité rejette ceux qui acceptent sans broncher le joug de l'oppression. Aux yeux des pirates, les esclaves des nobles et du clergé ne valent guère mieux que leurs maîtres.

Le volontariat

Lorsqu'une tâche réclame des hommes pour être menée à bien, le quartier-maître exige des volontaires. Quels que soient l'ampleur, la difficulté et le danger encourus, ces derniers ne manquent pas. Le volontariat revêt une importance particulière dans le déroulement de la vie à bord. Le prestige de chacun dépend autant de sa compétence que de sa motivation à servir le groupe. Les membres d'équipage qui se portent régulièrement volontaires jouissent d'une grande popularité. Ils décrochent plus facilement des postes à responsabilité car ils ont su gagner la confiance de leurs compagnons.

Si les volontaires viennent à manquer, ce qui n'est pas rare lorsque l'équipage est rationné et bougon, le quartier-maître désigne des hommes qui doivent se conformer à son choix. Tout refus d'obéissance, s'il n'entraîne pas de sanctions, suscite la méfiance des matelots et entraîne inévitablement une perte de prestige. Lorsque les volontaires sont trop nombreux, ils peuvent se désister ou laisser le quartier-maître choisir les plus motivés et les plus compétents pour accomplir la tâche.

Le volontariat respecte scrupuleusement la liberté de chacun et encourage l'équipage à prendre en main son avenir. Il élimine le poids des corvées, faisant d'une tâche aussi modeste que le nettoyage du pont une activité tout à fait respectable.

La vengeance

« Low mit à la question plusieurs membres de l'équipage et finit par obtenir l'aveu que le capitaine, au cours de la poursuite, avait suspendu au hublot de sa cabine un sac contenant onze mille moïdores, mais qu'il l'avait jeté à l'eau au moment de se rendre.

Écumant de rage, sacrant et tonnant, Low fit couper les lèvres du capitaine, les fit rôtir devant le malheureux, que pour finir il tua de ses mains. Puis l'équipage tout entier, soit trente-deux hommes, fut passé au fil de l'épée. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Les pirates ont la rancune tenace. Cette vengeance peut avoir une cause insignifiante et s'achever par un massacre. Lorsque ces pirates ont à se plaindre des habitants d'une cité, qui par exemple n'ont pas jugé bon de les héberger, ces derniers n'ont guère intérêt à croiser leur route. Si un Espagnol les trahit, tous les Espagnols seront dès lors jugés coupables. Cette justice expéditive accroît sans cesse les motifs de vengeance.

Les situations pouvant entraîner la vengeance des pirates sont innombrables. Toutefois, certains motifs semblent avoir donné lieu à de terribles représailles à de nombreuses reprises :

Résistance de la proie. Pour un pirate, une bonne proie doit se rendre au premier coup de canon ou à la simple vue du pavillon noir. Un navire marchand transportant un équipage aguerri et un capitaine obstiné est à même de leur infliger des dommages et des pertes importantes. Mieux vaut alors que la proie rétive se tienne à distance jusqu'à la nuit afin de pouvoir s'enfuir sans faire face à la fureur des pirates. Cet entêtement coûte fréquemment la vie à tout l'équipage capturé. Si tous les navires d'un même pays résistent systématiquement à la capture, la seule mention de cette nation fera enrager les pirates. Cependant, l'admiration portée par les pirates aux qualités nautiques des marins tempère parfois leur colère et prévient une répression trop sanglante.

Pendaison de pirates. Les villes qui pendent les pirates n'attirent pas leur sympathie. Néanmoins, il leur est tout de même difficile de rassembler assez d'hommes pour assaillir la ville. Aussi les pirates concentrent-ils leur ressentiment sur tout navire en relation plus ou moins directe avec leur ennemi : qu'il soit originaire de cette cité, qu'il l'ait choisie pour port d'attache ou d'escale lors de transports commerciaux vers l'Europe, le navire sera brûlé. Lorsqu'une ville entame le procès d'un équipage pirate, un autre équipage fait parfois pression sur le gouverneur en promettant une invasion sanglante à moins que les prisonniers ne soient relâchés. En règle générale, le gouverneur préférera ignorer la menace pour ne pas affronter le discrédit. Si plusieurs pirates d'envergure — Jennings, Hornigold, Cockram ou Edward Teach — s'associent pour brandir une telle menace, ils peuvent obtenir gain de cause. La ville, discréditée par l'attitude de son gouverneur, ne pourra plus jamais abriter de tribunal pour pirates. Une aubaine pour les forbans !

Refus d'approvisionnement. Lorsqu'ils se ravitaillent dans un port, les pirates proposent au gouverneur de la place d'acheter leur cargaison à des prix défiant toute concurrence. Un gouverneur pragmatique s'empressera d'accepter une telle offre. Mais il arrive que les aventuriers essuient un refus, parfois accompagné d'insultes et de menaces. Les pirates n'ont alors que l'embarras du choix pour les mesures de rétorsion : prise d'assaut de la ville suivie d'un pillage en règle, attaque systématique des navires associés à cette ville, mise en place d'un blocus total… De quoi faire revenir le gouverneur à la raison !

Traîtrise d'un gouverneur. Les gouverneurs ne sont pas tenus de rester fidèles à une promesse faite aux pirates. Le gouverneur qui se permet de trahir un tel accord est généralement bien défendu. Les pirates doivent donc user de méthodes astucieuses pour mettre en œuvre leur vengeance, s'attaquant aux proches de leur débiteur.

Même s'ils n'ont nul besoin de haïr pour torturer, la haine peut leur rendre la tâche plus divertissante. Plus la torture mettra l'ennemi à mal, plus ils dégusteront leur vengeance. Sachez toutefois que la vie des pirates ne tient qu'à un fil lorsqu'ils rendent visite à un gouverneur pour parler affaire. Dès que celui-ci ne verra plus d'intérêt à les laisser en vie, il n'hésitera pas à les faire pendre ou à leur tendre une embuscade.

Affrètement d'un chasseur de pirates. Lorsqu'un corsaire pourchasse un pirate pour le compte d'une ville, il bénéficie de l'effet de surprise et d'un navire armé pour la guerre. Détestant se battre lorsqu'il n'y a pas d'or en jeu, les pirates préfèrent semer les corsaires plutôt que de les affronter. Ces adversaires tenaces les poursuivent impitoyablement, attendant patiemment le moindre moment de faiblesse pour lancer l'attaque. Cette menace permanente rend impossible tout carénage et tout approvisionnement. Une rumeur leur apprendra peut-être quelle est la ville qui est à l'origine de leurs ennuis, afin de se venger si les corsaires tardent à remplir leur mission. Les pirates qui possèdent un refuge peuvent s'y cacher le temps que leur poursuivant se lasse et rentre bredouille au port. Les corsaires qui ne parviennent pas à mettre la main sur leur objectif se rabattent parfois sur un autre hors-la-loi assez malchanceux pour avoir croisé leur route.

Pertes infligées à l'équipage. Les pirates sont particulièrement attachés les uns aux autres. La rage qui s'empare de l'homme d'équipage qui a perdu son matelot au cours d'une bataille peut s'étendre à tout le groupe. Les pirates se laissent alors aller à tuer, torturer, violer et mutiler pour venger leurs frères, même si les victimes n'ont rien ou pas grand-chose à voir avec leur disparition.

Traîtrise ou vol de butin. Un équipage floué lors du partage d'un butin ou trahi par d'autres pirates est prêt aux pires exactions pour obtenir réparation. Il poursuit cette vengeance coûte que coûte, quitte à s'aliéner d'autres possibilités d'enrichissement. Une question de principe, en quelque sorte…

Les représailles

« M. d'Ogeron, étant rétabli, rassembla quatorze cents à quinze cents aventuriers, et il alla à Porto Rico redemander les Français que l'on y retenait prisonniers. Les Espagnols n'étaient plus en état de les rendre, ils les avaient tous tués, et n'osaient le dire aux aventuriers. Pour mieux les tromper, ils leur envoyèrent des religieux faire de leur part toutes soumissions imaginables [...]. Cependant ils rassemblaient des troupes pour tenir tête aux aventuriers.

M. d'Ogeron, indigné de cet artifice, se mit à courir l'île avec son monde, brûlant, ravageant et passant au fil de l'épée tout ce qui se trouva sous ses mains, poursuivant même les fuyards jusqu'aux portes de la ville de Porto Rico, sans que les Espagnols osassent paraître pour s'opposer à ses efforts, tant ils redoutaient la valeur des aventuriers. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Les pirates usent de moyens essentiellement militaires pour faire payer ceux qui se sont permis de leur nuire. Peu patients et piètres négociateurs, ils sanctionnent une trop longue résistance par un « Pas de quartier ! » tonitruant, rapidement suivi d'un sanglant passage à l'acte. Leur acharnement peut mener une ville à la ruine et pousser des armateurs à déserter certaines routes commerciales. L'esprit de vengeance change parfois les tortures infligées à des fins financières en jeu macabre : ce type d'atrocités, souvent mâtinées de cannibalisme, vise tout particulièrement les nobles, les membres du clergé et les riches bourgeois.

Certains pirates rejettent sur la société tout entière la responsabilité des pertes humaines et des mutilations subies par l'équipage. Pour un pirate pendu, certains exécutent tous les notables d'une ville. Pour chacun de leurs hommes tombé au combat, ils exécutent un ennemi ayant accepté de se rendre. Chaque bras de pirate coupé entraînera une semblable mutilation chez l'adversaire. Cette logique funèbre a engendré les pires atrocités de l'histoire de la piraterie. Tous les pirates y ont recours, bien qu'aucun d'entre eux ne l'applique aussi systématiquement que le redoutable Edward Low.

Le refus de la trahison

Les trahisons sont rares chez les pirates. Elles ne surviennent que pour des motifs financiers et le plus souvent lors du partage du butin. Une alliance avec un gouverneur n'est considérée comme une trahison que dans la mesure où cette activité nuit directement à un autre pirate. Les

Plaie vivante

Les PJ naviguent de conserve avec un pirate sanguinaire et paranoïaque qui se prend d'amitié pour eux. S'ils refusent de se livrer aux mêmes atrocités que lui ou essaient de lui fausser compagnie – car il refuse de les laisser partir – il les accusera de traîtrise. Non seulement il les poursuivra pour les abattre, mais salira aussi leur réputation auprès des autres pirates.

pirates trahis ont la dent dure et consacrent souvent le reste de leur vie à obtenir réparation. Les traîtres deviennent des parias de la communauté, sans pour autant subir d'autre sanction que la méfiance générale. Si un équipage ou un pirate trahit plusieurs équipages, il risque d'être chassé par tous les forbans et exterminé en tant que traître à la cause.

Avocats du Diable

Un homme de l'équipage accuse tous azimuts près d'un tiers de l'équipage de trahison et de crimes divers. Il est condamné par l'assemblée pour avoir voulu déstabiliser le groupe. Pourtant, les PJ devraient trouver louche qu'un homme se mette en danger de cette manière. Peut-être avait-il raison ? Pourquoi tous les hommes ainsi accusés ont-ils disparu pendant quelques jours lors de la dernière halte du navire ?

« Courte et bonne »

« Dans le service courant, (…) la solde est médiocre, et le travail écrasant. Pirate, je vis dans l'abondance et le plaisir ; je dispose de la force et de la liberté ; qui ne ferait comme moi, sachant qu'il ne risque guère qu'un mauvais moment, celui du nœud coulant qui vous chatouille la gorge ? Non ! Courte et bonne, voilà ma devise. »

Daniel DEFOE,
Les Chemins de Fortune

La devise de Bartholomew Roberts reflète la volonté des pirates de profiter de chaque instant, même s'il leur faut sans cesse garder à l'esprit l'ombre omniprésente de la mort. La plupart n'ont que quelques années devant eux pour jouir de leur condition d'hommes sans entraves, avant de finir pendus ou emportés par la mitraille. Dès qu'ils le peuvent, ils s'enivrent, s'offrent des femmes, jouent jusqu'à la ruine et dépensent leur argent sans compter. Un butin qui aurait permis à un homme de vivre confortablement jusqu'à la fin de ses jours est dilapidé en quelques semaines.

À la manière de Rackham

Comme Rackham avant ou après eux, les PJ et leur équipage sont attaqués par un navire de guerre un lendemain de beuverie. L'équipage est incapable de se battre, de fuir et même de prendre une décision. C'est peut-être une bonne occasion pour faire ressortir la personnalité d'un futur chef !

Reconnaissance et prestige au sein de l'équipage

Compétence

Le prestige d'un marin au sein d'un équipage de pirate est d'abord lié aux compétences dont il fait preuve au poste qui lui a été assigné. Les bons pirates brillent dans tous les domaines, tout particulièrement à la manœuvre, au pointage et à la recharge de pièce. Les meilleurs éléments se verront élus à un poste de commandement. Il est possible de refuser une promotion tant que d'autres marins à bord peuvent faire l'affaire. Dans le cas contraire, le quartier-maître ne peut que s'efforcer de persuader les réticents qu'un refus peut nuire à l'ensemble de l'équipage.

À l'inverse, l'incompétence d'un membre du commandement n'est pas admise. Un simple matelot peut se montrer médiocre s'il fournit des efforts manifestes pour s'améliorer. En revanche, un équipage ne se résoudra jamais à obéir à un incapable. Outre le mépris que s'attirerait un tel capitaine, chacun se sentirait en danger, à la merci d'un ordre inconséquent, et risquerait de voir son propre travail perdre en qualité par manque de motivation. Dans un tel cas, le quartier-maître réunit l'assemblée sans tarder afin de sanctionner l'incompétent, qui risque fort de finir sa vie sur une île déserte.

Hauts faits

Dans cette société de tradition orale, les hauts faits accomplis par certains hommes d'équipage sont immortalisés avec humour et emphase par les histoires de marins. Une action d'éclat n'est pas nécessairement couronnée de succès. La malchance est un des éléments omniprésents du monde

de la mer et le génie consiste précisément à se jouer d'une telle adversité, preuve supplémentaire que la prise d'initiative est aussi considérée que le succès. Les capitaines pirates trop prudents sont convaincus de couardise et rejetés par leur équipage, qui leur préfère des hommes fougueux, quel que soit le caractère inconsidéré de leurs décisions.

Le pirate isolé ayant contraint un équipage ennemi à se rendre jouira de la même considération que l'unique survivant d'une opération suicide. Les pirates vouent une reconnaissance sans bornes à ceux qui ont risqué leur vie pour sauver leurs frères ou inverser le cours d'un combat perdu d'avance. Transcendé par de fréquentes actions héroïques, l'équipage forme un bloc soudé par une confiance indéfectible. Revers de la médaille, les fautifs sont hâtivement relégués au rang de traîtres.

Éloquence lors de l'assemblée

« Le capitaine Grammont, qui était du conseil, approuva cet avis : « Ce n'est pas là, dit-il, une de ces entreprises communes et journalières ; je croirais celle-ci presque impossible sans la valeur et l'expérience de ceux qui m'écoutent ; chacun de nous sait que les Espagnols ont toujours de bonnes troupes dans des places aussi considérables que la Vera Cruz, et pour le commerce qui y est immense, et pour les marchands qui y sont tous fort riches. Cette ville, continua-t-il, contient au moins trois mille hommes de guerre pour sa défense et en vingt-quatre heures, elle peut en faire venir des environs quinze à seize mille, sans compter huit cents hommes de garnison et soixante pièces de canon. Il n'y a pas là de quoi ruiner notre projet ; mais celui-ci n'aura vraiment réussi que si sa réussite est assez prompte pour empêcher les plus opulents de ces Espagnols de mettre, comme à l'accoutumée, leurs personnes et leurs richesses à l'abri dans les bois, où ils n'aient plus qu'à attendre tout à loisir notre rembarquement. Pour réaliser notre dessein, il nous faut courage, diligence et secret. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Naturellement méfiants à l'égard des beaux parleurs, les pirates se montrent suspicieux face à un capitaine trop éloquent lors des assemblées. Ils prêtent plus volontiers l'oreille aux propositions conciliantes et démagogiques du quartier-maître. Proche des hommes au quotidien, il connaît les mots capables de rallier l'équipage à son avis. L'éloquence pirate n'a rien à voir avec l'éloquence des cours royales. Elle s'appuie davantage sur des formules chocs et sur l'attitude de l'orateur que sur des arguments rationnels et des démonstrations logiques !

Courage, férocité et inflexibilité

Dans la société des pirates, les couards sont honnis et la prudence elle-même est méprisée. « Plutôt casser que plier » semble être la devise de ces hommes pour qui toute concession est considérée comme un acte de trahison. Pourtant, les duels règlent rarement les différends d'ordre mineur car, quelle que soit son inflexibilité, le faible cède généralement devant le plus fort. Ces combats fratricides et sanglants tranchent en dernier recours les luttes de pouvoir et les conflits hiérarchiques.

Cette férocité galvanise les troupes et effraie l'ennemi, qui sait qu'il trouvera en face de lui des combattants prêts à perdre la vie au nom de leur idéologie radicale. Le matelot non pirate, attaché à sa propre existence et à sa famille, et dont la destinée n'est liée à aucun groupe, ne lutte pas à égalité contre le forban. Lorsqu'il aperçoit le pavillon noir, il a le sentiment d'être vaincu avant même d'avoir engagé le combat.

Un exemple du caractère féroce et imprévisible des pirates : tandis qu'il jouait aux cartes avec des membres de son équipage, Edward Teach sortit son pistolet sans aucune raison apparente et tira froidement sur son second. Il expliqua plus tard qu'il avait agi ainsi afin que nul n'oublie qui il était.

Sociabilité

Les pirates sont des êtres sociaux par définition car leur survie dépend de celle de leur groupe. Même s'ils ne militent pas tous pour l'établissement d'une société idéale, ils espèrent trouver au sein d'un groupe l'égalité et la li-

Ridiculisé

Un marin est régulièrement ridiculisé par ses confrères. Il demande à l'assemblée le droit de quitter le navire, mais elle le lui refuse, craignant qu'il ne vende l'équipage à l'ennemi. La suspicion et le mépris qui pèsent alors sur le malheureux le pousse à agir, soit en s'évadant, soit en sabotant le navire.

berté dont ils se sont toujours sentis privés. L'apprenti pirate commence par se plier aux lois votées par le groupe sans jamais protester, même lorsqu'il doit subir des sanctions. Contester, c'est prendre parti contre le groupe et le mode de vie qu'il s'est choisis.

L'amatelotage

« Qu'as-tu donc matelot ? lui demandais-je en le saisissant dans mes bras pour l'empêcher de tomber.

– Ce que j'ai, vieux, me répondit-il en essayant de sourire… mais pas grand chose… une prune anglaise, que je ne puis pas digérer, dans le corps… Ah ! ne me serre pas si fort, vieux, tu me fais mal… Je me sens ce matin douillet comme tout…

Mon pauvre matelot, en parlant ainsi, retira sa main gauche, qu'il appuyait sur sa poitrine, et me montra une affreuse blessure.

– C'est l'English qui m'a pistoletté, le chenapan ! continua-t-il en me faisant signe de ne pas l'interrompre. C'est mesquin, je le sais… que veux-tu ! on ne peut pas attendre de politesse d'un espion… Après tout faut avouer que je lui ai fendu le crâne… Crénom, je me sens faignant… assois-moi par terre !

– Attends-moi matelot, lui dis-je avec émotion après avoir obéi à son ordre, je m'en vais chercher des secours.

– Pas la peine, vieux, je suis cuit… n, i, ni, c'est fini ! Ah ! nom de nom… tout de même je pourrais boire quelque chose… Ah ! pardieu… on dirait… on dirait… que je vais tourner l'œil… […] Dis donc Louis… ho… holà… moi qu'avais tant de choses… de blagues… à te raconter… ça tombe mal.

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

Louis Garneray, Corsaire de la République

Dernière chance ?

Les PJ ont été capturés et sont promis à une mort certaine. S'ils se sont conduits en bons compagnons, agissant toujours pour le bien du groupe et conformément aux valeurs pirates, leur équipage viendra à la rescousse. Sinon…

Terreur

Le capitaine des PJ est une terreur qui abat sans pitié tous ses opposants. Tout l'équipage le suit par peur des représailles et même les meilleurs amis du chef agissent plus ou moins sous la contrainte. Les aventuriers peuvent organiser la résistance, mais ce ne sera pas facile, car le capitaine a des mouchards partout. Sa paranoïa n'a d'égal que sa violence. Pourtant, le temps presse, car l'équipage gagne peu à peu la réputation de n'être composé que de faibles…

Afin d'assurer la cohésion de l'équipage d'un navire, on associe les membres de l'équipage deux par deux. Chaque homme du couple ainsi constitué désigne son compagnon par le terme de « matelot ». Prendre matelot, c'est s'amateloter, et cette association ressemble fort à un mariage. Le matelot d'un marin est souvent l'être le plus cher qu'il ait au monde.

Le choix du matelot

Sur la plupart des navires, le choix du matelot est effectué par le maître d'équipage ou par le quartier-maître, qui connaissent parfaitement leurs hommes et sont capables de les associer avec intelligence. Ce choix détermine l'avenir des deux marins. Un mauvais amatelotage, tout comme un mauvais mariage, se termine par un douloureux divorce pour les deux hommes. En revanche, si chaque homme d'équipage trouve un bon matelot, l'ambiance et la cohésion à bord seront excellentes et l'efficacité de l'équipage assurée.

Les pirates, eux, choisissent librement leur matelot. Ils resteront associés pendant des dizaines d'années, ou jusqu'à ce que la mort les sépare. Le choix du matelot ne se limite pas à la prise en compte d'affinités et d'humeurs compatibles. Des compétences complémentaires permettent à chacun d'instruire l'autre de son mieux. Pour cette raison, les maîtres d'équipage poussent souvent les



anciens à s'amateloter avec les nouveaux afin d'allier impétuosité et sagesse.

Les relations entre matelots

Les deux matelots sont unis par une amitié indéfectible. Ils se promettent assistance et secours en cas de besoin ou de danger. Au combat, les deux compagnons se protègent mutuellement. Lors d'un procès pirate, un inculpé ne peut être défendu par son matelot, naturellement jugé peu objectif. La condamnation et l'exécution d'un pirate peut pousser son matelot à quitter son navire, si la loi le lui permet. Quoi qu'il en soit, un marin ne trahira jamais son compagnon.

L'amatelotage peut être informel ou faire l'objet d'un contrat signé entre les deux parties. Si l'un des deux marins meurt, son matelot hérite de tous ses biens, même si d'autres pirates veulent lui refuser ce privilège s'il ne l'a pas convenablement défendu. Pour les gueux de la mer, le navire est le foyer et le matelot l'unique famille. Ils accordent plus de prix à cette famille qu'ils se sont choisie qu'à celle que la nature leur a imposée.

Il n'est pas rare que l'affection qui lie deux matelots se change en relation homosexuelle. C'est un comportement naturel pour des hommes qui passent ensemble la quasi-totalité de leur vie et se sacrifieraient sans hésiter l'un pour l'autre. Lorsqu'un matelot se marie avec une femme, son matelot devient son amant sans faire preuve de jalousie. Tout le monde n'a pas la largesse d'esprit de Barbe-Noire, qui partageait sa femme avec tout son équipage. Les mauvaises langues diront qu'il la prostituait…

Les postes à bord

À bord d'un navire, quel qu'il soit, chacun occupe une fonction bien spécifique, avec ses devoirs, ses droits, ses responsabilités, mais aussi sa place dans la hiérarchie : **le poste**. Aucun marin n'est inutile à bord et chacun trouve son occupation au sein de l'équipage, en fonction de ses capacités.

Certains postes sont plus prestigieux que d'autres, comme les postes de commandement ou ceux des maîtres, mais tous les postes doivent être pourvus. En effet, jamais un équipage ne prendrait la mer sans être au complet, car ce serait aller droit vers une mort certaine. Lors d'un combat, les marins sans commandement se rendent, et un navire sans charpentier ni calfat est assuré de couler…

Seuls les passagers n'assument aucune fonction particulière, et même votre personnage finira probablement par occuper un poste, faisant sans doute même partie du commandement. Ses Caractéristiques le prédisposent à certains postes plus qu'à d'autres. Ces aptitudes sont mesurées par les six Valeurs de commandement (Capitaine, Second, Canonnier, Quartier-maître, Maître d'équipage, Maître canonnier), qui sont égales à la moyenne des deux Caractéristiques essentielles pour le poste. Il existe en fait une Valeur de métier par poste à bord, mais les Valeurs de commandement sont les plus importantes.

Exemple : *La Valeur de commandement pour le poste de Second est égale à la moyenne de l'Adaptabilité et de l'Expression. Le second doit en effet donner des ordres d'une parfaite clarté et prendre, en tant que responsable de la tactique à bord, des décisions rapides pour s'adapter au mieux aux conditions imposées par le climat ou le combat. Avec 4 en Adaptabilité et 3 en Expression, la Valeur de Second de N'Serengi est égale à 3,5 = 4, ce qui n'est pas brillant. En revanche, sa Valeur de Maître canonnier, moyenne de la Perception et de la Force, est égale à 6. Bien que ce ne soit pas exceptionnel, c'est le poste qui convient le mieux à ce personnage.*

Du fait de la concurrence et des aléas du destin, votre personnage pourra assumer son poste tout de suite, ou bien après quelques années de mer, quand il aura prouvé ses capacités. En effet, un personnage incompétent peut mettre en danger l'ensemble de l'équipage, et personne ne le laissera obtenir un poste seulement parce qu'il en a envie.

Vous trouverez ci-après une description de chaque poste, avec pour chacun d'entre eux les Caractéristiques et Compétences jugées essentielles (1) ou seulement importantes (2).

Le commandement

Capitaine

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

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

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Le capitaine représente l'âme du navire. En tant que tel, il est responsable de la stratégie, de son navire et du succès de la mission qui lui a été confiée. Indispensable à la cohésion de l'équipage, il n'a de compte à rendre à personne dans les situations critiques et peut abattre sur-le-champ les récalcitrants. Une lourde responsabilité pèse toutefois sur ses épaules, même s'il ne bénéficie comme privilège que de l'admiration de ses hommes sur les navires pirates. S'il tombe au combat, les hommes se rendent. S'il se montre incompétent, il ne récolte que le mépris et l'assemblée peut à tout moment le sanctionner pour couardise, incompétence ou abus d'autorité, et l'abandonner sur une île déserte conformément aux clauses de la chasse-partie… Le capitaine est le meilleur et le plus féroce des hommes à bord. Il doit son élection à son charisme, à son expérience et à sa science de la navigation.

Sur les navires marchands ou les bâtiments de la marine royale, le capitaine est le seul maître à bord après Dieu, disposant d'un droit de vie et de mort sur chacun de ses hommes, sans être obligé de justifier ses ordres. Il occupe un grade élevé difficile à atteindre ; pour y parvenir, l'aspirant de marine compte sur ses compétences, acquises sur le tas, mais aussi sur la chance et sur de solides relations.

Les ordres du capitaine sont brefs et concis. Ils s'adressent au second lorsqu'ils concernent une manœuvre à entreprendre, au pilote lorsqu'il s'agit de faire la route et au timonier lorsqu'il assume lui-même la fonction de pilote. Tous les jours, le capitaine fait le point sur la route à suivre en compagnie du pilote. Il tient à jour le livre de bord, en collaboration avec ses officiers de quart. Il délègue les questions d'ordre technique au second et se concentre sur la tactique. La qualité de ses décisions est essentielle : il doit mettre en œuvre des solutions rapides et efficaces afin de mener l'équipage à la victoire. Il galvanise les troupes par des harangues où la fougue et la rage le disputent à l'humour.

Caractéristiques. 1) Charisme, Érudition. 2) Adaptabilité Expression.

Compétences. 1) Balistique, Connaissances nautiques, Hydrographie, Meneur d'hommes, Navigation, Connaissance de la signalisation, Tactique. 2) Connaissance spé. (Géographie), Lire/Écrire, Arme à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière ou Sabre).

Devoirs. Le capitaine n'a pas droit à l'échec. Si la corde sanctionne invariablement le pirate qui s'est laissé capturer, c'est la cour martiale qui attend les capitaines défaillants dans la marine marchande ou militaire. Ils préfèrent généralement sombrer avec leur navire plutôt qu'affronter le déshonneur. Pour le capitaine pirate, il est une faute plus grave que l'incompétence. S'il transgresse le principe d'égalité et s'arroge des privilèges, il se condamne lui-même à la corde ou au peloton d'exécution. Ainsi, il s'acquitte de son quart de nuit, comme tous les autres officiers à bord.

Droits. Le capitaine bénéficie de deux parts de prise lors de la répartition du butin. Le navire, propriété de l'équipage tout entier, ne lui appartient pas.

Intérêt de sa fonction. Même s'il se montre moins omniprésent que le second, le capitaine est l'homme le plus important à bord. Son mépris des privilèges renforce l'affection que lui porte l'équipage, même s'il se sait menacé de sanction au moindre faux pas. S'il prend des décisions en suivant son propre intérêt, il finira sans aucun doute sur une île déserte. Il doit toujours s'efforcer de servir les intérêts et le bien-être du groupe, quoi qu'il lui en coûte sur le plan personnel.

Quelques exemples d'ordres :

Au second : « Un grain arrive, faites réduire la toile ! »

Au canonnier : « Chargez la batterie bâbord à mitraille, sans ouvrir les sabords ! »

Au pilote : « Préparez la route jusqu'à quelques lieues de Mérida, où nous pourrons faire de l'eau ! »

Au timonier : « La barre dessous, cap nord-nordai, arrondissez le cap Corrientes[1] ! »

[1] : « *On prononce* nordai, noroi, suaite *et* suroi, *pour nord-est, nord-ouest, sud-est et sud-ouest.* » Vice-amiral, comte Willaumez, *Dictionnaire de la marine*

Second ou « Premier lieutenant »

Le second (soit « premier lieutenant », soit « commandant en second » sur un navire de guerre, selon la taille de celui-ci) est responsable à bord des manœuvres nautiques. Il transmet les ordres évasifs du capitaine (et ne s'adresse jamais directement aux hommes), mais ne se contente pas de cela : il détaille au maître d'équipage les tâches qui doivent être réalisées, sans toujours en saisir la finalité : ce n'est que par l'exécution d'ordres apparemment sans lien que se concrétise une stratégie et qu'apparaît au grand jour le génie du capitaine.

Outre sa capacité à faire face à n'importe quelle situation, il doit être en mesure de prendre des initiatives, tout en rapportant les faits importants au capitaine. Aucune manœuvre, aucune situation nautique n'a donc de secret pour le second. Si le poste de capitaine réclame génie et charisme, celui du second nécessite science et clarté. Les seconds incompétents ne font pas longtemps illusion avant d'être marronnés. Un ordre irréfléchi ou inadéquat peut faire sombrer le navire et coûter la vie à bon nombre d'hommes d'équipage.

Sur les navires de guerre, le second peut rester à son poste jusqu'à l'âge de la retraite sans jamais atteindre le grade de capitaine. Le second d'un équipage pirate peut se concentrer sur la bonne marche du navire tandis le quartier-maître s'occupe de la discipline.

Caractéristiques. 1) Adaptabilité, Expression. 2) Perception, Charisme.

Compétences. 1) Connaissances nautiques, Meneur d'hommes, Pratique nautique, Connaissance de la signalisation, Tactique. 2) Connaissance des navires, Connaissance spé. (Géographie), Lire/Écrire, Hydrographie, Arme à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière ou Sabre).

Devoir. Le second est responsable de la manœuvre. Il ne se soucie pas de la répartition des tâches parmi les matelots (travail du maître d'équipage). En cas d'échec ou d'inefficacité, il répond de ses fautes devant l'assemblée.

Droits. Le second bénéficie d'une part et demie de prise.

Intérêt de sa fonction. L'expérience, le savoir technique et l'assurance du second en font un personnage respecté de tous, y compris du capitaine.

Quelques exemples d'ordres :

Au maître d'équipage pour virer de bord : « Brasse carré. Choque les écoutes. Timonier, la barre dessus ! »

Alors que le navire commence à changer d'amure : «Timonier, virez lof pour lof. Brasse derrière, et leste ! Souque les écoutes de grand-voile, les amures au croc de lof ! »

Marine de guerre

Tout Français se destinant au métier de marin doit se déclarer dès l'âge de 16 ans aux autorités. Les engagés sur les navires de guerre sont ensuite tirés au sort parmi les conscrits. Pour devenir officier sur un navire marchand, il faut avoir servi pendant au moins une campagne sur un navire du roi.

Ceci peut donner l'occasion aux PJ, avant de devenir pirates, de vivre des aventures sur un navire de guerre, pourquoi pas dans les Indes Orientales, à défendre les rares comptoirs français contre les Anglais et les Hollandais. Ils peuvent aussi assurer la sécurité et la légalité de la traite des Noirs.

Canonnier, ou « Second lieutenant »

Le canonnier est un lieutenant aux ordres du second, responsable à bord des tirs d'artillerie. C'est souvent un ancien chef de pièce, choisi pour sa parfaite maîtrise technique. Au combat, il précise au maître canonnier les ordres du capitaine, et définit la tactique de tir et de recharge en tenant compte de ses directives. La recharge et le pointage des pièces s'effectuant plusieurs minutes avant le tir, il doit anticiper intelligemment les mouvements du navire et les conditions de tir. Il indique donc aux chefs de pièces l'inclinaison à donner aux canons en fonction de la gîte et de l'orientation du navire, de la position de la cible et de la force du vent. Il doit déterminer s'il est préférable d'effectuer un tir groupé ou un tir « à coup sûr », attaque moins puissante mais plus précise.

Il est aussi responsable du maintien de l'ordre au milieu de la terreur et de la fumée qui règnent dans l'entrepont, tout en rassurant les hommes – coupés du reste de l'équipage – en les tenant informés de la situation. Il informe ses supérieurs d'une éventuelle carence en hommes, des dégâts subis par la batterie ou de l'apparition de voies d'eau.

Lorsque le navire n'est pas impliqué dans un combat, le canonnier dirige les exercices afin d'aguerrir les artilleurs et leur donner les automatismes nécessaires dans le feu de l'action, un entraînement indispensable mais qui coûte cher en poudre et en boulets.

Les navires de guerre comptent entre 1 et 5 lieutenants en plus du second. Ils se répartissent entre les différents mâts pour le commandement de la manœuvre et entre les différentes batteries pour le commandement des canons. Ils sont assistés dans leur tâche par les enseignes. Les navires marchands ou de guerre de la taille d'un cotre ou plus petits sont commandés par un lieutenant et non par un capitaine.

Caractéristiques. 1) Perception, Expression. 2) Charisme.

Compétences. 1) Balistique, Connaissances nautiques, Meneur d'hommes, Artillerie (Recharge de pièces), Tactique. 2) Lire/Écrire, Armes à feu (Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces), Compétences de combat.

Ses devoirs. Comme tous les officiers, le canonnier effectue son quart de nuit. Au combat, il s'efforce de respecter les temps de recharge exigés par le capitaine.

Ses droits. Le canonnier bénéficie d'une part et demie de prise lors du partage du butin.

L'intérêt de sa fonction. Le canonnier est seul maître de l'artillerie à bord du navire. Il peut se signaler par des exploits, s'il lui prend l'idée de briser le gouvernail adverse, d'abattre les haubans ou de faucher le commandement ennemi. Lors d'un combat naval, son rôle est plus important que celui du second.

Quelques exemples d'ordres :

Au maître canonnier : « Double charge. Pointez à ricochets à 300 mètres, plein entrepont, gîte nulle ! »

Enseigne

L'enseigne est sur un navire de guerre le membre de l'état-major de plus bas grade, si l'on excepte les gardes-marines. Avant d'entrer dans le commandement d'un navire de guerre, un jeune officier doit passer par le poste d'enseigne. Il transmet les ordres entre les membres du commandement et apprend ainsi le fonctionnement du navire. Après avoir acquis plus d'expérience, l'enseigne assiste un lieutenant en commandant une partie de la manœuvre ou de l'artillerie en arrière du mât, alors que le lieutenant commande en avant du mât. C'est un enseigne qui occupe le poste de lieutenant sur les navires de guerre de la taille d'un cotre, d'un sloop ou d'un lougre.

Caractéristiques et compétences. Celles des membres du commandement ci-dessus.

Aspirant de marine ou garde de la marine, dit « Garde-marine »

Les navires de guerre embarquent des gardes-marines lorsqu'ils embarquent également des soldats. Les gardes-marines, ou aspirants de marine hors de France, sont des apprentis officiers montant à bord des navires de guerre pour compléter leur formation avant de devenir enseignes. Les gardes-marines font partie de l'état-major et sont des soldats d'élite, rompus à l'escrime. Sur les na-

vires amiraux, les gardes-marines, triés sur le volet, sont nommés « Gardes du pavillon amiral ».

Caractéristiques & compétences. Celles de l'officier dont il espère accéder aux fonctions.

Ses devoirs. Les gardes-marines sont à bord pour apprendre. Comme ils sont jeunes, leurs devoirs sont avant tout là pour modérer leur tendance au manque de discipline. Ainsi il leur est interdit de s'attrouper, de s'asseoir sur les canons, d'entretenir des rapports personnels avec les matelots ou les soldats.

Ses droits. Il n'y a pas de gardes-marines hors des navires de guerre.

Chirurgien-major

Sur les navires de guerre de la taille d'une goélette ou plus grand, le premier-chirurgien, appelé chirurgien-major, fait partie de l'état-major et mange donc à la table des officiers. C'est lui qui soigne les membres de l'état-major malades, et qui commande les seconds-chirurgiens et aides-chirurgiens.

Caractéristiques, compétences, etc. Cf. Chirurgien.

Les officiers mariniers

Maître d'équipage, dit « Bosco », ou « Premier-maître »

Ancien gabier qui connaît parfaitement le navire et chacune de ses manœuvres, le bosco assure le lien entre les hommes et le commandement, et est chargé du détail de la mise en œuvre des ordres du second. Il organise les gabiers et les simples matelots en groupes, assignés aux tâches précises de chacune des manœuvres. Il se doit de leur enseigner celles-ci, et de les expliciter si nécessaire. Il s'efforce de créer un climat de compétition amicale propre à motiver ses hommes. Au combat, il organise les groupes et coordonne leurs actions. Il assigne un rôle à chacun des hommes de sa bordée en fonction de ses qualités : tireur, sabreur, grenadier, moucheur…

Matelot dans l'âme, il s'est démarqué de ses compagnons par ses compétences. Il connaît parfaitement la personnalité des hommes qui constituent sa bordée. Il les regroupe harmonieusement et mêle efficacement nouveaux et anciens afin d'assurer une parfaite transmission du savoir. Ses violents coups de trique et ses coups de pied bien placés stimulent les traînards et ravivent l'ardeur des pleutres au combat.

Les navires importants comptent deux maîtres d'équipage. Le maître d'équipage est assisté d'un ou de plusieurs – par ordre décroissant de responsabilité – seconds-maîtres, contremaîtres, bossemans, quartiers-maîtres. Sur les navires pirates, le quartier-maître n'est pas sous le commandement des précédents et a un rôle tout autre.

Caractéristiques. 1) Adresse, Expression. 2) Charisme, Force.

Compétences. 1) Connaissances nautiques, Enseignement, Intimidation, Pratique nautique, Compétences de combat. 2) Athlétisme, Empathie.

Devoirs. Le maître d'équipage est chargé de veiller à la bonne exécution des manœuvres.

Droits. Le maître d'équipage reçoit une part et quart de prise.

Intérêt de sa fonction. Le maître d'équipage fait partie du commandement tout en restant proche des matelots. On ne lui demande pas d'être un chef hors pair mais surtout d'être un excellent marin et d'assurer l'efficacité des manœuvres.

Patron

Le patron est un maître d'équipage vétéran ayant acheté, ou à qui un armateur a confié un esquif de la taille d'un sloop au maximum pour faire de la navigation côtière. Il remplit à bord le rôle d'officier de quart et celui de maître d'équipage.

A bord des navires, on nomme « patron de chaloupe » le quartier-maître en charge de la chaloupe quand celle-ci est mouillée, et « patron de canot » celui qui est responsable d'un des canots du bord.

Caractéristiques, Compétences, etc. Cf. Maître d'équipage.

Maître canonnier

Le maître canonnier est le meilleur artilleur du bord, qui connaît les soixante-dix ordres nécessaires à la charge et au pointage. Il veille à l'approvisionnement en gargousses de poudre et éventuellement à l'entretien des braseros destinés à chauffer les boulets rouges. Ses hommes (la seconde bordée de l'équipage) sont répartis en petites unités servant chacune une pièce d'artillerie, auxquelles il transmet en les précisant les ordres du canonnier, tout en corrigeant leurs erreurs. Tout comme le maître d'équipage, il a souvent recours aux coups de trique pour faire régner la discipline, et ses ordres doivent percer le vacarme des canons…

Marin aguerri, le maître canonnier est souvent un excellent gabier qui assiste le maître d'équipage en dehors des combats.

Le maître canonnier a suivi une formation d'apprenti canonnier dans les ports. Un navire compte un maître canonnier par batterie de bordée – une par pont, plus un

Concurrence

Un maître d'équipage ou un maître canonnier doit s'effacer durant l'assemblée devant un homme plus compétent que lui. Ce concurrent lui prend non seulement son poste, mais aussi sa place au conseil. Le pirate doit prouver ses compétences, sa motivation et son courage pour reprendre sa place...

si le navire compte également des canons de gaillard – situés sur le pont supérieur. Il a sous ses ordres des seconds-canonniers et des aides-canonniers, qui ne sont autre que les chefs de pièces.

Caractéristiques. 1) Perception, Force. 2) Résistance, Adresse.

Compétences. 1) Artillerie (Recharge de pièces, Pointage de pièces), Connaissances nautiques, Enseignement, Intimidation, Pratique nautique, Compétences de combat. 2) Athlétisme, Empathie.

Devoirs. Le maître canonnier est responsable de l'entraînement de ses hommes, du tir et de l'arrimage des canons.

Droits. Le maître canonnier reçoit une part et quart de prise.

Intérêt de sa fonction. Comme le maître d'équipage, le maître canonnier fait partie du commandement tout en restant proche des matelots. Lui aussi a avant tout besoin d'être efficace, sans être un leader né.

Quartier-maître

Le grade de quartier-maître est, à bord des navires non pirates, le plus bas grade d'officier marinier de manœuvre, un grade équivalent à celui de chef de pièce, et on en trouve jusqu'à 15 sur un deux-ponts. Le quartier-maître est un ancien gabier ou timonier qui a été choisi par le capitaine pour devenir officier marinier.

Il connaît toutes les ficelles de la voile ainsi que celles de la vie à bord. Souvent ancien timonier, il prend la barre sur les navires pirates lors des moments difficiles, placé sous les ordres du second et du pilote. Pour suivre le cap donné par ce dernier, il compense la dérive, se montre attentif aux variations du vent et surveille l'état de la mer. Il mène alors une lutte impitoyable contre le froid et le sommeil.

Simple avocat des matelots auprès du capitaine sur les navires marchands et militaires, il représente un véritable contre-pouvoir sur les navires pirates. Tour à tour juge, avocat, président de l'assemblée et ambassadeur de l'équipage, le quartier-maître est au centre de la vie sociale de l'équipage et incarne les pouvoirs législatifs et judiciaires, alors que le capitaine prend en charge l'exécutif. Après avoir servi au moins dix ans sur un navire, il a été élu démocratiquement par l'équipage pour dissuader le capitaine – dont il est l'égal, mis à part au combat – d'agir en maître absolu.

Le quartier-maître est un fin psychologue et un bon orateur. Il rassemble le conseil pour prendre les décisions urgentes et l'assemblée pour déterminer les choix stratégiques. Il octroie les tours de parole, arbitre les conflits et se charge de faire comprendre aux officiers que le pouvoir est aux mains de l'ensemble de l'équipage. Nul ne lui coupe la parole ni ne met en doute sa bonne foi. À l'inverse, il défend le capitaine s'il est injustement mis en accusation. Aimé de tous, il est souvent élu comme nouveau capitaine lorsque l'équipage se scinde en deux.

Enfin, le quartier-maître représente l'équipage à terre. Il est chargé du recrutement portuaire, s'efforce de rallier les équipages de prise et traite avec les gouverneurs, tâche qui exige courage et détermination.

Caractéristiques. 1) Charisme, Perception. 2) Adaptabilité, Adresse, Expression, Résistance.

Compétences. 1) Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Connaissance spé. (Droit), Empathie, Enseignement, Pratique nautique, Persuasion, Timonerie. 2) Compétences de combat.

Ses devoirs. Le quartier-maître dirige l'assemblée, défend les hommes et protège leurs intérêts, arbitre les différends et fait exécuter les sentences. En tant que timonier, il tient la barre dans les moments critiques exigeant doigté et expérience.

Ses droits. Le quartier-maître touche une part et demie de prise lors de la répartition du butin. Il est le premier à monter sur une prise, dont le butin reste sous sa garde jusqu'à distribution.

L'intérêt de sa fonction. Le quartier-maître est le garant du bon fonctionnement de la petite société formée par l'équipage. Sa fonction ne se borne pas à la gestion de la vie sociale puisqu'il montre son courage et sa compétence dans son rôle de timonier occasionnel.

Implacable

Si nos pirates commettent un crime à l'encontre de l'équipage ou s'ils se montrent incompétents, le quartier-maître reste intraitable, même s'il est leur ami le plus cher. Si le quartier-maître se montre partial dans un tel jugement, il subira la même peine que les fautifs.

Pilote, ou « Maître pilote », ou « Premier-pilote »

Le pilote est à la fois navigateur, hydrographe, géographe et cartographe. Il conseille donc le capitaine en matière de navigation. Sept ans d'étude sont nécessaires pour pouvoir briguer ce poste important.

Tandis que le timonier compense la dérive due au vent en fonction de ses ordres, le pilote essaie de prévoir les écarts de route consécutifs aux courants et au louvoyage. Il ne prend les commandes du navire qu'en rivière, où les échouements sont fréquents. Grâce à ses connaissances en hydrographie, le pilote est capable de déterminer la position des bancs de sables en fonction des courants et de la forme des côtes. En étudiant le rythme des marées, il évalue les risques de passage sur des hauts-fonds. Posté sur le beaupré, il sonde régulièrement le fond. Enfin, sa connaissance de la météorologie lui permet d'informer le capitaine de l'approche d'un grain ou de la qualité d'un mouillage. Les cartes marines ne sont pas fiables mais en les comparant aux journaux de bord et à ses propres relevés, le pilote peut obtenir d'excellents résultats. Il connaît les endroits les plus propices au mouillage, les îles riches en eau potable et les territoires peuplés par les Indiens. Le pilote fait le point à l'estime en déterminant la direction suivie et la vitesse, puis il compare ces résultats avec le point fait à midi au soleil ou la nuit grâce à l'étoile polaire.

Le pilote est assisté d'un second-pilote et d'aides-pilotes. Il reste le plus souvent aux côtés du timonier, à qui il prodigue ses conseils. Par ailleurs, lui ou ses subordonnées s'occupent des pavillons de signalisation, de relever la vitesse avec le loch, ou encore de sonder le fond dans une baie, une passe ou une rivière.

Parfois, ce poste est assumé par le capitaine. Lors des grandes explorations, les pilotes s'arrachent à prix d'or et sont encensés par les capitaines et même les monarques !

Caractéristiques. 1) Érudition, Pouvoir. 2) Adaptabilité, Expression, Perception.

Compétences. 1) Cartographie, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Navigation. 2) Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Lire/Écrire.

Devoirs. Le pilote est responsable de la navigation, des prévisions météorologiques, de l'analyse des courants et du positionnement des récifs.

Droits. Outre la part et quart perçue lors du partage du butin, le pilote se voit remettre les journaux de bord, les cartes et les instruments de navigation trouvés sur les prises.

Intérêt de sa fonction. L'action du pilote est vitale lors du combat naval : sa connaissance des fonds et du vent permet au capitaine d'appliquer sa stratégie en toute connaissance de cause. Son assistance est d'autant plus précieuse que les pilotes se font rares.

Le croque-mitaine

Un chasseur de pirate renommé, fatigué de courir après ses proies, préfère s'introduire à leur bord. Il peut se faire engager comme pilote et envoyer le navire sur des récifs. Il peut aussi tout simplement le faire sauter ou l'emmener droit vers un piège tendu de connivence avec un gouverneur. Ce corsaire commence à faire des ravages parmi les pirates et devient comme le croque-mitaine des révoltés. Personne ne connaît son identité tout en entendant sans cesse ses exploits, si bien qu'un climat de terreur et de suspicion règne au sein de la communauté.

Les trois maîtres artisans : charpentier, calfat, voilier

Les trois maîtres artisans entretiennent le navire et peuvent, au besoin, en construire un à partir des débris d'un naufrage ou d'un navire existant. Le charpentier est responsable de la structure, le calfat de l'étanchéité, et le voilier des voiles et des cordages. Sans eux, le navire tomberait en ruine et ne pourrait survivre à un combat naval. Ils ont sans doute dû travailler dix années durant en tant qu'assistants avant d'obtenir ce poste d'importance. Sous les ordres du second, leur travail est incessant. Il faut parfois des mois pour faire disparaître les séquelles d'un combat naval. Lorsque les réparations urgentes ont été effectuées, ils s'attellent à régler d'innombrables petits détails. Chaque fois qu'ils le peuvent, ils étudient l'évolution du navire dans le vent ou la vague et procèdent à d'infimes mais nombreuses modifications. L'expérience venant, tout maître en vient à rêver de concevoir son propre navire.

Le charpentier entretient et répare l'entrepont, même s'il doit pour cela s'exposer à la mitraille ennemie, et aussi les canons. Il taille les pièces de bois nécessaires à la remise en état du gréement. Pour améliorer le navire, il installe des avirons, s'efforce d'augmenter la résistance de l'entrepont sans alourdir la structure, augmente le nombre de canons ou leur calibre. Le capitaine doit parfois modérer ses ardeurs en rejetant bon nombre de ses propositions !

Le calfat assure l'étanchéité de la coque. Pour cela, il procède régulièrement au « calfatage », en introduisant de force de l'étoupe entre les lattes de bordé à l'aide d'un maillet et d'un couteau. Lorsque les œuvres vives sont percées par des boulets, il aveugle les voies d'eau à la hâte. Une fois par an, le calfat dirige le carénage, activité de groupe consistant à débarrasser la coque des algues, coquillages et autres intrus qui ralentissent sa marche. Sur les navires de taille moyenne à petite, le charpentier assure également la charge de calfat.

Le voilier s'assure du bon état de la toile et du cordage. Il remet à neuf les voiles endommagées et s'efforce d'améliorer leurs qualités véliques.

Chacun des trois maîtres est assisté d'un second-charpentier/calfat/voilier – sur les trois-mâts seulement – et de plusieurs aides-charpentier/calfat/voilier.

Caractéristiques :

Charpentier. 1) Adresse, Résistance. 2) Force, Perception.

Calfat. 1) Perception, Résistance. 2) Force.

Voilier. 1) Adaptabilité, Adresse. 2) Résistance, Perception.

Compétences. 1) Calfatage (Calfat), Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Artisanat (Charpenterie) (Charpentier), Vigilance, Artisanat (Voilerie) (Voilier). 2) Ingénierie navale, Compétences de combat.

Devoirs. Les artisans, assistés de leurs aides, sont chargés de l'entretien du navire.

Droits. Les maîtres touchent chacun une part et quart de la prise lors de la répartition du butin.

Intérêt de leurs fonctions. Les maîtres font en général partie du conseil. Leurs compétences spécifiques, qu'ils sont les seuls à posséder, inspirent le respect et l'admiration de tout l'équipage. Les maîtres sont en mesure de modifier profondément un navire, de construire de toutes pièces une embarcation ou de concevoir des armes redoutables.

Chef de pièce, ou « Aide-canonnier »

La fonction d'artilleur est la plus éprouvante à bord. Confinés dans l'entrepont, abrutis par le bruit de la canonnade et aveuglés par la fumée âcre, les artilleurs doivent faire preuve d'un sang-froid à toute épreuve.

Les chefs de pièces sont responsables de leurs canons et ont sous leurs ordres de deux à douze servants de pièces. Ils pointent les pièces d'artillerie selon les ordres du maître canonnier, tandis que les servants effectuent la recharge.

Le poste de chef de pièce est souvent occupé par un gabier. La science du tir en mer n'a rien à voir avec celle mise en œuvre par un artilleur terrestre. En mer, l'expérience et l'intuition priment sur la technique car l'arme et la cible sont constamment en mouvement. Tandis que les servants de pièce soulèvent la culasse, le chef de pièce règle la hausse du canon en ajustant un coin de mire, plusieurs minutes avant la mise à feu. Il doit anticiper la position future des deux navires. Son propre navire se trouvant rarement dans une position optimale, le chef de pièce s'efforce de faire feu au moment le plus opportun sans pouvoir rectifier sa visée entre deux tirs rapprochés…

Caractéristiques et Compétences. Voir « Artilleur : servant de pièce », ci-dessus.

À la recherche du maître

Le maître voilier de l'équipage est pris à jouer aux dés avec le calfat. L'assemblée prend la grave décision de les condamner à mort. Depuis, malgré les efforts redoublés des matelots, le navire fait eau de toute part et les voiles se déchirent au moindre coup de vent. Prise après prise, port après port, impossible de remettre la main sur ces deux types de maître. Un simple grain finira-t-il par avoir raison du navire ?

Devoirs. Outre la direction des servants de pièce, le chef de pièce est responsable de l'arrimage de son canon. En se libérant, il ravagerait immanquablement l'entrepont.

Droits. Le chef de pièce reçoit une part de prise lors du partage du butin.

Intérêt de sa fonction. Le poste de chef de pièce a infiniment plus d'intérêt que celui de servant. Un boulet bien placé peut emporter un mât, le gouvernail ou la tête du capitaine adverse… et mettre ainsi rapidement fin au combat.

Les surnuméraires

Les surnuméraires ne sont pas soumis aux quarts et sont chargés du transport de la poudre et des blessés lors du combat naval.

Chirurgien

Le chirurgien est responsable du soin des blessés et des malades de l'équipage, ce qui n'est pas une mince affaire vu la violence des combats et les dangers des territoires hostiles des Caraïbes ! Certes, la médecine de l'époque est rudimentaire, et le chirurgien est parfois obligé de couper une jambe ou un bras, mais entre ça et perdre la vie… Sauveur de vie ou rival de la Mort, le chirurgien fait souvent figure de sorcier aux yeux des hommes d'équipage. Placé sous les ordres directs du capitaine, il lui rapporte les pertes, les maladies et l'état des blessés. Lorsque c'est nécessaire, le capitaine tient compte de ses remarques pour établir la route.

Le chirurgien apporte aux matelots les soins quotidiens, soit dans leur hamac lorsque leur cas est bénin, soit dans sa cabine lorsque leur état est jugé plus grave. Au cours du combat naval, tout est mis en œuvre pour le protéger. Pour lui, les hostilités s'engagent une fois la bataille achevée. Il

prépare alors des onguents, de l'alcool et fait rougir des fers en prévisions des amputations. Cette intervention des plus fréquentes est le seul moyen dont il dispose pour éviter aux blessés une mort atroce par extension de la gangrène.

Outre ses instruments de chirurgien, le chirurgien possède un registre décrivant les pathologies les plus courantes et la composition de nombreux onguents. Ces derniers sont soit concoctés par ses soins, soit récupérés dans le coffre à pharmacie des navires de prise. Le chirurgien reste impuissant face à l'épidémie. Il concentre tous ses efforts sur la prévention de cette catastrophe tant redoutée.

Le chirurgien est assisté d'un second-chirurgien – sur les gros navires – et d'aides-chirurgiens, dont la nécessité se fait sentir au moment du combat naval. Il est également aidé d'un apothicaire s'il n'est pas médecin. Le transport des blessés est assuré par les matelots, les artilleurs, les mousses et novices, mais également par les gens du munitionnaire – cambusier, maîtres-valets, coq, boulanger, boucher.

Caractéristiques. 1) Adresse, Perception. 2) Adaptabilité, Érudition.

Compétences. 1) Chirurgie, Connaissance spé. (Anatomie), Herboristerie, Médecine, Premiers soins. 2) Lire/Écrire, Armes blanches (Dague), Empathie, Persuasion.

Devoirs. Le chirurgien s'efforce de maintenir en vie toute personne à bord du navire.

Droits. Le chirurgien reçoit tout l'or nécessaire à l'approvisionnement de sa trousse de soin. Il touche une part et quart de prise, plus une prime de dix pièces de huit par personne sauvée, somme qui vient arrondir considérablement son traitement.

Trousse de soin. La trousse du chirurgien du bord constitue pour l'équipage un trésor inestimable. Des vies dépendent de sa bonne utilisation et du renouvellement attentif des médicaments qu'elle contient. Une épidémie ou un combat naval a tôt fait d'épuiser toutes ses ressources. Ce trousseau de soin comprend les éléments suivants :

Instruments de chirurgie : une scie, un large éventail de couteaux fins et aiguisés aux formes et aux tailles variées, des pinces pour écarter les chairs et attraper les balles… Les opérations sont pratiquées sans anesthésie et les instruments ne sont ni lavés ni stérilisés entre deux opérations…Maintenant enlevez votre chemise !

Alcool : rares sont les chirurgiens qui utilisent l'alcool pour laver les plaies. L'alcool est administré en grande quantité aux blessés sur le point d'être amputés, un anesthésiant à l'efficacité limitée que le chirurgien associe à un morceau de cuir placé entre les dents.

Herbes et baumes : médicaments reconnus par les académies de médecine du vieux continent, ces préparations venues d'Europe sont particulièrement difficiles à renouveler. Incapables de s'approvisionner, les chirurgiens de bord n'hésitent pas à s'inspirer des médecines indiennes et à expérimenter les vertus curatives des plantes des Caraïbes.

Matériel d'herboristerie : matériel indispensable à tout chirurgien désireux d'exploiter les plantes médicinales, afin de préparer décoctions et baumes.

Chirurgien ou médecin ?

À l'époque, la chirurgie navale n'est pas une spécialisation médicale bien distincte. Le diplôme de chirurgien n'est délivré par une école de chirurgie de marine. Il existe très peu de médecins dans la marine, car ils y sont mal payés. Le chirurgien peut être également un étudiant en médecine n'ayant pas terminé son cursus. Au pire, il s'agit du barbier ou du boucher…

Cambusier

Un trois-ponts de la royale transporte plusieurs milliers de tonnes de vivres, d'eau et de bois à brûler. Même sur un modeste navire, la maintenance de ce chargement nécessite du temps et beaucoup de minutie. Le cambusier tient le compte des réserves, qu'il ordonne avec science et soin lors de l'embarquement et du voyage, afin de préserver l'assiette horizontale du navire : les produits les plus lourds sont stockés au fond de la cale et les denrées périssables doivent rester accessibles. Pour faciliter le travail du calfat, le cambusier veille à aménager un passage entre les tonneaux et la coque.

Il accommode les vivres frais, salés ou séchés et fabrique les tonneaux pour les stocker. Il se charge aussi d'informer les officiers chaque fois qu'une denrée vient à manquer ou qu'une occasion se présente de renouveler les stocks. De temps à autre, il organise des battues destinées à liquider les rats à bord.

Le premier commis aux vivres est assisté par un second commis aux vivres – sur les trois-mâts – et des maîtres-valets. Sur les navires de guerre, il a également un tonnelier sous ses ordres, fonction qu'il assume lui-même sur les autres navires.

Caractéristiques. 1) Force, Érudition. 2) Adaptabilité, Perception.

Compétences. 1) Connaissances nautiques, Intendance, Persuasion. 2) Cuisine, Intimidation.

Devoirs. Le cambusier est responsable du chargement, de l'arrimage, de la conservation et du renouvellement des stocks à bord.

Droits. Le cambusier touche une part de prise.

Intérêt de sa fonction. Comme les autres matelots, le cambusier participe à la manœuvre, tire au canon et saute à l'abordage. C'est aussi le marin le mieux nourri, privilège non négligeable !

Coq

Le coq prépare la nourriture des matelots, ce qui n'est pas une mince affaire sur un gros navire. Sur les plus petits, soit les hommes se relaient pour faire la tambouille, soit le cambusier s'en charge. Sachant préparer viandes, poissons, mais aussi plantes et fruits, ce cuisinier tient bien souvent entre ses mains le moral de l'équipage. Rien de tel qu'un bon repas arrosé de tafia pour mettre du baume au cœur des matelots dans les moments difficiles !

Si les flibustiers se contentaient de leur sempiternel plat de bœuf salé, de mil bouilli et de pimentade, les pirates exigent de la variété. Ce régime est rendu possible grâce aux produits de luxe saisis sur les navires de prise. Le coq est alors porté aux nues, ce qui l'aide à oublier qu'il a récemment craint pour sa vie pour quelques livres de viande avariée. Son travail devient particulièrement ingrat lorsque le manque de vivres commande de rationner l'équipage. Les cambusiers de la royale réalisent de confortables profits en vendant des rations supplémentaires de mauvais rhum à des prix prohibitifs. De tels comportements n'ont pas leur place sur un navire pirate.

On trouve également un boulanger, qui prépare le pain quotidien, et un boucher, qui découpe la viande des animaux transportés – sur la majorité des navires non pirates. Sur les navires pirates, ces fonctions sont assumées par le coq afin de limiter la division du butin.

Caractéristiques. 1) Force, Perception. 2) Adaptabilité, Érudition.

Compétences. 1) Artisanat (Cuisine), Armes blanches (Hache, Dague), Vigilance. 2) Intendance, Herboristerie.

Devoirs. Le coq est chargé de nourrir l'équipage avec ce que le cambusier lui fournit.

Droits. Le coq touche une part de prise.

Intérêt de sa fonction. Comme le cambusier, le coq participe aux activités de l'équipage à la manœuvre… tout en étant très bien nourri. Lors des combats, certains peuvent même se montrer extrêmement habiles, tranchet en main…

Les matelots et les artilleurs

En réalité, les marins se relaient aux postes de matelots, sur le pont, et d'artilleurs, dans l'entrepont. Nul n'est exclusivement affecté à une fonction précise, bien que certains puissent se spécialiser avec le temps (voilà pourquoi vous trouverez plusieurs profils de Compétences différents). Un bon marin doit être polyvalent.

Un don du ciel

Les pirates recrutent un cuistot absolument remarquable. Ils auront sans doute l'impression d'avoir un peu perdu leur temps. Pour leur prouver leur erreur, mettez l'équipage dans une situation désespérée et désespérante. La bonne chère devient alors le seul rempart contre la folie et la rébellion.

Simple matelot et Gabier

Situé à la base de la hiérarchie du bord, le matelot se contente d'obéir aux ordres du maître d'équipage : restant sur le « tillac » (le pont), il manœuvre les amures, les écoutes et les bras des basses vergues. Il mouille l'ancre, la remonte au grand cabestan et participe à la recharge de pièce lors du combat naval, en tant que servant de pièce.

Les gabiers forment l'élite des matelots. Un homme sur dix seulement remplit ces fonctions. Suspendus à plus de trente mètres dans le gréement, ils redoutent le jour où une mauvaise blessure les clouera définitivement sur le pont. Quelles que soient les conditions de navigation, les gabiers sont habitués à se tenir en équilibre au-dessus du vide sur le marchepied de vergue pour carguer les voiles et prendre des ris. C'est aussi dans la mâture qu'ils manœuvrent les bras de vergue et envoient les voiles.

Caractéristiques. 1) Adaptabilité, Adresse, Force.

Compétences. 1) Acrobatie/Escalade (Gabiers), Connaissance des marins, Pratique nautique, Compétences de combat. 2) Connaissances nautiques, Athlétisme.

Droits. Le matelot touche une part de prise et une récompense pour chaque membre de commandement abattu. Le premier homme qui annonce une voile reçoit les plus beaux pistolets trouvés à bord de la prise.

Intérêt de sa fonction. Le poste de simple matelot présente peu d'intérêt, il faut bien le reconnaître. Tout juste permet-il d'apprendre le métier de marin. Le gabier, en revanche, appartient à l'élite des hommes du bord. Au cours de l'abordage, les matelots peuvent briller par une action d'éclat et améliorer leur statut au sein de l'équipage.

Servant de pièce

Simple matelot, le servant de pièce assume peu de responsabilités. Au cours de la canonnade, plusieurs servants de pièces s'activent autour de chaque canon. Robustes et résistants, ils exécutent les soixante-dix temps de la charge sous les ordres du maître canonnier. Plus leurs mouvements sont coordonnés, plus la recharge sera rapide.

Caractéristiques. 1) Force, Adresse, Perception, Résistance.

Compétences. 1) Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Compétences de combat. 2) Balistique, Meneur d'hommes, Pratique nautique, Vigilance.

Droits et intérêt de sa fonction. Voir « Simple matelot et gabier », ci-contre.

Vigie

Choisie parmi les gabiers et installée sur la hune, la vigie inspecte l'horizon et les alentours du navire en quête de terres, de voiles, de bancs de sable ou de récifs, avec une vue et un instinct remarquables. Cette tâche fatigante nécessite une rotation régulière (quarts de quatre heures). Sur les navires pirates, ce poste est très prisé, car la vigie gagne les meilleurs pistolets trouvés sur la prise. De plus, la hune est un poste idéal pour « moucher » au mousquet les commandants du navire adverse.

Grâce aux informations de la vigie, le capitaine peut chasser une proie en prenant l'avantage du vent, lui tendre une embuscade, etc. La vigie est chargée de déterminer la nature et la nationalité de l'ennemi, son allure et l'importance de sa cargaison. Elle dénombre également les canons adverses avant la longue-vue du capitaine.

Caractéristiques. 1) Perception, Adresse. 2) Adaptabilité, Résistance.

Compétences. 1) Acrobatie/Escalade, Connaissance des navires, Pratique nautique, Armes à feu (Mousquet), Vigilance. 2) Compétences de combat, Athlétisme.

Droits et intérêt de sa fonction. Voir « Simple matelot et gabier », ci-contre.

Moucheur

Tandis que ses camarades gabiers se lancent à l'abordage en se balançant au bout d'une drisse, le moucheur ajuste un à un les membres du commandement ennemi à l'aide de son mousquet. Privé de son capitaine, l'ennemi désorienté ne tarde jamais à se rendre. Certains moucheurs s'entraînent au maniement de la grenade, à leurs risques et périls. Toute maladresse dans le lancer peut se révéler dramatique et occasionner des pertes dans ses propres rangs.

La vigie

N'hésitez pas à marquer les différences de compétences flagrantes entre la vigie en titre et les gabiers qui la remplacent de temps à autre. Ceux-ci ont une fâcheuse tendance à annoncer les dangers et les voiles trop tard ou à donner de fausses alertes.

Caractéristiques et Compétences. Voir « Vigie », ci-dessus.

Droits et intérêt de sa fonction. Voir « Simple matelot et gabier », ci-contre.

Un navire pirate fonctionne sur le même principe qu'un navire de guerre. La discipline est très stricte au cours des combats et lors des moments les plus critiques. En effet, quels que soient les actes qu'ils ont commis, les pirates peuvent s'attendre à être pendus en cas de reddition. La cohésion interne constitue le seul rempart contre l'hostilité du reste de la société.

Pour donner corps à cette cohésion, les pirates élaborent démocratiquement des règles de vie, souples dans leur application mais strictes dans leurs principes fondamentaux. Le mode de décision dépend des circonstances. Lorsqu'un combat est imminent ou qu'il est nécessaire de fuir, le temps manque pour procéder à une prise de décision collégiale. S'ils disposent de plusieurs heures, et que les avis sur l'attitude à adopter divergent, le conflit est résolu par un vote et le jugement éventuel des fautifs mis en cause. Si le différend se révèle impossible à résoudre et si deux factions antagonistes se créent, l'équipage peut se scinder en deux groupes distincts.

Moucheurs

Il est préférable qu'un PJ assume pleinement ce rôle essentiel. Veillez à ce que les moucheurs PNJ soient plutôt médiocres pour inciter les PJ à abattre eux-mêmes les membres du commandement adverse.



PRÉ-TIRÉ

Maître canonnier

☞ *page 86*

Prendre une décision

L'assemblée de l'équipage

« Il importe peu de savoir qui porte le titre ; à la vérité, tous les bons gouvernements (et le nôtre en est un) tirent leurs forces de la communauté qui a, sans contestation possible, droit d'élection et de révocation. Ce droit, nous serons les premiers à le revendiquer : si un de nos capitaines devait se montrer assez hardi pour transgresser la règle, qu'on l'abatte ! Ce sera pour son successeur un salutaire avertissement. Je suis, en tout cas, d'avis que nous choisissions, pendant que nous sommes à jeun, un homme courageux, habile dans l'art de la navigation, celui qui par son expérience et sa bravoure sera le plus apte à défendre notre communauté et à nous préserver des dangers et des tempêtes d'un élément instable, tout comme les fatales conséquences de l'anarchie. Cet homme, c'est à mon avis Roberts, un compagnon en tout point digne de notre estime et de notre bienveillance. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Réunion de l'assemblée

Lorsque l'équipage doit prendre une décision stratégique mettant en jeu son avenir, le quartier-maître réunit l'assemblée. La lenteur des prises de décision garantit leur adéquation avec la volonté de l'équipage. Seul le quartier-maître peut juger une assemblée nécessaire – à moins que celle-ci ne soit réunie pour le juger – et sa décision ne peut être contredite par le capitaine. Ce dernier peut toutefois la différer si les circonstances l'exigent. Au cours de l'assemblée, les membres du conseil et le capitaine sont placés sur un pied d'égalité avec les simples matelots. L'assemblée prend démocratiquement en compte la volonté de chacun.

L'assemblée se réunit également lors de la formation d'un nouvel équipage, afin d'élire le commandement et de rédiger la chasse-partie, ou lorsque le conseil (voir plus bas) se montre incapable de prendre une décision et que la situation ne présente pas d'urgence particulière.

Déroulement de l'assemblée

Afin que chacun connaisse les raisons qui motivent la réunion de l'assemblée, le quartier-maître commence par énoncer les faits de façon objective et nuancée. Chacun a le droit de prendre la parole et de faire part de son opinion, même si l'équipage compte deux cents hommes. Il est strictement interdit d'interrompre un orateur au cours de son exposé ou de s'opposer à un homme plutôt qu'à ses arguments. Dénigrer un compagnon lors de l'assemblée relève du tribunal. L'inconscient qui ose enfreindre ces règles est aussitôt exclu de l'assemblée et perd tout son prestige.

Pris de court

Une décision doit être prise dans l'heure par le conseil, qui n'arrive pas à se décider. Le quartier-maître appelle l'assemblée. La menace se rapproche à grands pas et au bout d'une heure, aucune décision n'est encore prise. Ce piétinement est dû à un homme d'équipage qui sème le doute dans l'assemblée pour mettre le commandement en difficulté. Si les pirates ne tranchent pas dans le vif, l'équipage est perdu.

L'assemblée est orchestrée par le quartier-maître, dont le rôle consiste à distribuer la parole, à défendre l'accusé lors des jugements, mais aussi, en tant que représentant de l'équipage, à prendre la parole en son nom. Le quartier-maître possède une influence considérable sur les prises de décision. Sa bonne foi ne peut être mise en doute : à travers lui, c'est tout l'équipage qui pourrait se sentir visé.

L'argumentation

L'assemblée n'est pas faite de discussions formelles au cours desquelles ne seraient présentés que des arguments rationnels et mesurés. Avant d'émettre un avis, l'orateur commence en général par se mettre en valeur par une présentation en bonne et due forme, bien que le temps manque souvent compte tenu du nombre important des

intervenants. S'il ne ridiculise pas ses interlocuteurs, il exprime des considérations sur son passé et ses actions méritantes, espérant susciter la confiance et l'adhésion de l'auditoire avant même que le moindre argument ne soit avancé. Le pirate est alors prêt à exposer des arguments plus en rapport avec les préoccupations de l'assemblée. Il arrive qu'une déclaration préliminaire malheureuse, visant directement un membre de l'équipage, se conclut par un duel dans les règles…

La décision de l'assemblée

Les décisions prises au cours de l'assemblée témoignent de la volonté de l'ensemble de l'équipage. À ce titre, elles sont irrévocables. Ces décisions, toujours cruciales, imposent la prise en compte de l'intérêt général au détriment des problèmes personnels. La place laissée à l'argumentation est donc importante. Chacun ayant fait de son mieux pour convaincre ses camarades, le quartier-maître prend la parole, effectue la synthèse des différents avis, puis l'équipage vote à main levée.

Expressions

Incitez vos joueurs à intervenir pendant le conseil ou l'assemblée avec des phrases courtes à fort impact et ornées de jurons :

« Par le diable, ce fils de putain ne s'en sortira pas vivant ! »

« Nous sommes des pirates, pas des femelles. Les couards peuvent toujours gagner la rive à la nage… »

« La vérole vous emporte, vous laisseriez crever l'un de nos frères la gueule ouverte ? Ces braves n'hésiteraient pas un instant à sauver les chiffes molles que vous êtes ! »

« Gentlemen, si mes mots ne savent vous convaincre, mes pistolets le feront… »

« La Guigne est un brave gars, et si le diable l'emporte, qu'il me prenne avec lui ! »

Si la majorité n'est pas écrasante, le quartier-maître prend parti, le plus souvent en faveur de la majorité exprimée, et tente de rallier les opposants à son avis afin d'éviter une scission de l'équipage. Un second tour de scrutin est alors effectué au cours duquel la faible majorité du tour précédent se voit renforcée. Dans le cas contraire, preuve est faite de la désunion du groupe et la scission de l'équipage s'impose…

Le conseil

La réunion du conseil

Le conseil est une assemblée plus restreinte, qui se réunit lorsqu'une décision capitale doit être prise rapidement, dans l'heure ou au cours de la journée.

Rassemblé à l'instigation du capitaine ou du quartier-maître, le conseil se tient dans la salle du même nom ou, si les conditions sont propices, sur la dunette. Les membres du conseil se mettent en condition : le coq prépare une grande bassine de rhum ou de punch dans laquelle chacun plonge sa timbale dès que la soif (ou l'appel de l'ivresse !) se fait sentir. Pour appuyer ses propos, le pirate apporte sa pipe et son pétun afin de se donner un air réfléchi et respectable. Mâcher sa chique au cours du conseil n'est pourtant pas toujours pas la meilleure façon de se faire comprendre !

Les membres du conseil

Le conseil est composé de représentants élus par l'équipage. Le capitaine et le quartier-maître y sont systématiquement présents. Les officiers, eux, n'ont pas forcément plus de chances d'en faire partie qu'un simple matelot. Être admis au conseil est un honneur et une marque de respect. En être exclu est tout au contraire une marque de défiance. Le nombre de membres du conseil n'est pas limité mais il doit permettre des prises de décisions en quelques heures. Les équipages les plus importants choisissent donc une douzaine de représentants. Des membres de l'équipage capables d'éclairer la prise de décision dans un domaine technique particulier peuvent à l'occasion participer aux débats.

Si un membre du conseil oppose systématiquement son veto afin de faire appeler l'assemblée par le quartier-maître, il risque fort d'être exclu du conseil pendant quelques temps. Ce cas de figure reste néanmoins très rare à bord d'un navire pirate.

Déroulement et décision du conseil

La prise de parole est soumise aux mêmes règles que lors d'une assemblée. Toutefois, ici, les préliminaires de chacun prennent une importance capitale, et peuvent traîner en longueur. Outre la présentation de ses hauts faits, chaque orateur s'efforce de démontrer qu'il a toujours œuvré pour le bien commun et justifie ses actes pas-

Un honneur

Faire partie du conseil est un honneur qui se mérite. Pour y siéger, les PJ devront prouver leur compétence, leur valeur et leur motivation. La recherche de compromis, l'impact des interventions et la sagesse sont des vertus nécessaires pour y rester.

sés. Il clôt son préambule en rappelant qu'il n'a jamais reculé devant le danger et qu'il s'est toujours montré d'une férocité exemplaire. Dernière bravade, il annonce qu'il ne craint personne à bord, pas même le capitaine, et qu'il est prêt à le prouver si nécessaire. Une telle menace signifie que l'issue de la discussion est très importante à ses yeux !

La décision prise n'est pas forcément rationnelle. Afin de rassurer tous les membres du conseil, elle fait souvent figure de compromis. Les avis des pirates sont pondérés par leur réputation, mais surtout par l'importance affective qu'ils donnent à la décision. Un accusé jugé pour un crime peut être défendu avec force par un membre éminent du conseil, et conserver ainsi toutes ses chances d'être acquitté. S'il récidive, la faute retombera par contre sur son défenseur.

Si aucune décision ne peut être prise à l'unanimité, le quartier-maître n'a pas d'autre solution que d'appeler l'assemblée.

Cas particuliers : combat et situations critiques

Lorsque l'équipage se trouve impliqué dans un combat naval, contraint de fuir devant un adversaire de force supérieure, ou que le navire se trouve au cœur d'une tempête, une prise de décision trop lente peut entraîner une véritable catastrophe. Dans un tel cas critique, seul l'avis du capitaine est pris en compte. Désobéir ou argumenter en cette occasion est un crime passible d'exécution immédiate, la cohésion et la survie mêmes de l'équipage se trouvant mises en jeu. Le capitaine peut abattre tout homme s'opposant à sa décision, sans se soucier du caractère arbitraire ou inapproprié d'une telle punition. Lors de ces moments d'urgence, de façon générale, la hiérarchie et la discipline à bord sont identiques à celles en vigueur sur un navire de guerre. L'autorité du capitaine est alors absolue et il dispose des pleins pouvoirs.

Bien entendu, le capitaine pourra être jugé devant l'assemblée une fois le danger écarté s'il a fait preuve d'incompétence, de couardise, de partialité ou d'égoïsme…

Le contre-pouvoir du quartier-maître

Outre le rôle social essentiel qu'il remplit à bord du navire pirate et la place particulière qu'il occupe lors des assemblées, le quartier-maître exerce un réel contrôle sur les agissements du capitaine. Il peut dénoncer les abus et encourager le reste de l'équipage à exprimer ses préoccupations, à s'affranchir de la tendance naturelle de l'homme à suivre ses chefs aveuglément. Si le capitaine s'arroge des privilèges excessifs ou prend en main l'avenir de l'équipage sans le consulter, le quartier-maître réunit le conseil ou l'assemblée pour prendre une décision, voire pour juger le capitaine qui doit alors rendre des comptes au tribunal.

Ce contre-pouvoir reste pourtant limité. S'il apparaît que le quartier-maître s'oppose systématiquement à son capitaine, cherche à lui nuire ou à semer la zizanie à bord, il est passible d'un châtiment exemplaire pour trahison.

Aide de jeu

Une fois nommé à un poste de commandement, il est très tentant pour un PJ d'agir à sa guise. Le quartier-maître est un outil parfait pour le contrôler et le forcer à respecter les lois de l'équipage. Le quartier-maître peut se présenter comme un adversaire récurrent, intouchable, mais a priori loyal à l'équipage. Si le nouveau commandant prend mal ses interventions, il est probable que la réciproque sera vraie aussi.

Règles et lois de l'équipage

La chasse-partie

Toute personne désirant rejoindre un équipage doit connaître le contenu de la chasse-partie et l'accepter. S'il refuse ne serait-ce qu'un des termes de ce contrat, il doit quitter l'équipage, à moins que celui-ci ne décide de le réviser. S'il l'accepte, en revanche, il doit jurer solennellement qu'il se soumettra à toutes ses lois, et ne pourra à aucun moment arguer qu'il n'en connaissait pas les détails.

Tout comme leurs prédécesseurs, les flibustiers, les pirates établissent une chasse-partie, un code des lois encore plus précis qu'ils respectent scrupuleusement. Définies par l'assemblée, les règles de la chasse-partie sont les seules décisions qui soient portées par écrit ; il s'agit d'une véritable « constitution » du bord dont la trace écrite garantit le respect, offrant à chaque pirate une protection contre l'arbitraire. Le recours à la chasse-partie est une des nombreuses coutumes en usage dans la communauté pirate, une tradition qui se transmet presque à l'identique d'un équipage à l'autre, avec des variantes minimes. La loi pirate prévoit des peines exemplaires pour les traîtres et les couards. En contrepartie, elle fixe dans ses principes la juste récompense du mérite et de la bravoure. Ainsi le forban se trouve-t-il tout à la fois dissuadé de nuire à son équipage et encouragé à risquer sa vie pour les siens.

Voici, à titre d'exemple, quelques règles communes à tous les groupes pirates, les autres articles de la chasse-partie étant propres à chaque équipage.

Parts de butin

À l'issue d'une prise réussie, voici la répartition prévue :

Un simple matelot, gabier, chef de pièce, servant de pièce, cambusier ou coq touche **une part de prise.**

Le chirurgien reçoit **une part et quart de butin.**

Un maître artisan ou un pilote reçoit **une part et quart de prise.**

Le canonnier, le second et le quartier-maître reçoivent **une part et demie de prise.**

Le capitaine reçoit **deux parts de prise**, mais n'a droit à aucun autre avantage en nature.

L'importance de la part reçue par chaque pirate lors du partage du butin varie certes en fonction des responsabilités qu'il occupe sur le navire, mais cette différence reste peu importante puisque le capitaine ne touche que deux fois plus que le simple matelot. Le désir d'accomplir une tâche à la mesure de sa compétence constitue pour le pirate une motivation bien plus importante que la perspective d'enrichissement.

Indemnités de blessures

La chasse-partie prévoit des compensations, pour le cas où un pirate aurait à souffrir de séquelles graves suite à un combat. Tout cela s'ajoute à la part qui lui est normalement due :

Pour la perte d'un **œil** : 100 écus ou un esclave.

Pour la perte des **deux yeux** : 600 écus ou six esclaves.

Pour la perte de la **main droite ou du bras droit :** 200 écus ou deux esclaves.

Pour la perte des **deux bras** : 600 écus ou six esclaves.

Pour la perte **d'un doigt ou d'une oreille** : 100 écus ou un esclave.

Pour la perte **d'un pied ou d'une jambe** : 200 écus ou deux esclaves.

Pour la perte des **deux pieds ou des deux jambes** : 600 écus ou six esclaves.

Pour **une plaie** nécessitant le port d'une canule : 200 écus ou deux esclaves.

Si le butin le permet, le bénéficiaire a toujours le choix entre argent et esclaves. Ces indemnisations sont versées aux blessés avant même le partage du butin, de façon à les dédommager quelle que soit l'ampleur de la prise. Si un membre n'est pas perdu mais inutilisable, le pirate est tout de même indemnisé.

Récompenses

D'autres types de clauses apparaissent dans la chasse-partie, visant à récompenser ceux qui ont pris des initiatives heureuses, qui assument des responsabilités importantes, ou qui ont accompli des actions héroïques. On récompense aussi systématiquement le chirurgien, dont chacun reconnaît le statut quasi-divin et le rôle à la fois noble et essentiel :



Arrivisme

Il est peu probable qu'un pirate assume directement un poste de commandement. Le conseil et l'assemblée évaluent ses actes, sa motivation et ses compétences pour lui proposer une promotion. Cependant, il devra probablement attendre la mort ou le marronnage de la personne qu'il aimerait remplacer... à moins qu'il ne décide de forcer le destin.

En plus de sa part de prise, le chirurgien reçoit **200 écus** pour son coffre à médicaments, qu'il y ait eu recours ou non. Certains équipages lui accordent également jusqu'à 10 écus par personne sauvée.

Tout membre d'équipage ayant contribué, par son initiative, à la capture d'une prise reçoit **100 écus.**

Le premier pirate – la vigie, souvent – à signaler la présence d'une proie reçoit de plein droit **les deux plus beaux pistolets** trouvés à bord du navire de prise.

Outre sa part de butin, un grenadier reçoit **30 écus** par grenade correctement lancée. Les bons grenadiers sont rares sur les navires pirates, mais fort utiles : chaque grenade lancée avec précision élimine environ cinq ennemis, autant que cinq mousquets. En revanche, une grenade maladroitement lancée peut causer des pertes dans les deux camps.

Un moucheur reçoit une récompense par ennemi abattu en fonction du grade de ce dernier : **3 écus** pour un quartier-maître, **6 écus** pour un maître d'équipage ou un maître-canonnier abattu, **20 écus** pour un second, **12 écus** pour un canonnier et **30 écus** pour un capitaine. Postés dans les haubans ou sur la hune, les moucheurs sont eux-aussi exposés aux tirs adverses. Ils doivent tirer avec une extrême précision car les adversaires visés restent rarement à découvert !

Si le navire appartient à l'équipage dans son ensemble, le capitaine reçoit pour lui **le premier navire pris**. S'il est le possesseur du navire, il devra garder le meilleur bâtiment et brûler l'autre. Si le navire appartient au chef et qu'il est perdu, son équipage doit demeurer avec lui jusqu'à ce qu'il puisse en acquérir un nouveau.

Ici aussi les récompenses sont distribuées avant le partage du butin. On ne récompense pas systématiquement les membres du commandement, à moins qu'ils le méritent particulièrement.

D'autres actions peuvent donner lieu à une récompense. Ainsi, au cours de l'abordage, si un membre d'équipage s'arrange pour éliminer, ou mieux, capturer le capitaine ennemi, son initiative sera récompensée. S'il propose de jeter derrière le navire des tonneaux de poudre équipés d'un dispositif de mise à feu afin de ralentir un poursuivant tenace, il peut aussi également s'attendre à la reconnaissance de chacun. De telles initiatives peuvent également permettre à leur auteur de monter en grade dès que l'occasion se présente !

En règle générale, il est préférable de s'assurer auprès du capitaine que la mise en pratique d'une idée n'aura pas d'effet contraire à la stratégie générale. Le capitaine reste seul maître de la prise de décision et chacun à bord doit se plier à sa volonté. Toutefois, au cœur d'un combat, le temps n'est plus aux suggestions mais à l'action.

Droits des hommes d'équipage

Tout homme à bord, quel que soit son poste, dispose du droit de vote lorsque l'assemblée est réunie pour trancher lors d'une affaire cruciale. Pour les affaires de moindre importance, un conseil composé d'un maximum de douze membres est élu par l'équipage. Un conseiller peut être révoqué au cours de l'assemblée après un procès équitable.

Chaque homme dispose d'un accès aux vivres frais et aux liqueurs fortes tant que la disette n'impose pas le rationnement.

Si l'équipage veut conserver une prise, il doit brûler son navire, à moins qu'un équipage particulièrement nombreux justifie l'agrandissement de la flotte.

Devoirs, interdictions et sanctions

De nombreuses clauses précisent les devoirs de chacun… associés aux sanctions en cas de faute ou écart de conduite :

Les pistolets doivent être tenus propres et en bon état par leurs propriétaires. Les chefs de pièces doivent apporter le même soin au canon qui leur a été assigné.

Le butin est placé sous la garde du quartier-maître jusqu'à sa distribution. Tout homme **détournant plus d'un écu** de butin est privé de sa part de prise. S'il récidive, l'équipage choisira sa punition. S'il vole un de ses compagnons, on lui coupera le nez et les oreilles avant de le maronner.

Au combat et lors des manœuvres d'évasion, le capitaine a le droit d'abattre tout homme **mettant en danger l'équipage** par son incompétence ou son insubordination. Abandonner son poste au combat est puni de mort.

Tout commandant incompétent est déposé sur une île déserte avec son fusil, une livre de poudre et une livre de balles.

Introduire une femme dans l'équipage est puni de mort. Toute prisonnière sera gardée hors de la vue de l'équipage.

Les jeux de hasard entre membres de l'équipage sont punis de mort.

Deux hommes en conflit devront attendre une période de calme pour vider leur querelle, ce qu'ils feront sur une plage, sous l'arbitrage du quartier-maître.

Toute désertion est punie de mort.

Toute personne **mettant volontairement l'équipage en danger ou traitant avec l'ennemi** au détriment des pirates sera déclaré traître et condamné à mort.

Bon esprit

Les nombreux actes de bravoure d'un aventurier lui valent sans cesse honneurs et récompenses. Un jour, il refuse une récompense et propose de l'attribuer à un jeune qui s'est bien conduit. Est-ce par pure bonté d'âme ou le fait-il pour s'excuser lui-même d'avoir échoué à sauver un ami ? En tout cas, cela lui vaut toute l'estime de l'équipage.

Lors de la prise d'un navire, les membres du **commandement de la prise sont jugés** par le conseil, conformément aux témoignages des hommes de la prise. Des volontaires sont appelés pour constituer l'équipage temporaire de la prise. Si celle-ci est ajoutée à la flotte, son nouveau commandement est élu lors d'une assemblée.

Les conflits

« Un Anglais fit rapporter à Laurent que Van Horn avait dit quelque chose d'offensant contre lui. «Le lui soutiendras-tu ?» dit d'abord Laurent à l'Anglais. «Oui», répliqua-t-il d'un ton ferme, tant assuré de son fait. «Allons donc», poursuivit Laurent ; et, partant sur l'heure, il alla trouver Van Horn, accompagné de l'Anglais, pour faire, en présence de l'un et de l'autre, le récit qu'on lui venait d'apprendre. Van Horn le dénia, l'Anglais le soutint. Sans rien entendre d'avantage : «Voilà, dit Laurent, mettant l'épée à la main, voilà ce qui va me venger de l'injure que tu m'as faite.» Van Horn tira aussitôt la sienne ; Laurent lui porta un coup dans le bras, dont il mourut vingt-cinq jours après. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Querelles et disputes

Toutes les sociétés sont déchirées par des querelles propres aux passions et aux faiblesses humaines, et l'équipage pirate ne fait pas exception à la règle. Lorsqu'une femme, au mépris de la chasse-partie, se trouve à bord d'un navire, elle est mise à la disposition de tous… ou de personne. Mais les pirates, comme tous les mortels, sont sujets à la jalousie, sentiment destructeur que les privations rendent plus aigu encore. Si les hommes qu'un tel différend oppose ne règlent pas leur querelle sur-le-champ, c'est bien souvent l'objet de cette jalousie qui fait les frais du conflit. La malheureuse, jugée responsable, est liquidée ou débarquée. La situation peut alors être pacifiée même si une rancune tenace ne manque pas de s'installer entre les deux protagonistes.

À l'origine de nombreuses querelles, les jeux d'argent entre membres du même équipage ou d'équipages associés sont proscrits à bord comme à terre. L'accusation de tricherie, facile à lancer, installe entre les deux hommes une haine que rien ne pourra plus éteindre. La pendaison pour les deux joueurs est une façon simple et radicale de régler promptement l'affaire.

De violents conflits d'opinion gangrènent les équipages. De profondes inimitiés peuvent naître de tels désaccords, et s'ils ne sont pas capables d'entendre raison, deux pirates se trouveront vite obligés de résoudre le problème arme au poing, au cours d'un duel.

Résolution des querelles

Lorsqu'elle n'est pas appuyée par une preuve ou réfutée par des éléments objectifs, l'accusation portée par un membre d'équipage contre l'un de ses compagnons crée un conflit durable auquel il vaut mieux trouver une solution rapide sous peine de voir deux clans se former.

Toute accusation doit être portée à la connaissance du quartier-maître. Rien n'est plus dangereux pour la cohésion du groupe que les insinuations distillées au sein de l'équipage afin de salir la réputation d'un pirate. Si une accusation portée dans les formes est réfutée, l'accusé ne doit pas garder rancune envers son accusateur. Mais le quartier-maître n'est pas toujours en mesure de débrouiller le vrai du faux.

Avant de porter les conflits devant le conseil, le quartier-maître et les proches des deux hommes essaient de leur faire entendre raison ou, si cela se révèle impossible, d'étouffer leur haine jusqu'à ce qu'elle puisse être apaisée à un moment plus opportun. Si les deux belligérants sont incapables de se contenir, ils feront l'objet de sanctions, à moins que le capitaine ne se contente de les abattre sans autre forme de procès pour asseoir son autorité.

Lorsque la situation autorise que la querelle soit vidée, le quartier-maître réunit le conseil. Les membres les plus éminents de l'équipage tentent à leur tour de mettre les ennemis d'accord, tout en essayant de déterminer les causes de la dissension pouvant justifier une sanction. Quelle que soit la décision du conseil, les deux hommes doivent s'y plier et ranger leur rancœur. En cas de conflit grave, le conseil peut exiger qu'il soit réglé par les armes.

Les duels

« Il advint que le jeune homme eut une querelle avec l'un des pirates. Le vaisseau était à l'ancre ; on décida qu'un duel aurait lieu à terre, selon la coutume des forbans ;

Chasse-partie

La rédaction de la chasse-partie est un moment privilégié pour des pirates. Chacun y participe avec passion. Les joueurs doivent alors sentir que leurs PJ fondent les bases d'une société nouvelle et idéale ! Les idées fusent : improvisez à partir des règles ci-dessus ! Par contre, elles finissent par être trop nombreuses et se contredisent. Chacun tenant à ses idées, le quartier-maître et les PJ devront faire preuve de la plus grande diplomatie pour ne pas créer de querelles.

elle ne pouvait cependant le dissuader de combattre ce qui l'aurait fait taxer de lâcheté. D'autre part, elle redoutait l'issue du combat et craignait la force de son adversaire. Quand l'amour anime un cœur qui n'est pas insensible à toute générosité, il l'anime parfois des plus nobles mouvements. Dans ce dilemme, Mary montra qu'elle craignait plus pour la vie de celui qu'elle aimait que pour la sienne propre. Elle résolut de provoquer l'adversaire et l'ayant défié, elle le rencontra sur le terrain deux heures avant le moment fixé pour le duel de son amant, l'attaqua au sabre et au pistolet et l'étendit mort à ses pieds. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Les duels entre pirates ont lieu sur une plage sous la surveillance de plusieurs arbitres au rang desquels figure obligatoirement le quartier-maître. Si ce dernier estime que le combat a été truqué par l'un des combattants, le fautif a la tête cassée d'un coup de crosse de fusil. Il existe deux types de duels :

Le duel au pistolet : les deux adversaires se placent à vingt pas puis font feu simultanément. Que les duellistes soient touchés ou indemnes, le conflit est terminé et la rancœur oubliée.

Le duel au sabre et au pistolet : ce combat débute comme le duel au pistolet mais il se poursuit au sabre jusqu'à ce que l'un des deux s'estime vaincu, soit blessé ou perde la vie.

Scission du groupe

« Vane, venant à manquer d'alcool, avait envoyé en demander à son camarade ; Rackham lui en fit parvenir, mais beaucoup moins que Vane ne l'espérait, ce qui obligea ce dernier à venir à son bord pour se faire entendre ; ils ne tardèrent pas à en venir aux mots et Rackham menaça son associé de lui trouer la cervelle s'il ne regagnait pas aussitôt son bateau, ajoutant que s'il ne s'éloignait et ne se séparait pas de lui dans l'instant, il le coulerait.

Vane jugea bon de suivre son conseil, car l'autre lui semblait homme à tenir parole ; en outre, son navire était le plus gros et le plus armé. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

En dépit du principe de liberté qui structure l'équipage pirate, ses membres ne sont pas libres de quitter le bord selon leur gré. La désertion est punie de mort sur bon nombre de navires. Si deux groupes aux intérêts contradictoires émergent, les conflits sont inévitables. Les assemblées, interminables, ne permettent pas de prendre une décision satisfaisante, et la promiscuité, déjà difficile à vivre en temps normal, devient vite insupportable. Un tel climat de tension place le navire en grand péril car la cohésion du groupe constitue sa force principale face aux navires de guerre et aux bâtiments marchands dont les hommes agissent sous la contrainte. Aussi est-il préférable que l'équipage divisé se sépare.

En règle générale, deux groupes se détachent, l'un suivant le capitaine et l'autre le quartier-maître. Les deux factions s'efforcent de cohabiter en continuant à appliquer les règles en vigueur sous les ordres du capitaine. Dès qu'une prise est capturée, le groupe le plus important issu de la scission de l'équipage pirate prend possession du plus grand bâtiment tandis que le plus modeste s'embarque à bord du navire le plus petit. Les prisonniers sont débarqués, liquidés ou intégrés, s'ils le souhaitent, à l'un des équipages pirates.

Au sein de chaque groupe se tient alors une assemblée qui élit le commandement, élabore une nouvelle chasse-partie et décide de sa destination. En règle générale, le capitaine pirate reste capitaine de sa faction après la scission car ses hommes se sont auparavant rassemblés sous sa bannière. Pour les mêmes raisons, le quartier-maître devient souvent le capitaine de plein droit de son propre groupe.

Les jugements

Le tribunal

« Le tribunal siégeait à l'avant du navire. Une grande bassine de punch avait été posée sur une table. Les pipes allumées, les débats commencèrent. Les prisonniers furent amenés, l'acte d'accusation leur fut lu. La cause était claire et la culpabilité évidente. La sentence allait être rendue, quand l'un des juges proposa de fumer une autre pipe, ce qui fut fait. Les prisonniers plaidèrent de façon fort touchante, mais la cour, pleine d'horreur pour le crime reconnu, allait se montrer implacable quand l'un des juges, du nom d'Ashplant se leva et, retirant la pipe de sa bouche, demanda la parole :

– Par Dieu, dit-il, Glasby ne mourra pas ; que le diable m'emporte, s'il est condamné…

Et il se rassit, tirant sur sa pipe. À cette éloquence, les autres s'opposèrent en termes équivalents. Mais Ashplant, homme de décision, reprit la parole en un discours pathétique :

– Que le tonnerre vous écrase tous, gentlemen. Je vaux bien n'importe lequel d'entre vous. Que je sois damné moi aussi si j'ai jamais tourné le dos à qui que ce fut ou sera, nom de Dieu ! Glasby est un brave garçon, malgré ce qu'il a fait, et je l'aime. Que le diable m'emporte si je ne dis pas la vérité ! J'espère qu'il vivra pour se repentir de sa mauvaise action ; mais nom de Dieu, s'il meurt, je mourrai avec lui !

Et, sortant une paire de pistolet, il coucha en joue deux de ses distingués collègues qui, se rendant à la force de son argument, estimèrent à leur tour raisonnable que Glasby fut acquitté. Tous furent de leur avis et la justice suivit son cours. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Les crimes sont jugés devant un tribunal constitué de l'assemblée de l'équipage ou seulement du conseil, selon la chasse-partie adoptée. Les membres du conseil et autres

membres éminents de l'équipage font office de jurés alors que chacun des matelots apporte son témoignage. Le quartier-maître, à la fois juge et procureur, énonce les faits reprochés à l'accusé. Il s'efforce de ne pas accabler le coupable mais plutôt de justifier la réunion du tribunal et de rappeler les termes de la loi. Les témoins ne se contentent pas en général d'exposer des faits objectifs, souvent accablants. Ils développent des arguments subjectifs afin de témoigner de leur sympathie ou de leur animosité à l'égard de l'accusé.

Pour défendre celui-ci, le témoin commence par mettre en valeur son point de vue général, comme c'est le cas lors d'une assemblée. Puis, dans une phrase concise et cinglante, il exprime son affection pour celui dont le sort est en jeu et expose les éventuelles circonstances atténuantes dont il pourrait bénéficier. Le matelot de l'accusé n'est jamais entendu lors du procès car on pense qu'il préfèrera mentir pour protéger son ami. Les hommes d'équipage ne défendent pas tous leurs camarades mais uniquement ceux qu'il leur coûterait de voir mourir.

Les lois sont simples et les infractions facilement constatées. Les accusés sont rarement acquittés. Dans la majorité des cas, ils doivent affronter une sentence sévère, souvent mortelle. Seuls les hommes les plus appréciés ont une chance de sortir libres du tribunal. En revanche, le tribunal se montre sans pitié pour les récidivistes.

Jugement du capitaine

Si ses actions passées le justifient, le capitaine peut être jugé par l'assemblée. S'il est jugé incompétent ou trop peureux par le reste de l'équipage, il est abandonné sur une île déserte avec son sabre, un pistolet, un fusil et de la poudre. Cette peine héritée des flibustiers est appliquée avec une extrême sévérité par les pirates, pour qui l'abandon est définitif. Si une partie de l'équipage refuse de se séparer de son chef, l'équipage doit se scinder en deux groupes.

Un capitaine pirate n'est pas jugé pour ses échecs, mais pour son incompétence. Un manque de chance, fût-il répété, n'est pas suffisant pour justifier une assemblée. Pour qu'un tel jugement ait lieu, l'incompétence du capitaine doit être flagrante. Le couard subit le même sort que l'incompétent. Dans la société pirate, la simple prudence peut être assimilée à de la couardise. Les forbans optent pour un chef capable, certes, mais aussi hardi, voire téméraire. Un capitaine ayant fui devant des navires de guerre justifiera son action par le faible intérêt financier qu'aurait représenté une telle prise. S'il commet l'imprudence de mettre en valeur le danger encouru devant les canons du navire ennemi, il signe sa propre condamnation.

Un capitaine soupçonné de manipuler l'équipage à des fins personnelles risque, lui aussi, la peine de mort pour trahison. Par ses manœuvres, il viole le principe de liberté si cher aux pirates, se rangeant dans le camp des tyrans exécrés. L'équipage se montre impitoyable envers le chef qui l'a trahi. Pendu sans cérémonial, ce dernier est aussitôt oublié.

Luttes de pouvoir

Le quartier-maître mène la vie dure au capitaine en contrecarrant souvent ses décisions et en invoquant sans cesse l'assemblée. Des membres de l'équipage qui lui sont proches critiquent le commandement et créent un clivage de l'équipage. L'équipage se scinde en deux et les deux parties se quittent en très mauvais termes. Un peu plus tard, nos pirates apprennent que leurs anciens compagnons sont en danger de mort. Vont-ils intervenir ou laisser le destin les venger ? Quel impact aura leur décision sur leur prestige au sein de l'équipage ?

Lorsque le capitaine d'un navire pirate s'arroge des privilèges, tels qu'une cabine personnelle, un ordinaire amélioré ou les charmes d'une prisonnière, il encourt la pendaison, sans que la peine soit pour autant systématiquement appliquée. S'il apprécie son chef, l'équipage lui autorisera bien quelques écarts, pourvu qu'ils ne nuisent pas au groupe. Tout homme d'équipage se sentant frustré par un tel comportement a le droit de reprendre ce qu'il estime lui appartenir. Si le capitaine s'y oppose, il devient coupable de facto et le quartier-maître réunit aussitôt l'assemblée en tribunal. Si l'accusé reconnaît sa faute et promet de s'amender, il peut espérer échapper à la pendaison ou à l'abandon sur une île déserte, et s'en tirer avec une simple remontrance.

Le jugement des capitaines capturés

Après une prise, le commandement capturé est souvent soumis à un procès. Dans ce cas, les pirates font figure d'arbitres tandis que les membres de l'équipage de la prise viennent tour à tour témoigner en faveur ou à la décharge de leurs anciens officiers et décident de l'éventuelle peine qui leur sera infligée. Les pirates, eux, ne décident que du sort de la prise. Un tel tribunal peut rendre des verdicts aussi divers que la condamnation à mort ou la remise en liberté d'un commandement particulièrement méritant… avec toute sa cargaison.

Génie ou ennemi ?

Nos aventuriers sont dirigés par un capitaine de génie, mais particulièrement respectueux et aimable avec les prisonniers, et notamment les femmes, en se les arrogeant pour éviter les viols. Il est prêt à braver l'assemblée pour les défendre. Celle-ci peut soit modifier les lois, soit le pendre. Dans ce dernier cas, l'équipage déprime et devient extrêmement exigeant avec les capitaines suivants.

Le butin

Le partage du butin

Le partage du butin est un rituel élaboré qui s'effectue dans la joie. Avant toute chose, les membres de l'équipage, capitaine compris, doivent réunir tout ce qu'ils ont récupéré au cours de l'expédition. Les gains inférieurs à cinq sous ne sont pas soumis à cette règle afin que le partage ne soit pas prétexte à des pinaillages mesquins. Lorsque chacun a apporté sa part, chacun doit jurer solennellement, la main posée sur le Nouveau Testament, qu'il n'a rien détourné. Un faux serment prive le parjure de sa part au profit des autres matelots ou d'une chapelle, afin de laver le blasphème.

L'équipage procède ensuite au partage de l'argent, puis à celui des pierreries et des ouvrages de joaillerie faits de métaux précieux, selon les règles de la chasse-partie. Pour le reste de la cargaison, le quartier-maître réunit les hommes par groupes de six à dix et divise la cargaison en autant de lots que de groupes. Ces derniers sont attribués au hasard. Lorsque la prise n'est pas assez bonne pour être distribuée ou revendue, seules les espèces et les pierres précieuses sont emportées.

L'attaque d'une ville par des flibustiers permet généralement de repartir avec un butin important. Le partage peut se faire à la Tortue, ce qui est préférable car il est alors effectué en toute liberté et sécurité, mais le chemin est souvent long et l'impatience de palper sa richesse beaucoup trop grande pour de nombreux aventuriers, qui demandent alors une halte dans un refuge pour procéder à la répartition dans les règles de l'art.

La répartition de butin la plus célèbre fut celle au cours de laquelle Morgan trompa les flibustiers qui l'avaient accompagné lors du raid sur Panama. Il réussit à faire main basse sur les plus beaux joyaux, les plus belles esclaves, et partit sur le meilleur navire, avant de se retirer à la Jamaïque où il fut nommé gouverneur. La haine implacable que ses ex-compagnons lui ont vouée après ce méfait, ruinés et forcés de monter à bord d'un navire faisant eau de toute part, n'a jamais pu être assouvie.

Pilleurs sédentaires

Les pirates prennent une ville et s'y attardent pour mieux la piller. Ils tissent des liens affectifs avec la gent féminine locale et rechignent à partir. Un groupe d'entre eux propose aux autres de s'installer, car il se sent en mesure de défendre la ville.

Certaines femmes espagnoles sont ravies, mais pas leurs maris, qui vont chercher des renforts dans les villes voisines. Si les femmes sentent leurs nouveaux amants en mauvaise posture, elles n'hésitent pas à retourner leur veste de nouveau et à les trahir.

La dépense du butin

« Un nommé Vent-en-Panne, Français de nation et fort adonné au jeu, perdit un jour tout son voyage, qui valait environ cinq cents écus, sans compter près de cent pistoles qu'il avait empruntées à ses camarades. Ceux-ci, ne voulant plus lui prêter, le réduisirent à servir les joueurs. Ayant gagné à ce métier plus de cinquante écus, il recommença à jouer et gagna environ douze mille écus. Il paya ses dettes, résolut de ne plus jouer et s'engagea sur un navire anglais qui allait à la Barbade et de là en Angleterre. À la Barbade, il se trouva avec un riche Juif, et n'ayant pas pu résister à la tentation du jeu, il lui gagna treize cents écus en argent monnayé, cent mille livres de sucre qui étaient déjà embarquées sur un navire prêt à faire voile vers l'Angleterre. Outre cela, il lui gagna un moulin à sucre, avec soixante esclaves. […] Le Juif revint avec quinze cents jacobus d'or, qui tentèrent le malheureux et lui fit perdre tout ce qu'il avait gagné, outre son habit. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

En réalité, il s'agit plutôt d'une dilapidation du butin ! Un pécule de quelques centaines d'écus est une somme que des hommes ordinaires mettraient des années à dépenser. Le pirate, lui, ne remonte à bord qu'après avoir tout dépensé, voire contracté quelques dettes. Quelques semaines suffisent…

Où dépenser son argent ?

Les flibustiers ont des ports d'attache tout désignés : l'île de La Tortue (pour les Français) ou Port-Royal (pour les Anglais). Il est plus rapide et plus facile de dépenser son argent à la Tortue que partout ailleurs. Dans les tavernes de cette île, on sait rire en faisant ripaille, mais les cabaretiers savent aussi comment soutirer la moindre pièce de huit aux flibustiers.

Fair-play

Une fois à terre, un groupe de pirates se précipite vers le troquet du coin pour y jouer son butin. L'un des forbans triche de façon éhontée, tout en affichant une morgue inébranlable et une violence contenue. Ses adversaires, de peur des représailles s'ils dénoncent le tricheur, préfèrent en référer au gouverneur.

Ils lui dressent un tableau accablant des pirates, si bien que le gouverneur décide de faire un exemple et de chasser les hors-la-loi de son port. Ceux-ci ont toutefois la rancune tenace et les moyens de faire payer cette injustice.

Les pirates n'ont, eux, pas de havre fixe où dépenser leur or. Ils réalisent leurs achats et se livrent à leurs orgies dans les villes les plus honnêtes, soit avec la complicité du gouverneur, soit en assurant leur sécurité par la terreur. Certains gouverneurs peu scrupuleux accueillent les pirates à bras ouverts moyennant rétribution. D'autres, opposés aux pirates mais dépourvus de moyens militaires suffisants, sont contraints de fermer les yeux, souvent sous la pression des marchands membres de leur conseil. Les gouverneurs qui décrètent les pirates indésirables préfèrent faire donner un coup de canon à leur approche. S'ils les laissent pénétrer en ville sans intervenir, les pirates sont capables, par rancœur, de perpétrer les pires massacres.

Les riches marchands dont la flotte a subi des pertes attribuées aux pirates voient l'arrivée des forbans du plus mauvais œil. Ils exigent une intervention de la part du gouverneur, qui peut rarement se payer le luxe de s'attaquer aux pirates. Les prédicateurs éprouvent le même sentiment à l'approche de ces fauteurs de trouble sans foi ni loi (mais surtout sans foi). Ils sermonnent toute personne suspectée de traiter avec le démon et promettent parfois l'excommunication au gouverneur qui fermerait les yeux. Leurs clameurs ne servent en général qu'à attirer l'attention des pirates amusés.

Du rhum et des femmes

À terre, le pirate quitte le rôle de prédateur pour assumer celui de client. Il dépense son butin sans compter et sans marchander. Peu lui importe de savoir qui encaisse son argent, seul compte pour lui le plaisir de dépenser. La crainte ressentie par les bourgeois se change en intérêt à la perspective des bénéfices faramineux que la présence de pirates peut leur permettre d'engranger. Financièrement parlant, ils ont tout intérêt à se mettre à l'entière disposition des forbans sans trop se poser de questions. Ils auront tout leur temps, une fois l'équipage parti, de faire pénitence. Ils n'hésitent d'ailleurs pas à profiter de la situation en affichant des prix exorbitants dont les pirates s'acquittent sans la moindre hésitation. Savoir dépenser son argent avec abondance compte parmi les qualités qu'un joyeux compagnon doit posséder !

Certaines femmes savent aussi tirer profit des pirates. Les serveuses des tripots n'hésitent pas à se prostituer pour leur compte si elles sont libres, ou pour le compte d'un cabaretier si elles sont esclaves. Les maîtresses « officielles » des pirates, quant à elles, ne sont pas les moins intéressées. Elles mènent leurs hommes à la baguette et usent de leur argent autant que lui. Les aventuriers sont contents de revenir à terre pour retrouver leur dulcinée, mais celle-ci leur donne aussi une raison supplémentaire pour repartir ! Les pirates considèrent les femmes comme des créatures vénales toujours prêtes à leur « rendre service » contre quelques pièces de huit. Certains pères jaloux ou inquiets tiennent leurs filles enfermées. D'autres offrent leur fille en mariage… contre espèces sonnantes et trébuchantes. À sa mort, Edward Teach possédait treize épouses ! Malheureusement pour elles, Teach était fidèle à la philosophie pirate. Peu sujet à la jalousie, il les prêtait volontiers à ses hommes d'équipage. Les femmes constituent pour les pirates un plaisir exclusivement terrestre car la mort punit ceux qui amènent une femme à bord d'un navire.

Les pirates sont également prompts à dépenser leur argent en jouant au jeu. Non seulement ils perdent, gagnent, puis reperdent des fortunes en une journée, mais ils jouent aussi des avances sur leurs prochaines courses, si bien qu'ils partent aussi pour échapper à leurs créanciers, ayant eu à peine de quoi se racheter de la poudre et des munitions.

Faibles femmes ?

Dans le Nouveau Monde, les faibles femmes sont rares. Leurs visages innocents cachent pour la plupart un passé de criminelles. Avec l'idée de transformer la Tortue en véritable colonie, le gouverneur d'Ogeron fit venir à grands frais en 1666 un grand nombre de femmes, prostituées ou reprises de justice. La traversée de l'océan les a absoutes, sans changer leur caractère. Achetées à leur arrivée par les flibustiers, elles ont mis peu de temps à oublier leur statut de victimes. Les femmes étant rares, en particulier dans les Antilles, les hommes ont tendance à oublier leur caractère de prédatrices prêtes – tout comme eux – à extorquer, à voler et même à tuer pour de l'or ou des bijoux…

La vente des marchandises

Les marchands peu pointilleux sur l'éthique commerciale achètent à des prix insignifiants la cargaison des pirates pour la revendre ensuite avec une confortable marge. Ils profitent du fait que les pirates ne marchandent jamais. Si aucun marchand n'est prêt à prendre le risque d'acheter des marchandises illégales, les pirates peuvent proposer leur cargaison à un gouverneur qui l'écoulera pour son plus grand profit. Si la vente des marchandises ne peut se faire dans une relative légalité, les pirates revendent leur cargaison à un receleur à la moitié de sa valeur.

Seuls les gouverneurs et les receleurs sont intéressés par les canons. Vu les difficultés posées par un tel commerce, les pirates ne peuvent espérer de la vente de canon qu'un cinquième à un dixième du prix normal.

Enfin, s'ils possèdent une cache ou un refuge, les pirates peuvent y stocker toute marchandise qu'ils n'ont pas réussi à vendre. Ils écouleront leur butin plus tard, lorsque que le climat économique ou politique sera plus favorable.

Commissions et lettres de course

« Le bruit de cette action se répandit sur toute la côte, et produisit des effets bien différents à la cour de France et à celle d'Espagne.

Celle de France envoya au capitaine Laurent une lettre de naturalisation et des lettres de grâce. La cour d'Espagne manda le capitaine espagnol pour lui faire rendre compte de sa conduite. Il s'en acquitta du mieux qu'il lui fût possible ; mais on le pressa vivement que sur ce qu'ayant trois mille hommes dans ces deux galions équipés à l'avantage, il n'avait pas abordé et pris un vaisseau de flibustiers commandé par un homme qu'il fallait absolument détruire, parce qu'il était la ruine des sujets du roi leur maître sur les côtes des Indes d'Espagne ; qu'on allait plus entendre parler que de pertes, de ravages et de désolation sur ces mêmes côtes, dont il répondrait. Il en répondit de sa tête : on lui coupa le col. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Si les aventuriers disposent d'une commission leur permettant de partir en course et qu'ils ramènent un navire et sa cargaison pris dans le cadre de cette commission, la vente du butin peut être réalisée sans problème. Ils devront verser dix pour cent de la valeur de leur prise au gouverneur qui leur a délivré la commission. La marchandise et le navire pourront être vendus au prix du marché.

Lorsque les pirates sont porteurs d'une lettre de course, ce qui fait d'eux des corsaires, un tiers du butin revient à l'État qui leur a délivré le document. Le capitaine ou l'armateur reçoit un autre tiers et le reste est partagé entre les membres de l'équipage. Ce partage est moins égalitaire que celui des pirates mais la vente du navire de prise et de ce qu'il contient est faite au prix du marché.



Relations et contacts

Les autres pirates

« Cocklin et vous, La Bouse, il me semble qu'en venant à votre aide je vous ai donné les verges pour me faire fouetter. Je serais bien capable de vous mettre tous les deux à raison. Mais amis nous nous sommes rencontrés, amis nous nous séparerons. On n'est jamais d'accord, à trois. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Deux équipages peuvent s'associer pour planifier des opérations de grande envergure.

Découpage de la mer

Lorsque les prises se font rares, deux équipages pirates qui se rencontrent s'efforcent de ne pas écumer les mêmes zones. Ils coordonnent leurs courses, quitte à rompre cet engagement plus tard. Il ne s'agit pas d'un contrat à proprement parler, mais d'un engagement informel. Ce type d'association est toujours limité dans le temps. À l'inverse, plutôt que de couvrir des routes commerciales distinctes, deux équipages pirates peuvent s'entendre pour mener leurs opérations dans une même zone au trafic important, afin de laisser échapper le moins de proies possible.

Un tout petit monde

Le Nouveau Monde est petit pour des pirates. Sur un navire de commerce, un navire de pirate ou dans un port, ils rencontrent souvent de vieux amis, des ennemis, des personnes attirées par leur célébrité ou par la récompense offerte pour leur tête. La joie de retrouver de vieux amis vire à l'euphorie après quelques tonneaux de rhum vidés, mais les vieilles querelles refont aussi surface. Si des pirates maltraitent un homme et le laissent partir, il risque fort de recroiser leur route. Si ce nouvel ennemi est un pirate, ira-t-il jusqu'à s'allier avec les autorités pour les abattre ?

Échange de cargaison

La cargaison d'un navire pirate se limitant au produit de ses prises, il n'est pas rare que ses cales contiennent cinquante tonneaux de rhum, vingt balles de coton, mais pas une livre de viande. Quelques voies commerciales sont même réservées au transport presque exclusif d'un seul type de marchandise.

Certains équipages prennent l'habitude de se rencontrer régulièrement afin d'échanger les marchandises qui leur font défaut et de rééquilibrer le contenu de leurs cales en fonction, par exemple, des débouchés disponibles dans leurs ports de destination respectifs. Les capitaines peuvent aussi échanger les instruments de navigation et les cartes qu'ils possèdent en double, des uniformes ou des pavillons destinés à tromper l'ennemi. Lors de tels échanges, la valeur officielle de la cargaison importe peu. Le don sans contrepartie d'une partie de la cargaison n'est pas rare. La vente de certaines marchandises volées peut prendre du temps pour qui ne connaît pas d'acheteur spécialisé et cette cargaison occupe de la place. Si elles peuvent être utiles à un autre pirate, il est préférable de s'en séparer.

Voyage de conserve

Deux navires pirates qui se rencontrent naviguent ensemble tant que l'entente reste amicale. On dit alors qu'ils voyagent « de conserve ». La sécurité des deux équipages se trouve renforcée par des effectifs plus importants et par les caractéristiques complémentaires des deux navires. Les associés peuvent ainsi mener une chasse coordonnée, alliant vitesse et puissance de feu. Si l'un des deux navires souffre d'une avarie grave, l'équipage reçoit aide et secours de la part de son partenaire. En revanche, en cas de prise, il est à craindre que la répartition du butin ne fasse naître des tensions, chacun des équipages estimant être à l'origine de l'issue heureuse du combat.

Promesse d'entraide

Deux équipages pirates dont les routes se croisent ne naviguent pas nécessairement de conserve. Ils peuvent, si des liens d'amitié les unissent, se promettre une aide mutuelle si la situation l'exige. Cette fraternité se renforce considérablement si cette promesse devient réalité. L'équipage volera au secours de son associé au mépris du danger si celui-ci traverse des moments difficiles.

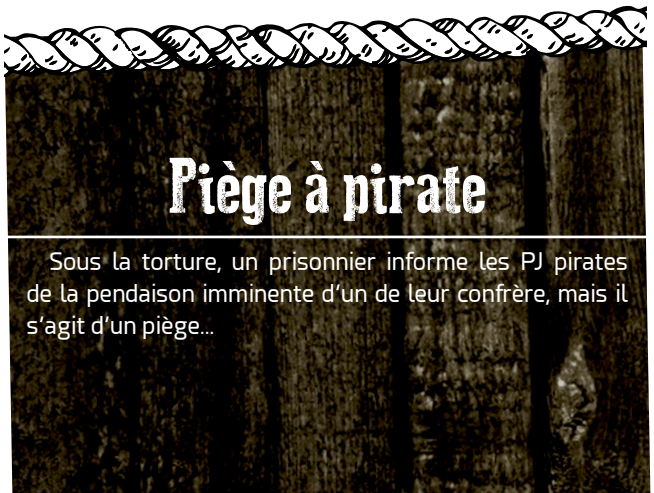
Par exemple, lorsque l'un des associés fait naufrage et que son partenaire vient à l'apprendre, il ira croiser près du lieu du sinistre afin de secourir les rescapés. Si une occasion se présente de s'engager dans une campagne de grande envergure exigeant des effectifs importants, près d'un millier de pirates peuvent répondre à l'appel dans un délai très bref. Pour que ces équipages puissent se rassembler, les pirates laissent dans des lieux prévus à l'avance des messages destinés à leurs associés indiquant les routes commerciales sur lesquelles ils croisent. Ils peuvent alors être retrouvés en quelques semaines. De telles promesses d'assistance ne sont efficaces que si les associés naviguent dans des régions voisines.

Services et obligations

Deux équipages qui se rencontrent peuvent se rendre de menus services : échange de contacts, d'informations, de nouvelles du continent, etc. Les capitaines font le point sur la situation politique, les pilotes recopient des cartes ou épluchent les journaux de bord qui leur ont été confiés… Chez les pirates, la bienséance exige que l'on rende la pareille à qui vous a sauvé la vie, une dette morale qui fait l'objet d'une obligation absolue.

Sauvetage

Si les pirates victimes d'un naufrage ont la chance de croiser un autre navire pirate, celui-ci les prend à son bord, malgré la surpopulation. Le commandement de l'équipage naufragé ne peut en aucun cas réclamer un poste à responsabilité : chaque naufragé remplit les fonctions de simple matelot ou de servant de pièce, exceptionnellement de gabier si de tels postes sont laissés vacants. Les rescapés livrent en compensation la cargaison qu'ils ont réussi à sauver du naufrage. Les deux équipages font route ensemble jusqu'à ce que l'occasion se présente de faire une prise. Dès qu'un navire a été arraisonné, la coutume prévoit que les sauveteurs offrent le navire de prise aux naufragés avec suffisamment de réserves, d'armes et de munitions pour repartir à l'aventure. Bien entendu, les rescapés conservent envers leurs bienfaiteurs une dette éternelle qui ne s'éteindra que s'ils ont l'occasion de leur rendre la pareille.



Piège à pirate

Sous la torture, un prisonnier informe les PJ pirates de la pendaison imminente d'un de leur confrère, mais il s'agit d'un piège…

Missions communes

Dans le cadre d'une mission commune, les pirates fixent les règles précises de leur association.

Articles d'agrément entre équipages

Avant de voyager de conserve, les équipages établissent des articles d'agrément réglant en particulier le partage du butin. Entre deux navires d'armements différents, le butin est en général réparti entre les équipage au prorata du nombre de canons, mais peut également l'être au prorata du nombre d'hommes. Cet accord, semblable une chasse-partie, comporte de nombreuses clauses supplémentaires. Les capitaines ayant déjà participé à de telles expéditions proposent des règles visant à éviter les débordements, au premier rang desquels figurent les beuveries dont les pirates sont coutumiers. Les articles d'agrément définissent aussi le rôle des différents navires, en fonction de leurs qualités nautiques, de leur armement, de leur vitesse et de leur taille. Les navires les moins performants peuvent même être sacrifiés et servir de brûlots ou d'allèges pour le transport de la cargaison.

Le nombre de participants à une telle association de malfaiteurs est limité en fonction des prévisions d'enrichissement. Des effectifs trop nombreux ont pour effet pervers de faire fondre la part de butin reçue par chaque pirate.

Élire un amiral

« Quelquefois, les Français et Anglais se querellaient ensemble, mais l'accord fait entre les deux nations les contenait dans leur devoir. Cet accord n'empêcha pas qu'un flibustier anglais ayant eu un différend avec un Français, ils en convinssent de le vider par un duel ; mais l'Anglais, ne se jugeant pas aussi fort que le Français qui était très adroit à tirer, tua le Français par-derrière. Les Français, s'en étant aperçus, s'en plaignirent à Morgan, qui fit casser la tête à l'assassin en présence de tous ceux de sa nation. »

A.O. Œxmelin, Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Pour coordonner une flottille de navires aux lois disparates et éviter les palabres lorsqu'il faut agir rapidement, les associés élisent un grand commandement, sous la forme d'un amiral et d'un vice-amiral.

Une décision (trop) lente

Les pirates de Nassau veulent se lancer dans une expédition d'envergure, mais qui réclame une intervention presque immédiate. Si les PJ ne s'en mêlent pas, les pirates s'enferrent dans d'interminables discussions. Lorsque la décision est prise, il est déjà trop tard...

L'amiral est choisi pour ses compétences et son charisme. Les autres capitaines lui rendent des comptes et obéissent à ses ordres comme le ferait le plus modeste de leurs matelots. Si l'amiral manque à ses devoirs, le conseil peut se réunir pour le destituer et le renvoyer vers son équipage. Tout équipage insatisfait de la tournure d'une expédition peut décider de quitter la flottille, en prenant soin de l'annoncer publiquement à ses associés. Disparaître au cours d'un combat ou lorsqu'un associé se trouve dans une situation délicate relève de la trahison.

Durée de la mission

Ces missions communes ne durent guère plus de six mois. Elles sont motivées par l'appât du gain et visent une prise importante, une ville ou un gros convoi maritime. Certaines missions d'envergure répondent parfois à des objectifs plus idéalistes, comme la défense d'un État pirate, de la ville de Nassau ou de l'utopie de Frédéric Misson. Une fois la mission achevée, les associés se répartissent le butin, homme par homme plutôt que par équipage, et repartent chacun de leur côté.

Les gouverneurs

Des relations officielles...

Les pirates restent des hors-la-loi et sont considérés comme tels par les autorités. Un gouverneur qui traite avec des criminels peut trahir sa parole sans craindre le déshonneur. Les relations entre pirates et gouverneurs peuvent se traduire au mieux par une ignorance réciproque. En effet, un gouverneur peut fermer les yeux sur la présence d'un pirate dans sa juridiction mais en aucun cas il ne peut traiter avec lui et encore moins lui venir en aide. Un bon gouverneur devrait s'efforcer de traquer et de faire pendre tout pirate écumant ses eaux.

... aux relations officieuses

La réalité est souvent bien différente. Les gouverneurs ont tout intérêt à accueillir des pirates dans leurs ports. Seuls les gouverneurs têtus et obstinément hostiles aux pirates prennent à leur encontre des mesures répressives sans y être contraints par une autorité supérieure.

La présence sur son territoire d'un équipage pirate permet en effet au gouverneur de s'enrichir sans risques ni efforts. Les pirates ne sont pas en mesure de marchander, aussi cèdent-ils leur cargaison et leurs navires de prise à des prix défiant toute concurrence. Les marchands réalisent des bénéfices prodigieux lors de telles transactions, et grâce aux pirates qui dépensent leurs pièces de huit sans compter, les propriétaires des échoppes de la ville engrangent plus de profits que durant tout le reste de l'année. En outre, le comportement des pirates à terre n'est ni pire ni meilleur que celui des autres marins, que l'oisiveté et les excès de tous ordres rendent tout aussi violents.

Si les villes qui accueillent ouvertement les équipages pirates s'enrichissent très rapidement, elles ne manquent pas de s'attirer aussi les foudres des cités qui jugent ce trafic aussi amoral qu'illégal. D'autant que certains gouverneurs exigent des pirates une partie de leur cargaison en guise de droit de vente. Eden, gouverneur de Bath Town, touchait régulièrement des pots-de-vin considérables des mains de Teach avec qui il a réussi à s'acoquiner ouvertement, sans ternir l'image que devait lui réserver l'Histoire…

Désertion

Deux matelots recrutés de force sur une prise profitent d'un mouillage pour fausser compagnie aux pirates. Ils volent un canot et rejoignent la berge. Si les pirates ne s'en aperçoivent pas à temps et ne lancent pas des recherches, les fugitifs vont donner leur position au gouverneur le plus proche en échange d'une prime.



Ce qu'un pirate peut obtenir d'un gouverneur

« Davis et sa suite furent donc invités chez le gouverneur pour y prendre quelques rafraîchissements. Sans défiance, ils acceptèrent. À un signal, une salve de fusil les coucha tous à terre sauf l'un d'eux qui parvint à s'échapper et à regagner le navire. Davis, une balle dans le ventre, se releva et fit un suprême effort pour fuir. Ses forces le trahirent. Il retomba mort. Il eut pourtant le temps de décharger ses deux pistolets sur ses agresseurs. Tel un coq de combat, il donna la mort en mourant, vengé. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Que ce soit en tant qu'allié ou en tant qu'ennemi, de gré ou de force, des pirates astucieux peuvent obtenir tout ce qu'ils veulent – ou presque – d'un gouverneur…

De l'artillerie et des armes : si la poudre et les boulets sont en vente libre, ce n'est pas le cas des canons qui sont fabriqués exclusivement dans les grands arsenaux d'Europe. Ils sont marqués et numérotés afin de permettre leur identification. Les gouverneurs risquent gros en les revendant à d'autres que des commerçants officiels et des militaires. Ils ne vendent donc aux pirates que des canons issus du recel. Les pirates se procurent des armes sur les navires de prise mais s'ils sont pris au dépourvu, à la suite d'un naufrage par exemple, un gouverneur allié pourra leur en prêter le temps que la fortune leur sourie à nouveau.

Un asile : les pirates peuvent demander asile à un gouverneur afin d'échapper à une tempête ou à un poursuivant. Cette demande de protection comporte pour le gouverneur des risques certains, car il est mal considéré de défendre ouvertement un pirate. Il exigera en retour un service important !

Une commission : les gouverneurs ont la possibilité de délivrer à qui bon leur semble une commission n'excédant pas six mois. De contenu variable, ce document peut aussi bien constituer un permis de pêcher près des côtes de Terre-Neuve qu'une autorisation d'enquêter dans une province sans être inquiété et en bénéficiant de l'appui des autorités. Une commission peut également constituer un ordre précis, prendre le convoi espagnol dirigé par le capitaine Don Lopez de Corazon au voisinage du cap Corrientes, par exemple. Elle peut rester très vague, autorisant – et encourageant – son porteur à attaquer six mois durant les navires anglais. Si le corsaire s'écarte du cadre de sa commission, ses agissements seront considérés comme des actes de piraterie. Un gouverneur ne peut autoriser un équipage qu'à attaquer les navires d'un pays en guerre avec le sien. Souvent, les pirates partent en course avec une commission leur accordant un simple droit de pêche. Par la suite, prétendant ne pas savoir lire, ils affirmeront avoir été autorisés à arraisonner tout navire croisant leur route ! Le porteur d'une commission doit verser au gouverneur une partie du butin qu'il a ainsi pu réunir (environ dix pour cent). Tout navire pris dans le cadre de la commission peut être vendu ou conservé par le pirate en toute « légalité ».

Une lettre de course : en théorie, seul un ministre royal peut délivrer une « lettre de marque », appelée aussi lettre de course. En réalité, les pirates qui désirent en faire l'acquisition ne sont pas pour autant contraints de se rendre en Europe. Chaque gouverneur dispose de lettres de marque qu'il est libre de vendre à qui bon lui chante pour une somme s'élevant de 300 à 10 000 pièces de huit. Une lettre de marque permet à un pirate de devenir corsaire du roi mais elle ne le blanchit pas de ses exactions passées, un pardon que seule une grâce peut accorder. Distribuée uniquement en temps de guerre, chaque lettre de marque comporte le nom du corsaire à qui elle est délivrée. Elle ne peut être transmise que par testament et ne permet d'attaquer que les navires ennemis de la nation ayant délivré la lettre.

Un droit de vente : certains gouverneurs autorisent les pirates à vendre leur cargaison sans les soumettre à aucune taxe, d'autres exigent le versement de dix pour cent de la marchandise en nature, sous forme de don, afin d'éviter tout soupçon de corruption. Les pirates s'accommodent très bien de ces taxes qui leur permettent d'entrer en contact avec tous les négociants de la ville afin de vendre leur cargaison au plus offrant.

Sa fille : un gouverneur associé de longue date à un pirate célèbre et glorieux lui offrira peut-être sa fille en mariage, ainsi qu'une grâce en guise de cadeau de noces. La fille du gouverneur sera probablement partagée entre ses rêves d'aventure et la peur panique que provoque la seule évocation des « exploits » de son futur époux…

Le lien du sang

Les hommes perdent toute raison quand on touche à ce qui leur est cher. L'équipage des PJ a capturé sur un navire marchand la garce de fille d'un gouverneur. Alors qu'ils cherchent à s'en servir pour manipuler le dignitaire, celui-ci use d'un mensonge pour envoyer des navires de guerre à leurs trousses. Les nouveaux ennemis des pirates ne sont pas au courant de l'enlèvement de la jeune fille et restent donc totalement insensibles à toute menace à son encontre. Si elle meurt, son père pourchassera les pirates jusqu'à son propre trépas… ou le leur.

Une grâce : un gouverneur n'a pas le pouvoir de rédiger une grâce. Cependant, ses relations au sein du gouvernement de l'État qu'il représente peuvent lui permettre d'obtenir le pardon pour l'un de ses protégés. Cette démarche pouvant s'éterniser, il requiert auprès du gouverneur détenant le pirate l'ajournement du procès ou de l'exécution jusqu'à ce qu'une réponse d'Europe lui parvienne. Bien entendu, cette demande doit être appuyée par des arguments en faveur du captif. Le pardon accordé à un capitaine pirate s'étend toutefois rarement à l'ensemble de son équipage.

Des informations : le gouverneur a une parfaite connaissance des routes commerciales en provenance ou à destination de sa province et, de façon moins approfondie, de toutes celles du Nouveau Monde. Il peut céder ces informations à des pirates en échange, par exemple, de l'assurance qu'ils viendront écouler leur cargaison dans sa ville. Le gouverneur est également détenteur d'informations destinées à être tenues secrètes, comme la date prévue du passage de la flotte au trésor en route vers l'Espagne. Ces informations ont une valeur inestimable. Un gouverneur ne les cédera qu'en échange d'un service exceptionnel… ou d'une quantité d'or considérable, à moins que les pirates ne décident d'user de méthodes persuasives, comme la prise d'otages, la menace ou le chantage ! Dans un domaine moins sensible, le gouverneur est au fait des soubresauts de la politique internationale, informations qu'il pourra divulguer sans contrepartie au détour d'une conversation.

Une rançon : les pirates découvrent parfois sur leurs navires de prises de riches marchands, des aristocrates ou d'autres personnalités importantes, comme ce fut dit-on le cas d'Avery qui captura un jour la fille du Grand Moghol. La vie des hôtes de marque est épargnée, par égard pour leur valeur marchande. Le montant de la rançon demandée pour leur libération dépend du rang du prisonnier et de la qualité des personnes prêtes à investir pour sa libération. Les otages sont traités de façons diverses. Certains sont torturés, que ce soit pour le plaisir ou dans le but de recueillir des informations, d'autres traités avec le respect dû à une précieuse source de revenus. Voici le prix de la liberté :

Prince : 300 000 pièces de huit.

Amiral : 150 000 pièces de huit.

Gouverneur : 80 000 pièces de huit.

Duc, comte : 70 000 pièces de huit.

Fils/Fille d'un gouverneur : 100 000 pièces de huit pour son père, 5 000 pour tout autre payeur.

Baron : 30 000 pièces de huit.

Gentilhomme, bourgeois : 10 000 pièces de huit.

Riche marchand : 20 000 pièces de huit.

La libération de pirates capturés : lorsqu'un gouverneur retient des pirates dans le but de les juger ou de les transférer vers une autre ville plus à même de remplir cette tâche, les pirates peuvent obtenir de lui (le plus souvent de force) la libération de leurs camarades. En revanche, une telle demande exclut toute tentative ultérieure de libération par la force : le gouverneur, alerté par la démarche des pirates, ne manquera pas de renforcer la défense des cachots.

Un coffre de soins : Teach, ayant pris à son bord plusieurs notables de Charlestown, imposa ensuite le blocus de la ville. Il menaça le gouverneur d'exécuter ses otages s'il ne lui fournissait pas une trousse à pharmacie complète, d'une valeur de 1 500 pièces de huit. Le retard pris dans l'exécution de ses ordres le mit dans une rage folle, et il s'en fut de peu que tous les otages ne soient exécutés.

Ce que le gouverneur peut obtenir des pirates

Outre l'argent des taxes et les pourcentages de commissions, le gouverneur peut aussi employer les pirates à des fins diverses, notamment pour mener les besognes les plus officieuses ou celles requérant des effectifs dont il ne dispose pas. Voici le genre d'avantages qu'il peut obtenir de ses relations avec les équipages pirates :

Leur arrestation : les pirates qui traitent avec un gouverneur ne doivent pas perdre de vue que leur interlocuteur a tout autant intérêt à s'associer avec eux qu'à les voir pendus. Pour éviter une telle mésaventure, il leur faut éviter à tout prix de se rendre en masse chez le gouverneur. C'est le quartier-maître qui est chargé de mener ces négociations. Afin de s'assurer du retour de ce dernier, les pirates doivent entrer en contact avec le gouverneur avec des atouts dans leur manche et des propositions solides : or, cargaison de choix ou service inestimable. Plus l'association perdure, moins ces mesures sont nécessaires. Encore faut-il que le gouverneur reste satisfait et que des changements politiques ne viennent pas modifier la donne à l'insu des pirates… Si les supérieurs de leur partenaire mettent au jour ses trafics, celui-ci n'hésitera pas à les faire pendre pour éviter de finir lui-même au bout d'une corde.

Le dénigrement d'un confrère : les gouverneurs d'un même État se livrent une guerre sans merci pour s'attirer l'attention et la bienveillance de leur souverain. Un gouverneur a tout intérêt à discréditer un concurrent en ruinant le commerce de sa province tout en assurant la prospérité de la sienne. Il peut alors espérer que le roi le nommera gouverneur de la province de son adversaire tout en conservant sa précédente charge.

Une escorte : menacées par les forbans et les ennemis de la nation, les routes maritimes ne sont pas sûres. Un gouverneur peut charger les pirates d'escorter l'une de ses

connaissances, un membre de sa famille, un ami ou tout personnage important, vers une destination lointaine. La récompense, versée après la traversée, doit bien sûr dépasser la rançon que les pirates auraient pu tirer de leur protégé ! Le gouverneur masque souvent la véritable identité du passager tout en rétribuant grassement les pirates.

La libération d'un prisonnier : une personne chère au gouverneur ou à l'un des notables de la ville étant retenue prisonnière par l'ennemi, les pirates peuvent être chargés d'une opération de libération à haut risque, mais bien rétribuée.

Un meurtre : toute personnalité du Nouveau Monde pouvant constituer une gêne pour le gouverneur peut faire l'objet d'un « contrat » que les pirates rempliront en échange d'espèces sonnantes et trébuchantes.

Un soutien armé : en temps de guerre, lorsque le gouverneur ne dispose pas des forces nécessaires à sa défense, il peut faire appel aux pirates pour retarder l'attaque. Ces derniers harcèlent les navires de ravitaillement de la flotte ennemie ou les combattent directement, au moyen de frappes ciblées nocturnes.

La délivrance d'un message : les pirates opérant dans une vaste zone géographique peuvent servir de messagers entre deux gouverneurs. Le gouverneur à l'origine du message les récompense pour ce service sans ignorer que toute bonne fortune rencontrée en chemin leur fera oublier temporairement leur mission.

La recherche d'une personne disparue : la fille du gouverneur s'est enfuie avec un soupirant ; une personnalité importante venue d'Europe n'est jamais arrivée à bon port ; l'homme chargé de rapporter un objet précieux au gouverneur n'est jamais revenu de son voyage… Dans de tels cas, les pirates peuvent mener l'enquête sur ordre du gouverneur, en s'informant auprès de leurs nombreux contacts.

Le recueil d'informations : alors que la guerre se prépare, le gouverneur souhaiterait savoir où les navires de guerre ennemis se sont rassemblés ; il désire obtenir des éclaircissements sur le fait qu'une compagnie marchande qui relâchait autrefois dans son port l'a soudainement délaissé pour un concurrent inconnu ; on a retrouvé dans les affaires personnelles d'un voyageur emporté par les fièvres d'étranges objets en or dont le gouverneur aimerait beaucoup connaître la provenance…

Des opérations de sabotage : en temps de paix, le gouverneur s'efforce de saboter le commerce d'une nation rivale en s'offrant les services d'un pirate. Il peut ainsi lui décrire avec précision les routes commerciales ainsi que les dates de passage des convois concurrents importants.

Un vol : un adversaire du gouverneur possède des objets que ce dernier aimerait acquérir à moindres frais. Le gouverneur peut envoyer des pirates pour s'approprier ce bien.

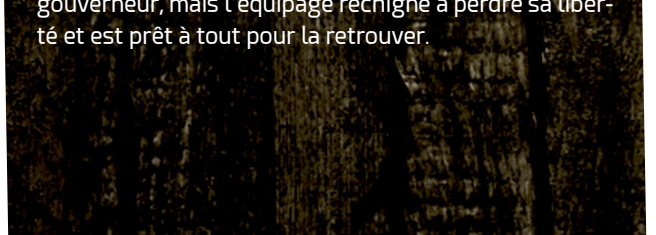
De l'or : les pirates rétribuent généreusement les informations et les services obtenus du gouverneur. Lorsque ces informations leur ont permis de s'enrichir, ils peuvent lui verser un pourcentage de leur butin. Les pirates risquent ainsi leur vie pour quelques centaines de milliers de pièces de huit, partagées entre des centaines d'hommes d'équipage, tandis que le gouverneur reçoit des dizaines de milliers de pièces de huit sans quitter son fauteuil.

La paix dans sa juridiction : le conseil du gouverneur se compose des plus grands notables de sa province et d'un commis de la Compagnie des Indes Occidentales. Les membres du conseil restent satisfaits tant que nul ne vient nuire à leurs affaires. Le gouverneur peut exiger des pirates qu'ils ne commettent pas d'exaction dans sa province. S'il craint les actions d'autres pirates ou d'une puissance étrangère, ses associés peuvent être chargés d'éliminer les fauteurs de trouble. La contrepartie accordée aux pirates, qui se privent alors de leur chère liberté pour obéir aux ordres d'une autorité supérieure, se doit alors d'être importante.

Une trahison entre pirates : si les forbans avec qui il s'est associé sont prêts à se montrer peu scrupuleux quant aux lois qui régissent la communauté pirate, le gouverneur peut obtenir d'eux – à prix d'or – l'emplacement du refuge d'un autre équipage. Certains accepteront même de se faire chasseurs de pirates, activité menée en marge de leurs propres activités illégales. Ces traîtres représentent un danger énorme tant qu'ils n'ont pas été démasqués car les autres pirates leur accordent leur confiance. Quoi de plus facile pour les troupes du gouverneur que de se rendre maîtresses d'un navire dont l'équipage cuve son vin, après une soirée célébrant la fraternité de deux groupes de pirates ? Pour masquer son méfait, l'équipage à l'origine de la trahison n'hésite pas à se laisser rafler avec les hommes qu'il a vendus. Libre alors au gouverneur d'honorer l'accord conclu en libérant ses associés ou de faire coup double en envoyant tous les pirates à la potence.

La liberté ou la mort

Un gouverneur détient une possession essentielle des pirates. Il réclame de ceux-ci l'accomplissement de ses sales besognes en échange de cet objet ou personne. Mission après mission, le gouverneur repousse toujours le moment de leur rendre leur bien. C'est folie que de repartir sans cet objet ou de s'en prendre au gouverneur, mais l'équipage rechigne à perdre sa liberté et est prêt à tout pour la retrouver.



Les moyens de pression

Lorsque les pirates échouent à s'associer avec un gouverneur dont ils convoitent l'assistance et les marchés, ils n'hésitent pas à employer divers moyens de pression :

Le blocus d'une ville : les pirates attaquent et brûlent tout navire en direction ou en partance de cette ville tant que leurs exigences n'ont pas été satisfaites. Dans un tel cas, ils doivent posséder une puissance militaire suffisante pour résister à toute tentative de contre-attaque. Un blocus ne peut s'étendre sur une longue période, les richesses de la ville assiégée s'amenuisant à vue d'œil. Pour cette raison, il est nécessaire de menacer la ville au moment où le commerce maritime est le plus important. Le recours à la prise d'otages accélère souvent la reddition du gouverneur.

Le chantage : les gouverneurs se montrent rarement incorruptibles, car leur position favorise les pots-de-vin, les détournements de fonds et autres avantages occultes. Certains se sont rendus coupables de meurtre ou de haute trahison, autant de comportements qu'il est préférable de ne pas voir dévoilés au grand jour. Les pirates qui possèdent les preuves de telles activités peuvent soutirer à peu près tout ce qu'ils veulent au gouverneur corrompu. En revanche, ils mettent ce dernier dans une position si délicate qu'il mettra tout en œuvre pour les éliminer jusqu'au dernier.

Les menaces de mort : un gouverneur se sent à l'abri dans sa villa protégée par des batteries de canons. Aux pirates de lui démontrer que ces mesures de défense ne constituent pas des obstacles infranchissables. Un meurtre commis dans sa demeure durant la nuit ne manquera pas de lui faire prendre conscience des dangers qui le guettent !

Les prises d'otages : les notables de la ville gardés en otages à bord d'un navire pirate constituent un argument de poids dans une négociation. Le gouverneur peut satisfaire des exigences raisonnables en échange de leur libération. Cette menace est souvent soutenue par la promesse – toujours tenue – d'exécuter un otage par jour de retard et la totalité des captifs en cas de manœuvre douteuse…

Les bourgeois : marchands et notables

Les pirates sont fréquemment en contact – pour le meilleur et pour le pire – avec les grands marchands, artisans et notables, du plus modeste au plus fortuné.

Les pirates vus par les bourgeois

Lorsque les bourgeois sont pris en chasse par des pirates, ils ont tendance à sous-estimer les capacités militaires et la détermination sauvage de leurs adversaires. Cette erreur de jugement les encourage à se défendre plus que de raison, ce qui a le don d'exciter la rage des forbans. Si plusieurs pirates ont trouvé la mort au cours d'une canonnade, leurs frères d'armes attendent avec d'autant plus d'impatience que la flamme rouge – « Pas de quartier ! » – soit hissée au mât d'artimon. Une fois à bord du navire ennemi, cette colère ne s'éteindra qu'à la mort de la dernière de leurs victimes.

Les bourgeois sont partagés entre un mépris dangereux et la crainte des pirates. Ils craignent davantage les mesures de répression de leurs agresseurs que leurs qualités militaires. Certains occupants des navires marchands, plus au fait des exploits des pirates, prêchent pour la reddition immédiate, attitude qui minimise les risques sans pour autant les éliminer. Dans un tel cas, l'équipage et les passagers s'efforcent de persuader le capitaine de se rendre sans combattre, allant jusqu'à se mutiner en cas d'obstination, ce qui les rend naturellement moins méprisables aux yeux de leurs adversaires.

Les marchands qui ont déjà souffert des agissements des pirates éprouvent une peur mêlée de haine, ressentiment d'autant plus fort s'ils ont subi des mauvais traitements. Les capitaines relâchés pour leur droiture, parfois avec leur cargaison, sont souvent ceux qui vouent une loyauté sans faille à leur armateur et nourrissent une profonde antipathie à l'égard des pirates. Ils les considèrent comme des adversaires redoutables se battant pour une nation ennemie, des hommes sans foi ni loi que leurs actes mènent naturellement à la potence. Ironie du sort, le capitaine est épargné pour les raisons mêmes qui le pousseront à témoigner contre les pirates lors de leur procès…

Lorsqu'un bâtiment suspect est en vue, tous les occupants du navire marchand s'efforcent de dissimuler soigneusement leurs richesses. L'espace pourtant réduit du bateau recèle en effet de nombreuses caches. Retrouver cet or peut demander plus d'une semaine de recherches complexes. Les pirates préfèrent appliquer la torture, même si certains passagers fortunés se montrent parfois particulièrement obstinés.

À terre, les bourgeois d'une ville enterrent leurs biens les plus précieux dans une forêt assez éloignée de la ville dès que l'arrivée de pillards est annoncée. Nombre d'entre eux périssent sous la torture plutôt que de révéler leurs cachettes. Les pirates, après avoir passé un mois à fouiller les environs et à torturer les villageois, ne peuvent guère espérer faire main basse sur plus de la moitié de l'or qu'ils recherchent.

À l'égard de la structure communautaire des pirates, les bourgeois expriment en premier lieu de l'incompréhension, puis un sentiment de rejet, car les préjugés faisant de ces hors-la-loi de simples pillards sont largement répandus. Lorsque les pirates leur demandent s'ils préfèrent les rejoindre ou être abandonnés sur une île déserte, nombre de bourgeois hésitent. Ils se donnent alors un peu de

temps pour peser le pour et le contre, avant d'opter généralement pour le marronnage. Lorsqu'ils choisissent de se rallier aux pirates, c'est souvent par attirance pour une idéologie nouvelle. Les jurons qui émaillent les discours enflammés des forbans peuvent mettre à mal ces convictions chancelantes. La plupart des bourgeois considèrent que les pirates valent à peine la corde utilisée pour les pendre. Un tel dogme, inculqué dès la plus tendre enfance, demande plus qu'un bon orateur et quelques actions charitables pour être remis en cause.

Toute personne ayant rencontré des pirates a le devoir de témoigner en leur défaveur lors de leur procès. Les pirates qui se sont montrés justes et cléments envers des bourgeois ayant plus tard favorisé leur pendaison mesurent l'ironie de leur situation quand le moment arrive d'affronter la potence. Si un pirate échappe à la pendaison, les témoins s'étant exprimés contre lui peuvent s'attendre à de terribles représailles.

Les bourgeois vus par les pirates

Une haine réciproque unit bourgeois et pirates. Tandis que les bourgeois laissent à Dieu le soin de punir ces âmes égarées, les pirates se font un plaisir d'envoyer au diable ces chrétiens à la morale jugée hypocrite. La vision pragmatique et matérialiste que le pirate a du monde contraste avec l'écheveau de dogmes, de préjugés et de principes moraux du bourgeois, qui est suspecté de déverser son fiel en secret et de poignarder son prochain sans aucun état d'âme.

Lorsque vient l'heure de torturer le bourgeois pour lui faire avouer où il cache son or, cette haine rend le pirate aussi inventif qu'implacable. Certains pirates n'éprouvent pas de ressentiment envers ces « ennemis de classe » mais plutôt une sorte de pitié pour des hommes aveuglés par une éducation qui a fait d'eux des esclaves.

Les contacts

Traqués sans relâche par les autorités, les pirates s'efforcent d'agir dans la discrétion. En effet, l'achat massif de provisions et d'armement ne manque pas d'attirer l'attention, en particulier le chargement de nouvelles pièces d'artillerie. De plus, la préparation d'une course exige une bonne semaine d'organisation. Les pirates préfèrent faire appel à leurs contacts, qui peuvent leur fournir de nombreux services, du ravitaillement et des informations.

Pour être efficace et assurer la survie de l'équipage, un tel réseau doit compter des contacts variés, tant en termes d'offre qu'en termes de répartition géographique. Traverser les Caraïbes pour se ravitailler, puis se rendre en Nouvelle-Angleterre pour obtenir des informations constituerait une course aussi stérile et qu'épuisante.

Les contacts sont rarement des individus fiables. Ce sont des hommes poussés, pour des raisons strictement financières, à monnayer leur assistance auprès des pirates. Une telle association ne survit ni aux situations délicates vis-à-vis des autorités, ni au manque de liquidités, fût-il temporaire. Pour cette raison, les contacts sont souvent tenus dans la quasi-ignorance de l'identité de leurs associés. Ces derniers se rendent chez eux à l'improviste pour discuter affaire. Pour le pirate, tout individu est un contact potentiel, du gouverneur à l'esclave, en passant par le prêtre et le marchand.

Les Indiens

« Un boucanier s'aperçut que les flèches des Indiens les incommodaient beaucoup. « Quoi, leur cria-t-il en espagnol en leur montrant Monbars, ne voyez-vous pas que Dieu vous envoie un libérateur, qui combat pour vous délivrer de la tyrannie des Espagnols ? » À ces mots les Indiens s'arrêtèrent et crurent ce que le boucanier leur disait, en voyant ce que faisait Monbars, et tournèrent leurs flèches contre les Espagnols. Monbars regardait ce jour comme le plus beau de sa vie, voyant les Indiens à ses côtés, qui le secondaient. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Même s'il est simpliste de considérer les Indiens comme faisant partie d'un seul et même peuple, tous ou presque subissent ou ont subi le joug espagnol. Les indigènes sont en effet traités comme des sous-hommes par les conquérants, une ségrégation qui leur attire la sympathie des pirates. Ces derniers ont conscience du fossé culturel qui les sépare des natifs, mais celui-ci, loin d'attiser leur haine, les incite à se mêler à eux. Les pirates ont rejeté en bloc les mœurs européennes de leur siècle et cherchent de nouvelles racines. Ils considèrent avec amusement ou intérêt les rites indiens, préfigurant le mythe du « bon sauvage » promis au succès en Europe quelques décennies plus tard. Plutôt que de les contempler de l'extérieur, ils laissent les Indiens les initier à leurs coutumes pour le moins exotiques.

Les Indiens observent les coutumes européennes avec tout autant de curiosité. Ils accueillent ces pirates qui ne manifestent aucun désir de leur imposer leur culture avec beaucoup de chaleur. En revanche, les hôtes des Indiens ne sont pas admis à assister à leurs rites religieux afin ne pas perturber esprits et divinités. L'époque où les Indiens prenaient les Européens pour des dieux est toutefois révolue. Trop d'Indiens ont payé de leur vie le prix de cette erreur…


PRÉ-TIRÉ
Truchement
☞ page 91

Les Indiens comme ennemis

« L'Olonnais, avec sa barque, avait dessein de croiser devant Carthagène en passant les baies Barons, qui sont près du golfe de Darién ; il fut obligé d'aller à terre et de chercher quelque bourgade, soit d'Indiens, soit d'Espagnols, à piller pour avoir des vivres. Mais cette entreprise ne lui réussit pas mieux que les autres fois ; au contraire, il eut le malheur d'être pris par des sauvages que les Espagnols appellent Indios Bravos : ils le hachèrent par quartier, le firent rôtir et le mangèrent. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Lorsque des pirates s'installent dans une contrée inconnue, ils risquent fort d'avoir à affronter leurs voisins indiens, étant naturellement assimilés aux colons rencontrés jusqu'alors.

Afin de se défendre contre les attaques indiennes, de prévenir l'incursion de navires ennemis et les attaques des prédateurs de la forêt, les pirates construisent, sous le commandement du maître charpentier, des forts dans lesquels ils installent parfois une batterie de canons. Les Indiens belliqueux savent alors attendre leur heure et lancer leur attaque au moment où les pirates sont les moins nombreux ou lorsque la haine du colon a dépassé la peur inspirée par les armes à feu. Ce type d'attaque a maintes fois mis un terme à toute tentative de création d'un État pirate indépendant, car la confiance naturelle des pirates envers des Indiens paraissant pacifiques les pousse à l'imprudence. En revanche, tant que les pirates n'ont pas noué de relations avec les indigènes, ils resteront sur leurs gardes. S'ils partent à l'intérieur des terres pour faire du biscuit, ils en profiteront pour détruire tout village indien jugé peu coopératif.

Les Espagnols, eux, utilisent les Indiens comme sentinelles sur la côte, afin d'être avertis de l'arrivée d'un navire ou d'une flotte. Les pirates et flibustiers mouillent donc à l'écart des villes et progressent discrètement jusqu'aux promontoires ou aux pointes, lieux idéaux pour espionner les allées et venues sur mer, afin de neutraliser les guetteurs.

Doux Arawaks

Suite à un naufrage, les aventuriers sont recueillis par un village arawak ayant survécu aux massacres. La vie y est si douce qu'ils s'y installent et se marient. Les Arawaks leur enseignent comment vivre en harmonie avec la démesure des îles caraïbes. Les pirates doivent toutefois contribuer à la défense du village contre ses ennemis, les Indiens Caraïbes. Alors qu'ils sont partis pour une expédition punitive, leur village, leurs femmes et leurs enfants sont massacrés par une troupe d'Espagnols...

Les Indiens comme alliés

Les pirates n'hésitent à pas prendre des Indiens à leur bord. Rares sont les forbans qui maltraitent les guides natifs ou les retiennent contre leur volonté. L'assistance des Indiens s'est révélée trop précieuse par le passé (hamac, construction des cases, boucan, culture du manioc…) et toute brouille avec eux trop lourde de conséquences…

Les chirurgiens de bord ont également beaucoup à apprendre des Indiens. Natifs des Caraïbes, de la Nouvelle-Angleterre et de la Nouvelle-Espagne, les Indiens connaissent parfaitement les règles de survie en forêt et les plantes médicinales qui poussent sur leurs terres. Le chirurgien, une fois le premier contact avec les Indiens établi, est rapidement amené à remettre en cause les dogmes contestables de la médecine européenne et à adopter certaines pratiques locales.

Les Indiens, quant à eux, peuvent trouver chez les pirates des alliés puissants et compréhensifs… s'ils parviennent à distinguer les forbans des autres Européens, colons ou conquérants tortionnaires.

Temple

Les pirates découvrent dans la forêt un temple bravo décoré d'émeraudes. En traversant les marais, ils perdent tout ce qu'ils avaient pu prendre. Ils vont probablement tenter de retourner sur les lieux de leur crime. Toutefois, celui-ci n'est pas passé inaperçu et les Indiens impitoyables les attendent maintenant de pied ferme.

Les pirates et la loi

Se faire pirate, c'est aussi accepter d'affronter la loi et ses terribles sanctions. Les autorités ne font en effet aucune distinction de gravité entre les différentes activités constituant le crime de piraterie. Qu'ils soient accusés de vol ou d'actes de torture, les pirates sont invariablement condamnés à la pendaison…

D'une vie à l'autre

Devenir pirate

« L'un d'eux pourtant, grièvement blessé, s'approcha des pirates entre-temps descendus à terre et les pria, pour l'amour de Dieu, de lui laisser la vie. Sur quoi, l'un des forbans, le saisissant par l'épaule : « Attends ! s'écria-t-il, je vais te faire quartier ! » Il l'agenouilla de force devant lui, lui entra le canon dans la bouche, et lui fit sauter la cervelle. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Seuls les idéalistes et les nihilistes naissent pirates. Les autres le deviennent par la force des circonstances. Certains individus ressentent dès leur enfance un malaise diffus, l'impression d'être à l'écart de la société. L'âge et le spectacle des injustices du monde accroissent encore ce sentiment. S'impose alors le projet de fuir la société, de la détruire ou d'en construire une meilleure. Une fois la condition de pirate adoptée, le forban peut maîtriser ses ardeurs et se tourner vers une cause plus idéaliste, mais bien souvent le malaise se transforme en rage, puis en une véritable philosophie nihiliste. Une telle haine est difficile à canaliser. Les uns mettront leur colère au service de leur nation en servant dans l'armée, les autres rumineront toute leur vie de sombres pensées ou se feront pirates révoltés.

De nombreux aventuriers sont aussi attirés par la vie de hors-la-loi. De jeunes hommes partent en course avec des rêves plein la tête, à la conquête de la mer, de territoires vierges, d'îles inconnues et luxuriantes, de montagnes d'or et de créatures merveilleuses peuplant les récits de marins. Des intellectuels que des idées trop neuves et trop audacieuses ont mis au ban de la société s'embarquent avec leurs utopies dans le secret espoir de retourner les serviteurs contre les maîtres et d'en faire les premiers citoyens d'une société idéale. Certains ont été obligés de devenir pirates par un recrutement de force, mais plus nombreux encore sont ceux qui, après avoir goûté à cette vie-là, ont fini par choisir leur destin. Ils n'ont peut-être pas désiré s'enrôler ni mourir sur un navire de guerre, ni se retrouver enfermés dans les cales d'un négrier pour servir l'homme blanc. Est-ce leur faute s'ils se sont toujours sentis étrangers aux guerres des puissances européennes, ou à la vie paisible mais monotone de simples sujets du roi ? Peut-on leur reprocher d'avoir voulu briser leurs chaînes ?

Et pourtant, un jour, en rencontrant des pirates ou en entendant parler de leurs exploits, qui circulent de bouche à oreille jusque dans les quartiers d'équipage, ils ont fait le choix crucial de se battre pour eux, pour de l'or, pour une société nouvelle se voulant idéale peut-être, mais surtout contre le reste de l'humanité. Ils ont pu croiser la route des pirates par hasard, mais le choix de les suivre a bien été le leur. Il justifie à lui seul… la pendaison.

Paix avec l'Espagne

En temps de guerre, peu de navires de guerre espagnols osent sillonner la mer. Lorsque la paix survient, les aventuriers européens se retirent. Les Espagnols comptent bien profiter de ce répit pour éliminer ceux qui restent faute d'avoir appris la nouvelle…

Se retirer…

Lorsqu'un pirate en a assez de fuir sans répit la loi et la mort, il doit savoir profiter d'opportunités pour se retirer en toute sécurité. Malheur aux forbans qui rentrent dans le rang sans assurer leurs arrières : ils ne peuvent compter ni sur le pardon, ni sur l'oubli de la société contre laquelle ils se sont battus.

Repaire

En poursuivant un prisonnier évadé, les pirates découvrent une crevasse qui donne sur le repaire d'un confrère. Devant ces monceaux d'or, la tentation est trop grande… Le pirate, qui vient de débarquer, traque les voleurs dans l'île. De rage, il coule leur navire et hurle qu'il ne laissera aucun témoin vivant.

Grâce : un pirate peut prendre élégamment sa retraite en acceptant une grâce royale. Il conserve alors tout le butin qu'il a accumulé, ce qui fait souvent de lui un représentant oisif de la classe la plus élevée de la société.

Refuge : le refuge d'un pirate ne lui sert pas qu'à entreposer son butin. Il peut s'y installer suffisamment longtemps pour se faire oublier. Certains refuges sont si confortables que le pirate pourra y passer le restant de ses jours en compagnie de son équipage, en partant de temps en temps acheter ou voler ce qui lui manque.

Lettre de course : la lettre de course, ou lettre de marque, donne une légitimité aux prises futures du pirate. En revanche, elle ne l'absout pas de ses méfaits passés. Pour se retirer, il devra accomplir des missions d'envergure en faveur de sa nouvelle nation afin d'espérer obtenir le pardon royal.

Protection d'un gouverneur : au cours de sa carrière, le pirate peut avoir attiré l'attention d'un gouverneur et s'en être fait un allié. Si ce dernier a poussé la sympathie jusqu'à lui offrir sa fille en mariage, il peut aussi s'efforcer de le protéger des rigueurs de la loi s'il décide de cesser son activité. Le gouverneur peut trouver un intérêt à ce que son gendre fortuné participe en toute légalité au développement de sa province.

Se retirer sans protection : certains pirates s'imaginent qu'ils peuvent abandonner leur mode de vie et retourner à une existence honnête en toute impunité. Mais les informations circulent rapidement dans la petite société du Nouveau Monde, et les anciens hors-la-loi sont vite mis au ban de la société. Ils peuvent bien entendu tenter de se cacher sous une fausse identité, mais un jour ou l'autre un voyageur finira probablement par les reconnaître et avertira les autorités. Même des pirates ayant pris soin d'éliminer tous les témoins lors de leurs pillages courent toujours le risque d'être dénoncés par d'anciens hommes d'équipage de leurs navires de prise, qui peuvent reconnaître leur bâtiment et s'étonner d'un tel changement de propriétaire… Les tribunaux n'auront aucun problème à trouver des preuves de leurs crimes. Enfin, si les pirates décident de se mêler aux Indiens, il y a fort à parier qu'ils ne seront jamais rattrapés par la loi. En revanche, ils partageront sans doute le destin tragique des indigènes.

Retour au pays : si un pirate décide de rejoindre son pays d'origine, il sera au mieux considéré comme un étranger. Dans le pire des cas, ses anciens amis ne manqueront pas de le livrer aux autorités.

Aveugle

Un pirate cher aux PJ perd les deux yeux au combat. Devenu inutile, il est indemnisé et débarqué dans une ville. Les personnages apprennent quelques mois plus tard qu'il a été pendu, ou qu'un gouverneur se sert de lui pour tenter de retrouver son ancien équipage.

Retour au bercail

En 1713, après la signature du traité d'Utrecht, le roi invite tous les corsaires à revenir s'installer à terre avec une petite rente. Malgré leurs efforts toutefois, les anciens corsaires sont de trop. Leurs parents les regardent avec horreur, leurs femmes se sont remariées et les accusations de piraterie sont de plus en plus nombreuses. Amers, ils reprennent la mer pour ne plus jamais revenir.

… et repartir

Habitués à dépenser leur butin à une vitesse prodigieuse, les pirates retraités voient leurs économies fondre comme neige au soleil. En outre, bon nombre de forbans revenus à une vie honnête éprouvent les plus grandes difficultés à supporter cette existence ennuyeuse. Par nécessité ou par envie, certains repartiront en course, abandonnant derrière eux femme, enfants et foyer.

Les lois contre la piraterie

« […] La soupe maigre qui leur était servie leur faisait dire qu'ils s'étiolaient et qu'ils seraient bientôt trop légers pour pouvoir être pendus. Sutton jurait sans discontinuer ; son compagnon de chaîne, plus grave qu'à l'ordinaire, lisait et priait. Sutton l'apostrophait grossièrement et lui demandait pourquoi il faisait étalage d'une telle dévotion.

– J'espère aller au ciel, disait l'autre.

– Au ciel, imbécile ? répliqua Sutton. Moi, l'enfer me suffit. C'est plus gai. Et puis je saluerai Roberts de treize coups de canons à mon arrivée. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Criminels sans frontières, les pirates sont pourchassés par les autorités de toutes les nations. Les lois et les châtiments appliqués sont identiques, quel que soit le lieu de leur capture. Le méfait commis importe peu. Qu'il ait échangé une cargaison en saluant bien bas le capitaine ou massacré tous les hommes à bord, le malfaiteur est jugé pour piraterie, crime qui lui vaudra la pendaison sans espoir de salut. Cette loi impitoyable, prévue au départ pour décourager l'activité, pousse en réalité les pirates à commettre les pires exactions, car ils savent que le résultat sera le même s'ils sont pris. Seule la morale les prévient de s'abandonner à la barbarie : les tortures et les mutilations infligées par l'équipage de l'infâme Edward Low restent marginales.



Nouvelles recrues

Des prisonniers poussent quelques recrues de fraîche date à se mutiner, en échange d'une promesse de grâce. Les mutins potentiels seront nombreux, si l'équipage des PJ recrute de force. Les prisonniers demandent à être libérés et réclament des armes. Cette attitude peu discrète risque de mettre la puce à l'oreille des pirates.

Pirate ou simple voleur ?

La loi est claire : toute personne qui commet un vol en mer est considérée comme pirate. Si le pillage a lieu sur terre ou le long d'une rivière, le forban est déclaré simple voleur. C'est cette subtilité juridique qui pousse Teach à attaquer les navires sur les rivières de Nouvelle-Angleterre, après avoir reçu une grâce des mains de Woodes Rogers. Il n'en reste pas moins assassin, voleur et violeur. Le gouverneur de Virginie peut très légitimement armer un navire pour se débarrasser de lui.

Pirate volontaire ou contraint ?

Seule souplesse des lois, l'individu qui se livre à un acte de piraterie n'est pas automatiquement reconnu pirate. S'il a agi sous la contrainte, il est tout au contraire considéré comme une victime. C'est cette règle que nombre d'accusés s'efforcent d'exploiter pour sauver leur tête ! Pour prouver son innocence, le prévenu doit citer un témoin n'appartenant pas à la société des « gentilshommes de fortune », capable de confirmer ses affirmations. Un ancien prisonnier bien traité peut se montrer très coopératif et témoigner en faveur de son ancien geôlier. Mais le tribunal, qui ne se contente pas d'un seul témoignage, déploie des efforts importants pour obtenir d'autres dépositions. On ne recherche pas des preuves de la bonté d'âme et du sens de la justice de l'accusé : il s'agit seulement de déterminer s'il a agi sous la contrainte. Cette distinction entre pirate volontaire et pirate contraint encourage certains hors-la-loi à trahir leurs compagnons en espérant l'acquittement.

Les membres du commandement, élus par le reste de l'équipage, n'ont aucune chance de persuader les jurés qu'ils ont été contraints à la piraterie. Aucun d'entre eux n'échappera à la corde. L'ascension dans la hiérarchie pirate, qui découle toujours d'une démarche volontaire, rend l'acquittement impossible.

Associés

Toute personne qui s'associe à des pirates, qu'il soit gouverneur, marchand, receleur, cabaretier ou simple colon, se trouve déshonoré — si tant est que l'honneur représente quelque chose pour lui — et est assimilé aux hors-la-loi. Personne n'est toutefois pendu pour de tels motifs : il est difficile de démontrer que l'associé connaissait la véritable identité de ses partenaires. De plus, le crime de piraterie étant par nature défini comme un acte de pillage en mer, il est difficile de prouver la culpabilité de celui qui commerce avec les forbans à terre. Lorsqu'un capitaine anglais s'aperçut que le gouverneur de Cuba employait des pirates pour son compte, il s'en émut au point de lui adresser une lettre menaçante. Le notable répondit qu'il ignorait la nature criminelle de ses hôtes et qu'il n'hésiterait pas une seule seconde à les faire arrêter si ces soupçons venaient à être confirmés. Il n'en fit naturellement rien et ne fut pas inquiété davantage.

Les pirates et leurs juges

« Il fut un temps où les nombreux braves que comptait cette île n'auraient pas souffert de me voir mourir comme un chien. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Les tribunaux

Les plus grands ports des Caraïbes possèdent des tribunaux chargés de juger et de faire exécuter les pirates. Leurs importants moyens financiers leur permettent de mettre en œuvre des mesures de sécurité qui découragent toute tentative d'évasion. Tout capitaine qui capture un pirate peut le faire pendre sur-le-champ à la plus haute vergue sans risquer la moindre réprimande. Pourtant, la plupart des officiers préfèrent que la justice soit rendue selon les règles. Ils remettent donc leurs prisonniers pieds et poings liés aux autorités d'un grand port, à la Jamaïque, Charlestown, Boston ou Jamestown pour les Anglais, à la Martinique ou Saint-Domingue pour les Français et à Vera Cruz, la Havane ou Carthagène pour les Espagnols.

Le jugement

« Vous, les susnommés, après avoir joui du bénéfice du pardon de Sa Très Gracieuse Majesté pour vos crimes passés et vos actes de vol et de piraterie et juré allégeance à Sa Majesté le roi George ; après qu'on vous eut procuré des emplois honorables pour vous détourner de votre carrière malhonnête et vous procurer de quoi vivre, vous avez de nouveau, sans avoir de crainte du Seigneur, ni

Des témoins ?

Notez soigneusement les témoins que les PJ laissent derrière eux. Ceux-ci pourront témoigner à leur procès ou les reconnaître dans un port et alerter les autorités. Il est logiquement préférable de ne pas laisser de survivants, mais les pirates doivent-ils se montrer aussi injustes que la société qu'ils rejettent ?

le moindre égard pour votre serment d'allégeance, ni respect pour la loyauté, la vérité et la justice et poussés par le démon, versé dans vos agissements malhonnêtes. »

Daniel DEFOE, Les Chemins de Fortune

Les pirates sont jugés par un tribunal constitué d'un juge (le gouverneur en général), de jurés, d'un procureur du roi et d'un avocat. La cour doit notamment déterminer si l'accusé a participé de plein gré à des actes de piraterie. Neuf pirates sur dix sont pendus à l'issue de leur procès, les jurés estimant généralement qu'il vaut mieux en pendre trop que pas assez… Les condamnés à mort étaient globalement âgés de 18 à 40 ans, avec une moyenne d'âge de 25 à 28 ans. Les pirates ne survivent pas longtemps à leur mode de vie !

Le jugement s'ouvre et se clôt par un sermon. C'est un moment difficile pour les accusés, qui doivent écouter le juge expliquer que leurs actes les mèneront sans le moindre doute en Enfer ; que la piraterie n'est pas seulement une offense à la société mais aussi à Dieu et à la Sainte Église ; qu'il espère que les pirates se repentiront et gagneront le pardon dans l'Au-delà. Le gouverneur impose ensuite aux accusés une semaine de réflexion dans leur cellule. Des prêtres sont chargés de leur faire prendre conscience de l'horreur de leurs actes barbares, inhumains et contre nature. Après le sermon, les pirates n'ont plus qu'à simuler le repentir afin de pouvoir attendre en paix le moment de monter sur l'échafaud…

La plupart des pirates refusent de s'adresser à un prêtre. Ils ont craché sur l'Église toute leur vie et n'attendent rien d'elle au crépuscule de leur vie. Au moment de monter au gibet, certains demeurent impassibles, d'autres craquent et se mettent à pleurer ; d'autres encore adressent à l'assemblée un long discours expliquant qu'ils ont mal agi, qu'ils regrettent et espèrent que nul dans l'assistance ne suivra leur exemple. Ces traîtres et ces convertis de la dernière heure s'attirent le mépris de leurs anciens frères d'armes. Certains condamnés ont un discours moins convenable :

« La peste m'emporte si je ne vous retrouve pas en Enfer. Cornes du Diable, je m'y trouverai chez moi, mais vous autres, misérables bigots, crétins asservis, vous ne comprendrez jamais pourquoi. Tripes du diable, vous vivez comme des cloportes, vous servez des crapauds bouffis qui vous honorent de leur bave. J'irai en Enfer parce que c'est là ma place alors que vous, vous y finirez parce que vous n'avez jamais eu, par l'Enfer, les couilles de vivre libres. Ce que je pense, par ma barbe, ça se résume à ça. » Il crache par terre. « Et n'attendez de ma part ni peur ni repentir : je n'ai que mon mépris à vous offrir. »

Une fois les pirates pendus, leur corps reste au bout de la corde suffisamment longtemps pour frapper les esprits des villageois. Tuer un pirate une fois ne suffit pas, il doit mourir trois fois : « Mort, mort, mort. » Le pirate est pendu en dessous de la ligne de marée, pour que la noyade se rajoute à la pendaison. Le corps du capitaine est parfois exposé au regard de tous. Ce fut le cas de William Kidd dont la dépouille resta suspendue dans une cage de fer à l'entrée du port de Londres, afin que chacun puisse le voir pourrir et puisse mesurer « la noirceur de son âme ». La tête barbue de Teach se balança longtemps au beaupré du sloop du lieutenant Maynard, aussi effrayante morte que vive.

L'application des lois

Que valent les lois si elles ne peuvent être appliquées ? Que font les autorités pour chasser les pirates de la mer des Caraïbes ? En réalité, pas grand chose…

Les pirates attaquent tous les navires sans pratiquer la moindre discrimination et entravent le commerce de toutes les nations. En temps de guerre, les pirates qui ne se sont pas faits corsaires ne constituent pas un problème puisqu'ils maintiennent les rapports de force économiques sans les changer. En temps de paix, éliminer les pirates nécessite toutefois un effort financier et militaire aussi important qu'inopportun. Chaque pays attend patiemment qu'un de ses rivaux fasse le travail à sa place, et les navires de guerre ont des missions plus importantes et moins périlleuses que la chasse au forban.

Les capitaines jugent en outre dangereux d'accueillir à leur bord des prisonniers dont l'influence sur l'équipage pourrait être néfaste. S'ils doivent tout de même pourchasser des pirates, ils se méfient autant de leurs propres hommes, qui peuvent très bien se mutiner, que de leurs proies. Néanmoins, s'ils ne se lancent jamais volontairement dans une telle expédition, ils n'hésitent pas à combattre les pirates que le hasard met sur leur route. Rien de plus simple que de dénicher des forbans : ils ne s'éloignent jamais des routes commerciales, des parallèles menant aux grands ports, des caps des Caraïbes que les navires et convois marchands doivent croiser pour rejoindre leur destination, etc.

Lorsqu'un pirate notoire occasionne des pertes excessives aux marchands d'une province, comme ce fut le cas de Teach, Vaine, Rackham ou Roberts, une intervention rapide devient parfois nécessaire. Le gouverneur organise alors une collecte auprès des notables intéressés et affrète un petit na-

vire de guerre, généralement un sloop, une goélette ou toute autre embarcation de taille modeste, capable de traquer les pirates dans les cayes et les rivières des Caraïbes. Une troupe de volontaires s'embarque à bord du navire, attirée par la prime offerte pour la capture des hors-la-loi :

Pour chaque **capitaine** pirate ramené mort ou vif, l'équipage reçoit une prime de 100 livres, soit 300 pièces de huit.

Pour un **second**, 50 livres, soit 150 pièces de huit.

Pour un **quartier-maître**, 30 livres, soit 90 pièces de huit.

Pour un **canonnier**, 30 livres, soit 90 pièces de huit.

Pour un **maître d'équipage** ou un **maître canonnier**, 20 livres, soit 60 pièces de huit.

Pour un **chef de pièce**, 15 livres, soit 45 pièces de huit.

Pour un **gabier**, **matelot** ou **servant de pièce**, 10 livres, soit 30 pièces de huit.

L'équipage touche également une prime supplémentaire en fonction de la renommée et des actes du pirate.

Règle : prime supplémentaire

La prime supplémentaire est égale au score maximum de Gloire ou d'Infamie de l'équipage pirate, en livres...

Nombre de volontaires ne voient toutefois pas la couleur de cet argent car les pirates sont reconnus pour leur ténacité dans le combat. Sachant qu'ils n'échapperont pas à la corde en cas de capture ou de reddition, ils se battent jusqu'à la mort. Pour avoir une chance de l'emporter, les chasseurs de pirates doivent employer la ruse, comme ce fut le cas de Maynard contre Teach, ou faire appel à la chance, qui a souri au vainqueur de Roberts, fauché d'un coup de mitraille. Les pirates sont particulièrement vulnérables durant le carénage de leur navire, et les corsaires engagés contre eux savent souvent tirer profit de cette occasion pour lancer leur attaque.

La grâce

Combattants acharnés, les pirates connaissent assez bien les Caraïbes pour semer n'importe quel navire moins manœuvrant que le leur. Pour les rattraper, les gouverneurs doivent déployer des moyens importants et faire preuve de patience. Les souverains d'Europe utilisent des procédés plus subtils, souvent moralement douteux, pour les remettre dans le droit chemin.

Pourchassés

Les pirates sont pourchassés par les corsaires de Woodes Rogers, leurs anciens compagnons. Ces derniers connaissent tout d'eux : leurs habitudes, l'emplacement de leurs refuges, le chant de reconnaissance... Difficile dès lors de se reposer ou de caréner en paix. Les fuyards entendront même les nouvelles de la pendaison d'Auger, ramené par Hornigold à Woodes Rogers. Cependant, Hornigold et Burgess ont-ils vraiment fait naufrage, comme le dit l'Histoire ? Ne seraient-ils pas tombés dans une embuscade mortelle, tendue par leurs proies ? Si les PJ se sont faits chasseurs de pirates au contraire, leurs prisonniers feront appel à leur ancienne amitié pour obtenir la libération. Un ancien ami attendri pourrait même les trahir, et donner le navire aux prisonniers.

Lorsque l'activité des pirates nuit à l'économie, les monarques de France, d'Angleterre ou d'Espagne décrètent une grâce. Les pirates qui l'acceptent sont amnistiés pour tous les méfaits ayant précédé sa promulgation et ils deviennent sujets de la Couronne qui leur a accordé son pardon. Ils doivent alors se rendre au gouverneur du pays ayant offert la grâce. Le risque d'être malgré tout arrêté et pendu pour piraterie n'étant pas négligeable, les pirates peuvent se présenter directement au porteur de la grâce, qui occupe souvent le poste d'amiral. La reddition doit être effectuée avant une date limite marquant la fin de la grâce.

Un tel pardon peut être refusé, comme le fit Vane en 1718 devant les navires de Woodes Rogers, mais peu de pirates prennent ce risque, ce qui fait de la grâce l'un des moyens les plus efficaces pour combattre la piraterie. En revanche, seul un pirate sur dix ayant accepté de se rendre aux autorités reste honnête. Le plus souvent, l'équipage pirate gracié poursuit ses activités de pillage légalement sous le titre de corsaire. Mais l'appel de la liberté se fait vite entendre. L'équipage corsaire se mutine alors et conserve son commandement si celui-ci accepte de reprendre son ancien mode de vie. Dans le cas contraire, un nouveau capitaine est promptement élu. D'autres pirates, comme Teach, acceptent la grâce et continuent discrètement à attaquer des navires. Leur statut de corsaire leur permet de plus d'en écouler la cargaison en toute sécurité !

Les grâces se montrent particulièrement utiles lorsqu'elles sont promulguées en période de guerre. Les pirates deviennent alors des corsaires qui se battent pour la Couronne. Ils sont peu désireux de retourner à leur carrière de pirates car, en tant que corsaires, ils peuvent continuer à piller, en toute légalité.

Société

Chapitre 8

Le système politique

Les Indes Espagnoles

Les villes espagnoles

Sous le terme de « ville », les Espagnols regroupent non seulement la cité mais aussi l'immense zone rurale qui l'entoure, avec ses ranchs et ses plantations. Puerto Rico, par exemple, est constituée de deux villes qui se partagent la superficie de l'île. La situation est identique en Nouvelle-Espagne. Piller une ville espagnole est un défi qui demande du temps et il est difficile d'empêcher les villageois de fuir. La population des villes espagnoles dépasse de très loin celle des villes anglaises ou françaises. En 1700, il n'est pas rare de compter 40 000 âmes dans une grande ville, dont le centre frappe par sa splendeur. La résidence du gouverneur est un véritable palais qui éclipse souvent l'hôtel de ville.

Les Espagnols ont une réputation de grande piété, comme en témoignent les nombreuses églises, cathédrales, monastères et couvents abritant carmélites, bénédictins, dominicains et capucins. Pourtant, les mœurs sont dissolues, comme en témoigne le dicton espagnol : « Une femme noire pour le travail, une femme blanche pour se marier et une mulâtresse pour le sexe ».

Les villes situées sur le trajet des flottes au trésor bénéficient de défenses considérables. Elles sont protégées par de nombreux forts surplombant l'entrée de la rade, l'entrée du port, le port et la ville elle-même. La maison du gouverneur est équipée de canons permettant d'assurer une protection contre les aventuriers, même dans les îles les plus modestes.

Gouvernement

En Europe, la *Casa de Contratación*, responsable du commerce avec les Amériques, envoie des gouverneurs et des trésoriers pour gérer l'économie des Indes Occidentales espagnoles. En 1511, le gouvernement espagnol crée le Conseil Suprême des Indes, qui se voit doté de la pleine autorité concernant les affaires du Nouveau Monde. Des juges, des gouverneurs et des généraux chargés de le représenter et de faire exécuter ses décisions prennent leurs fonctions dans les Caraïbes. Ce système extrêmement rigide et centralisé, qui rend inefficace la défense des îles espagnoles, ouvre la voie aux aventuriers…

Les *audiencias*, les cours de magistrats établies à la Havane, à Mexico et au Pérou, administrent la vie politique. Il n'existe pas à proprement parler de pouvoir politique car tout est décidé par édictions de lois. Dans les Caraïbes comme sur le vieux continent, il n'existe aucune séparation entre le pouvoir judiciaire, politique et législatif. Des conseils autonomes sont chargés de diriger les villes, les *cabildos*. Chaque conseil est composé de douze conseillers et de deux magistrats, les *alcades ordinarios*. Ces conseillers, rarement élus, désignent leurs successeurs. C'est une véritable caste de notables qui règne sur les villes espagnoles du Nouveau Monde.

Les îles françaises et anglaises, la Nouvelle-Angleterre

Les villes des îles françaises et anglaises

Même à leur apogée, les villes françaises, anglaises et hollandaises sont loin d'égaler la magnificence des villes espagnoles. Le commerce constitue l'essentiel de leur activité. Elles sont beaucoup moins étendues, et on n'y trouve ni université, ni collège, ni imprimerie, ni édifice d'importance. Une petite église, un cimetière, un modeste hôtel de ville, une villa de gouverneur et un poste de garde suffisent à faire vivre la ville. Sur les îles prospères comme la Barbade, la Jamaïque et la Martinique, les habitations sont confortables et bien meublées. Un simple colon possède en moyenne cinq domestiques, esclaves ou employés. Peu de familles habitent en ville, où vit une majorité d'hommes. Les femmes, noires pour la plupart, remplissent les fonctions peu gratifiantes de catins ou de serveuses.

Gouvernement

Chef politique et militaire, le gouverneur est aussi sénéchal et juge de la colonie. Il doit constamment réaffirmer son autorité face à des administrés prompts à la révolte. Sous le prétexte de défendre la nation contre ses ennemis, tous les colons sont faits soldats, tour à tour sentinelles et combattants, sous les ordres d'un capitaine. Appuyé par un conseil qu'il nomme ou fait élire, le gouverneur attribue les terres aux nouveaux arrivants et règle les différends. Malgré leur volonté de liberté, les colons s'efforcent de conserver ses faveurs…

Dans les îles françaises, l'autorité du gouverneur local se heurte fréquemment à celle du lieutenant général, le représentant du roi dans les Antilles. Durant la première moitié du XVII^{e} siècle, les gouverneurs démis de leurs fonctions mettent souvent en question la légitimité de leurs remplaçants, qui doivent la plupart du temps prendre leurs fonctions par la force. Sous Louis XIV, en 1664, la Compagnie des Indes Occidentales reprend le contrôle des îles et les

restitue au roi en 1674. De 1664 à 1730, le pouvoir du lieutenant général est éminent, confié à des hommes de haute extraction et doués d'une forte personnalité. Le roi crée une cour de justice centrale pour les Antilles. Elle n'est pas constituée d'hommes de loi mais de notables venus profiter des nombreux avantages accordés par la Couronne aux détenteurs de cette charge.

Les îles anglaises sont régies par un système politique similaire. En Nouvelle-Angleterre, le gouverneur est responsable d'une vaste région, l'État. La politique étrangère des gouverneurs des îles est très simple : la sécurité ne peut être gagnée qu'au prix de l'éradication de l'ennemi. Durant les guerres, chacun met consciencieusement à sac les plantations des îles voisines afin d'empêcher – sans le moindre succès – la nation rivale de s'y réinstaller.

Les gouverneurs d'un même pays se tirent dans les pattes pour gagner de l'influence, garder leur poste, voire récupérer ceux de leurs voisins. Les complots sont donc légions. Les pirates en sont en général les victimes, à moins qu'ils ne se mettent au service des gouverneurs en les montant les uns contre les autres. En effet, ceux-ci ont besoin de moyens coercitifs mais indirects pour qu'on ne puisse pas les accuser de trahison.

Quelques gouverneurs

Chevalier de l'Ordre de Malte, **Philippe de Lonvilliers-Poincy** (gouverneur de Saint-Christophe de 1639 à 1660) doit faire face à une tentative de prise de pouvoir par les Anglais. En 1640, il envoie Le Vasseur s'emparer de l'île de la Tortue où résident quelques colons anglais. Constatant que celui-ci se conduit ensuite en tyran, de Poincy donne pour mission à du Roffey de reprendre l'île.

Gentilhomme français, **Bertrand d'Ogeron** (gouverneur de La Tortue de 1665 à 1675) a mis à profit une courte carrière de flibustier pour acquérir une connaissance approfondie des aventuriers des mers. Il prend possession de la Tortue en 1665 au nom de la Compagnie des Indes Occidentales car l'activité des flibustiers de l'île profite essentiellement aux Hollandais. D'Ogeron est une figure majeure de l'âge d'or de la flibuste. Il développe les plantations et le commerce de Saint-Domingue, participe au raid sur Curaçao. Peu après son naufrage sur les côtes de Puerto Rico, il revient mettre l'île à feu et à sang pour punir les Espagnols d'avoir massacré les rescapés du naufrage.

Ancien mousquetaire établi à Saint-Domingue, **François Depardieu, sieur de Franquesney** (gouverneur de Saint-Domingue de 1683 à 1684) commande les flibustiers lors d'une descente contre Santiago de Cuba en 1678. L'année suivante, il est nommé lieutenant du roi à Saint-Domingue où il assure l'intérim de feu le gouverneur de Poincy. Résolu à sévir contre les flibustiers responsables de la prise de Vera Cruz, il est victime de deux tentatives d'assassinat. Il quitte son poste à la suite d'une cabale et revient en 1687 pour lutter contre la piraterie. Il meurt en janvier 1691 lors de l'affrontement qui l'oppose aux Espagnols dans la savane de Limonade dont il est propriétaire.

Ancien capitaine flibustier, **Jean du Casse** succède à de Cussy au poste de gouverneur de Saint-Domingue et de la Tortue de 1691 à 1700. Il encourage les flibustiers à lancer des expéditions sur les côtes d'Afrique et participe avec ses hommes à l'attaque de Carthagène. Lorsque les aventuriers se font berner par le baron de Pointis, du Casse évite l'effusion de sang mais perd définitivement la confiance de ses flibustiers. Il transforme alors Saint-Domingue et la Tortue en colonies respectables.

Vers le milieu des années 1670, le Suédois **Adolph Esmit** (gouverneur de Saint-Thomas de 1682 à 1684) commande un navire marchand dans les Antilles. En 1678, il se fait planteur sur l'île Saint-Thomas, colonie danoise dont son frère Nicolay devient gouverneur l'année suivante. Adolph lui succède en 1682 et fait de l'île une escale de ravitaillement — un port franc — pour les flibustiers, et s'attire l'inimitié des Anglais des Petites Antilles. Suite aux pressions franco-anglaises, il est destitué et emprisonné à Copenhague jusqu'en 1690.

Sir Thomas Moodyford (gouverneur de la Jamaïque de 1664 à 1671) se bat pour le roi d'Angleterre durant la guerre civile avant d'émigrer à la Barbade en 1647. Devenu planteur, et riche, il participe à la vie politique en conseillant Cromwell sur le Western Design. Il est nommé gouverneur de la Barbade en 1660 puis gouverneur de la Jamaïque en 1664. Il tente alors d'interdire la guerre de course et de promouvoir le commerce avec les Espagnols selon les désirs du Roi. Il ne tarde pas à renoncer à cette politique et à encourager ouvertement la flibuste jamaïcaine. En 1670, il est rappelé afin de calmer les Espagnols. En 1675, il est de retour à la Jamaïque accompagné de Morgan et devient membre du Conseil de la colonie et juge en chef.

Marin zélandais, **Pieter Constant** (gouverneur de Tobago de 1667 à 1672 et de 1678 à 1684) pousse les habitants de la Tortue et de la côte de Saint-Domingue à se révolter contre d'Ogeron. En 1672, il devient gouverneur de la colonie hollandaise de l'île Tobago tout en poursuivant une brillante carrière de corsaire. En juillet 1676, il détruit la flotte française à l'ancre à Petit-Goâve. Lors de l'attaque du comte d'Estrées contre l'île de Tobago en mars 1677, il est sérieusement blessé et renvoyé en Hollande.

Créole né à Lima, **Diego Dionisio de Peñalosa Briceño y Berdugo**, comte de Santa Fe (capitaine-général du Nouveau Mexique de 1661 à 1664), occupe de nombreuses fonctions au Pérou et au Mexique dès 1639. Membre du gouvernement du Nouveau-Mexique, il se brouille avec l'Inquisition qui le fait arrêter en 1664. En 1678, après 32 mois de captivité, il se réfugie en France après un détour par l'Espagne et l'Angleterre. Il propose à Louis XIV de conquérir la Nouvelle-Biscaye au moyen d'une flotte de 1 000 flibustiers aux ordres de Grammont. La trêve avec l'Espagne conclue, le projet est annulé et il meurt à Paris en 1687, oublié de tous.

Sciences et techniques

Développement et progrès scientifiques

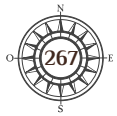
L'aventure des flibustiers et des pirates est contemporaine d'un certain nombre d'évolutions majeures dans le domaine des sciences. Après le respect strict des dogmes hérités de l'Antiquité, vient le règne de l'observation et de l'expérience. Peu à peu, les sciences expérimentales, physique, chimie, astronomie, médecine, anatomie – et d'autres – triomphent de l'astrologie et de l'alchimie.

L'héritage des Anciens

Depuis le Moyen Âge, les auteurs qui font autorité sont les grands philosophes et savants de l'Antiquité, comme Hippocrate, Platon, Aristote, Ptolémée ou Galien, dont les œuvres transmises par les érudits byzantins, juifs et arabes constituent la base des théories scientifiques. Les écrits des théologiens chrétiens, ceux de Saint Thomas d'Aquin par exemple, ont eu eux aussi une grande influence. On considérait que ces auteurs étaient infaillibles, et leurs écrits avaient force de loi.

Il n'existe alors aucune spécialisation des sciences. Leur étude ne forme qu'une branche de la philosophie ou de la théologie : il s'agit d'étudier la nature dans son ensemble (puisqu'on considère que tous les éléments du monde sont liés et hiérarchisés entre eux), de déterminer la place de l'objet étudié (l'homme, par exemple) dans le « macrocosme » de l'univers. En accord avec les idées de Ptolémée, la Terre et l'homme sont placés au centre de la création divine (système « géocentrique », basé sur la beauté formelle de la sphère, forme parfaite). C'est également à cette époque que se répand la théorie des quatre éléments constitutifs du monde, selon Aristote : le feu, l'air, l'eau, la terre… L'étude de la nature est donc placée sous le signe du symbolisme. Cette nature est également considérée comme vivante, et l'on prête à la matière inanimée le pouvoir d'engendrer la vie, grâce à la « génération spontanée » (une théorie qui perdurera jusqu'au XIX^{e} siècle). C'est ainsi que l'on explique par exemple la prolifération des vers et de la vermine dans les vivres des navires effectuant de longs voyages.

Sans remettre véritablement en question ces théories anciennes, les érudits de la Renaissance insistent pourtant sur l'importance de l'observation, face à l'applica-



Le triomphe de l'astrologie

L'érudit de la Renaissance (et ses successeurs, pendant longtemps) n'hésite pas à faire appel aux théories ésotériques de l'alchimie et de l'astrologie. Placé au centre d'un monde hiérarchisé, l'homme est un lien entre la terre (le corps, la matière) et le ciel (l'esprit). Son organisme est un « microcosme », reproduisant le « macrocosme » de l'univers. C'est sur cette idée que repose la pratique de l'astrologie : puisque l'homme est lié à l'univers, par analogie, les mouvements des corps célestes auront une influence sur le corps humain. Ainsi, Paracelse (1493-1541) établit des correspondances entre les planètes, les minéraux et les parties du corps… Maladies et vices sont donc liés à l'influence néfaste de certaines conjonctions astrologiques, puisqu'on ne différencie pas les causes matérielles et spirituelles.

L'astrologie occupait alors une place importante dans l'esprit des gens, quelles que soient leurs origines sociales. Beaucoup de rois, de princes ou de papes ont fait appel aux services d'un « mage », d'un astrologue ou d'un alchimiste… quand ils ne pratiquaient pas eux-mêmes ces sciences occultes. Dès la naissance, la position des astres détermine le destin de chacun. Dans la vie quotidienne, on tient également compte des lunaisons par exemple, pour des pratiques aussi diverses que les semailles, les saignées ou les bains… La pratique de l'astrologie apporte aussi un moyen d'action à l'occultiste, par le biais de la magie.

Science, philosophie, religion, astrologie, alchimie, magie parfois, sont donc inextricablement liées dans les travaux effectués par les érudits de la Renaissance. Ces pratiques et ces croyances existent depuis l'Antiquité, l'Église n'ayant pas réussi à les faire disparaître. Certains penseurs tels que Rabelais, Érasme ou les théologiens protestants comme Luther et Calvin critiquaient pourtant ces théories ésotériques, en leur opposant la liberté de l'homme, mais ils ne pouvaient qu'assister au triomphe de l'astrologie, à son apogée au XVIe siècle. Même les sciences modernes et la raison des siècles futurs devront pendant longtemps cohabiter avec elle…

tion purement dogmatique des théories classiques. Peu à peu, l'étude du monde naturel se détache de la théologie. Alors que les penseurs du Moyen Âge subordonnaient le monde aux seules volontés divines et n'expliquaient les phénomènes naturels qu'à travers la Bible ou les miracles divins, la Renaissance apporte une séparation plus marquée entre Dieu et la nature : celle-ci acquiert une autonomie et des lois qui lui sont propres, annonçant ainsi les sciences expérimentales.

Les travaux de Copernic (1473-1563), précurseur de l'astronomie moderne sont révélateurs de ce nouvel état d'esprit : son système « héliocentrique » place le soleil au centre de l'univers, faisant ainsi de la Terre une planète comme les autres.

Une science en construction : les développements du XVII^e siècle

À partir du XVII^e siècle, la perception de l'univers change. Les savants ne cherchent plus à étudier celui-ci dans sa globalité, mais en séparent les différents éléments, pour comprendre comment fonctionne telle ou telle chose, indépendamment des autres. La science moderne se met en place, opposant au naturalisme magique du Moyen Âge et de la Renaissance le doute méthodique, issu de la philosophie de Descartes (*Discours de la méthode*, 1637). L'expérience et la raison s'imposent. Parallèlement à cela, de nouveaux outils sont mis à la disposition des savants : le développement des mathématiques (Jérôme Cardan au siècle précédent, Pierre de Fermat ou René Descartes au XVII^e siècle…) permet de formaliser les recherches, l'invention d'instruments d'observation comme la lunette astronomique (utilisée par Galilée dès 1609) ou le microscope (inventé par le Hollandais Leeuwenhoek en 1673) permet de partir à la découverte de nouveaux territoires.

Dans le domaine de l'astronomie, Kepler et Galilée reprennent les travaux de Copernic. Kepler (1571-1630) introduit dans le système héliocentrique la notion d'orbite elliptique, contrairement aux « sphères parfaites » adoptées par Copernic par souci d'harmonie. Galilée (1564-1642) effectue de nombreuses expériences et observations dans le domaine de la physique (travaux sur l'inertie et la chute des corps, invention du thermomètre, perfectionnement de la lunette, grâce à laquelle il découvre les satellites de Jupiter…), avant de publier un ouvrage majeur, Le messager sidéral (1610), dans lequel il confirme la vision héliocentrique copernicienne. Ce rejet des théories classiques lui vaudra les foudres de l'Inquisition : en 1633, le savant est obligé de renier ses théories devant le pape…

La révolution scientifique : fin XVII^e – début XVIII^e siècle

« Et pourtant, elle tourne… », et la révolution scientifique est en marche. Par ses découvertes fondamentales, un seul homme illustre à lui seul cette révolution, qui va balayer en Europe les anciennes théories : Isaac Newton (1642-1727). Mathématicien et physicien génial, Newton travaille notamment dans le domaine de l'optique (sur la théorie de la lumière). Il invente le calcul infinitésimal (en même temps que Leibniz) et pose les principes d'une théorie majeure : la loi de l'attraction universelle (*Principes mathématiques de la philosophie naturelle*, 1687). En Angleterre, Newton devient de son vivant extrêmement célèbre. En France, c'est Voltaire qui popularise ses théories dans les années 1730, en traduisant et publiant les écrits du grand physicien anglais. La révolution newtonienne suscite alors l'enthousiasme de tous les savants. La rupture entre théologie et raisonnement scientifique est désormais consommée. En astronomie, la vision héliocentrique de l'univers s'impose enfin.

L'engouement pour les expériences scientifiques stimule également le développement de la mécanique et des machines. Dans les années 1680, Denis Papin (1647-1712) définit les bases théoriques de la machine à vapeur. En 1712, Savery et Newcomen expérimentent en Angleterre la première véritable machine à vapeur utilitaire, destinée à pomper l'eau au fond des mines. Dans le même temps, mathématiques, astronomie, chimie et physique ne cessent de se développer, tandis que de nouvelles pistes sont explorées, telle l'étude des phénomènes électriques au milieu du XVIII^e siècle. La science se vulgarise, et passe des laboratoires aux salons mondains. Les traités scientifiques se multiplient et fleurissent même entre les mains des dames de la haute société.

L'exemple de la médecine

De la théorie des humeurs…

Une chose est certaine : nos valeureux pirates ne pouvaient guère compter sur les progrès de la médecine lorsqu'ils devaient faire face aux diverses blessures, maladies et empoisonnements dont ils pouvaient être victimes ! C'était toutefois le triste destin de leurs contemporains, à une époque où un enfant sur quatre n'atteignait pas l'âge d'un an (et sur ceux-ci, un sur deux n'atteignait pas vingt ans)… Même si les progrès les plus éclatants viendront plus tard, au XIX^e siècle, quelques découvertes importantes illustrent la période qui nous intéresse.

Alors que de nombreuses disciplines scientifiques sont en progrès constant, le bilan est plus décevant pour la

médecine. Comme nous l'avons vu plus haut, les théories anciennes restent pendant longtemps très présentes dans les pratiques des médecins, de la Renaissance au XVIII^{e} siècle. L'enseignement de la médecine dans les facultés est basé sur le commentaire des œuvres des Anciens, Hippocrate et Galien en tête. La place d'honneur revient aux théories abstraites (très peu d'expériences ou d'observations), et de nombreux savants refusent toute nouveauté (la circulation du sang, l'action de la quinquina sur les fièvres…).

On se réfère ainsi en priorité à la théorie des quatre humeurs, issue des écrits du médecin romain Galien (131-v. 201) : le sang qui vient du cœur, la « pituite » (ou « phlegme ») qui vient du cerveau, la bile qui vient du foie et « l'atrabile » (ou « mélancolie ») qui vient des glandes surrénales. Liées aux quatre éléments de l'univers (feu, eau, air, terre) et à leur qualité (sec, humide, froid, chaud), ces humeurs déterminent le caractère de chaque individu (sanguin, flegmatique, bilieux, mélancolique). Les maladies sont alors imputables à un déséquilibre entre les humeurs ou à une mauvaise circulation de celles-ci. Tout « l'art » du médecin repose donc sur sa capacité à rétablir l'équilibre… Suspecte-t-on une abondance d'humeur ? On préconise la saignée. Pense-t-on à l'obstruction d'un organe secrétant une humeur particulière ? Un purgatif ou un lavement fera merveille… Saignées et lavements, voilà les deux remèdes en vogue à l'époque ! Les médecins sont partagés quand il s'agit de savoir s'il faut agir vite pour contrer le mal ou attendre que la nature fasse son travail. Certains n'hésitent pas à agir avec zèle, prescrivant saignées sur saignées. Inutile de dire que ces méthodes se révèlent pour le moins inefficaces…

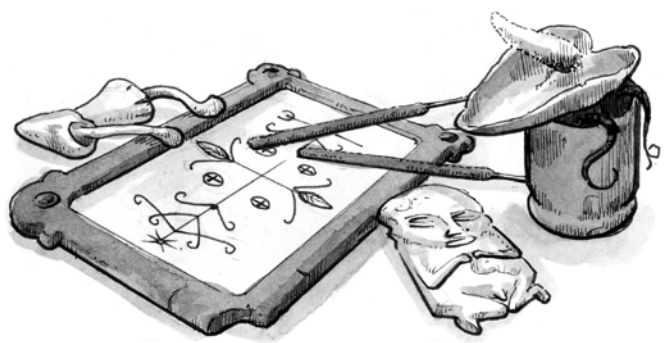
Face à ces résultats incertains, on ne manque pas de recourir à la prière, aux supplications, aux processions et aux pénitences (la maladie n'est-elle pas une forme de mise à l'épreuve de la piété des hommes ?). L'Église incite toutefois les malades à recourir aux moyens de guérison, à condition qu'ils soient « naturels » et « licites » (pas de pratiques magiques…). Prêtres et médecins apparaissent donc hautement complémentaires pour le soin de l'âme et du corps du malade.

Enfin, à côté des théories érudites et des pensées philosophiques des lettrés, le savoir populaire a lui aussi ses remèdes. On fait appel à Dieu et à ses saints guérisseurs, à l'herboristerie… et aux pratiques magiques. Des ouvrages de médecine populaire ou des traités de magie circulent dans les campagnes. Le peuple se moque parfois ouvertement des médecins officiels. De leur côté, ces médecins savants se moquent des « remèdes de bonnes femmes » utilisés par les gens des campagnes. Deux mondes qui ne se comprennent pas…

L'herboristerie

L'herboristerie est très employée au cours des XVII^{e} et XVIII^{e} siècles, et utilise les vertus de plusieurs centaines de substances, la plupart d'origine végétale (les « simples », plantes médicinales). Ainsi, l'ail est vermifuge et antispasmodique, la belladone est utilisée pour ses propriétés analgésiques, la camomille est anti-inflammatoire et cicatrisante, le laurier est diurétique, la lavande est calmante, le pavot est somnifère, la verveine est digestive… Certaines plantes sont importées de pays lointains (Orient et Amérique du Sud notamment) : la cannelle stimule la digestion, le gingembre est carminatif, l'opium est analgésique et somnifère, la rhubarbe est laxative… À cela s'ajoutent le thé, le café, le chocolat, le tabac… et le vin, auxquels on prête nombre de vertus thérapeutiques. Les substances animales entrent aussi dans la composition de remèdes : sang, moelle, poils, excréments, organes, peau… et même de petits animaux et insectes entiers (scorpions, grenouilles, vers, fourmis…). Enfin, quelques substances minérales et chimiques sont utilisées : poudres de minéraux, or, plomb, mercure, antimoine… La composition des remèdes n'est pas seulement liée aux vertus effectives des substances utilisées, mais fait aussi appel à un symbolisme fort (recherche des contraires ou des analogies symboliques de telles substances avec telles maladies).

Au milieu du XVII^{e} siècle, une nouvelle plante miracle venu d'Amérique du Sud fait son apparition : la quinquina (qui contient de la quinine), très utilisée par les Indiens, efficace contre les fièvres intermittentes. Il faudra toutefois attendre la fin du siècle pour que ses effets soient officiellement reconnus par les autorités médicales, en particulier dans le traitement des crises de malaria !



… aux prémisses de la médecine moderne

La Renaissance et son goût pour l'observation directe permettent un recours plus large à la dissection, désormais légale. La dissection passionne de nombreux savants, qui découpent à tour de bras. Les progrès de l'anatomie et de la physiologie mettent en lumière les nombreuses erreurs des théories classiques, même si les premiers découvreurs ont dû au départ affronter de vives attaques de la part de leurs collègues plus conservateurs (en Italie, le Flamand Vésale doit même abandonner ses recherches). Le développement de l'anatomie est une bénédiction pour la connaissance du fonctionnement du corps humain : en 1628, l'Anglais W. Harvey décrit pour la première fois de manière exacte la circulation du sang (son travail sera lui aussi vivement critiqué). La chirurgie aussi fait de gros progrès, grâce aux travaux du chirurgien militaire Ambroise Paré (1509-1590) en France, qui préconise par exemple l'abandon de la cautérisation au profit de la ligature des artères.

L'évolution des sciences modernes n'a au départ aucune influence sur le développement de la médecine, qui reste attachée à ses dogmes hérités des auteurs antiques et à un certain fatalisme devant la maladie. Il faut attendre la deuxième moitié du XVIII^{e} siècle, et l'influence de la philosophie des Lumières, pour que les savants se décident enfin à agir face à la maladie ou à la mortalité infantile, mais le progrès des connaissances médicales est lent. L'idée que les découvertes scientifiques permettront un jour de combattre les maladies précède ces découvertes elles-mêmes…

Quelques traités de médecine

Traicté de la peste, de la petite vérole & rougeole (Ambroise Paré, 1568).

Bibliotheca medicinae practicae qua scripta ad partem medicinae practicam facientia a rerum initiis recensentur, ab anno 1648 ad a. 1685 (Albrecht von Haller).

Thresor des remèdes secrets pour les maladies des femmes (Giovanni Marinelli, 1585).

Traité des maladies particulières aux pays orientaux et dans la route, et de leurs remèdes (Charles Dellon, 1685).

De remediis parabilibus (Claude Galien, 1543).

De alimentorum facultatibus (Claude Galien, 1564).

De activa medicinae scientia commentarii duo (Heriosme de Monteux, 1557).

La grande chirurgie de Ma Gui de Chauliac (Guy de Chauliac, 1579).

De morbis venereis libri sex… (Jean Astruc, 1736).

Promptarium medicinae (Giacomo Dondi, 1576).

Plantarum Omnium… (Remaclus Fuchs).

De igneis medicinae paesidiis (Giovanni Costeo, 1595).

Trattato del buboni e carboni pestilenti… (Luchino Boerio, 1579).

Modes de vie

Les colons

La dure vie de boucanier, de flibustier ou de pirate ne convient pas à tout le monde, et la plupart des colons venus dans les Indes préfèrent une vie plus paisible. Les *habitants* sont les résidents permanents des îles des Caraïbes, que l'on peut classer par ordre de richesse croissante : artisans, planteurs et enfin marchands. Les habitants héritent de l'attachement à la liberté des colons – et des pirates ! – en général. Ils supportent mal le monopole des Compagnies des Indes Occidentales et n'hésitent pas à recourir aux trafiquants et aux pirates. Lorsque la Couronne lance de nouvelles taxes afin de construire des défenses en vue d'une nouvelle guerre, les habitants sont au bord de la révolte. Par mesure de sécurité, les colons peuvent aussi s'amateloter deux à deux. Ils mettent en commun tous leurs biens et peuvent hériter l'un de l'autre, jusqu'à ce qu'ils décident d'un commun accord de mettre fin à leur contrat. Un héritier venu d'Europe se trouverait bien déçu car il ne recevrait alors rien de son défunt parent.

Installation

Pour s'installer, les habitants vont réclamer au gouverneur une parcelle de terre à cultiver. La surface de cette terre est égale à un rectangle de deux cents mètres sur soixante. Cette parcelle peut donc être étendue par association : deux associés reçoivent une parcelle de terre de quatre cents mètres sur soixante et trois associés une parcelle de six cents mètres sur soixante. Le placement de cette parcelle est essentiel : les parcelles les plus proches de la mer sont choisies en priorité, car l'eau de mer est nécessaire pour tordre le tabac. De plus, le transport des marchandises s'effectue par mer. Les habitations les plus proches de la mer sont appelées « habitations de premier étage », on trouve ensuite les « habitations de deuxième étage », etc. Les meilleurs lieux d'habitation sont composés des quatre premiers étages. Au-delà, la distance séparant l'habitation de la mer rend les activités difficiles. Les habitants les plus proches de la mer doivent bien sûr laisser passer les habitants qui en sont plus éloignés.



Construction

Après avoir défriché le terrain, les habitants se rassemblent pour construire une grande habitation, la case. Cette case est constituée d'un faîte disposé sur des poutres verticales, fourchues à leur extrémité supérieure et mesurant cinq mètres de haut. Ils bâtissent, à deux mètres de chaque côté du faîte, deux constructions similaires, de deux mètres de haut seulement, les filières. Le toit est construit en joignant faîte et filières par des traverses de bois. Le tout est recouvert de feuilles de palmiers, de cannes à sucre ou de roseaux. La case est entourée d'une palissade faite de roseaux ou de planches de palmier. Les paillasses sont faites de branches et de feuilles de bananier. Des cabanes similaires, plus petites, servent de dépendances ou de cuisine. Les habitants, lorsqu'ils cultivent du tabac, construisent des cabanes pour le stocker et une autre pour le tordre et le serrer. Tous les voisins participent à la construction. Les propriétaires de la case remercient leurs bienfaiteurs en leur servant quelques rasades d'eau-de-vie, si celle-ci n'est pas trop rare dans la région.

Cultures et élevage

Le premier souci d'un habitant est de subvenir à ses besoins alimentaires. Il commence par planter des légumes, pois, patates et manioc (qui sert à fabriquer de la cassave, une sorte de pain). Il peut ensuite planter des arbres fruitiers pour agrémenter l'ordinaire, des bananiers et des figuiers notamment. Ces figuiers doivent être plantés dans un endroit peu élevé et humide, idéalement près d'une source d'eau douce. Des porcs sont aussi élevés, nourris de feuilles de patates.

Ambiance

Les premiers colons sont des aventuriers qui s'installent dans les Antilles pour y être tranquilles. Ils sont bientôt envahis par des hordes de dissidents politiques et religieux. Chacun tente d'imposer son point de vue, si bien que l'ambiance tourne à la guerre de religion.

Robin des eaux

Un pirate ridicule, comme on en trouve dans les films, se prend pour Robin des Bois. Tout en conservant panache et bonnes manières, il vole les riches marchands pour donner leur or aux planteurs ruinés. Ce curieux forban attire le regard amusé des autres pirates. Est-il réellement charitable ou est-il mandaté par ces planteurs qu'il défend ?

Les artisans

La richesse des artisans résulte bien plus du besoin que les autres colons ont d'eux que de leur propre technicité. Les artisans les plus modestes, avec un capital de trois cents pièces de huit environ, sont les forgerons, les charpentiers, les tailleurs et les cordonniers. L'ébénisterie, la menuiserie et la vitrerie sont des professions de luxe, avec un capital de plus de mille pièces de huit. Tous ces artisans proposent leurs services aux planteurs et le fruit de leur labeur aux boutiquiers et aux marchands.

Les boutiquiers, les boulangers et les aubergistes profitent largement des dépenses outrancières des pirates, qui achètent des produits de luxe à des prix défiant l'imagination et se couvrent de dettes.

Les planteurs

Une fois que les cultures ou l'élevage permettent d'assurer les besoins en nourriture, les habitants peuvent se lancer dans la culture du tabac ou de la canne à sucre, qui demandent une main d'œuvre importante, fournie par les engagés ou les esclaves.

La culture du tabac nécessite un sarclage régulier de la terre, tous les huit jours. On plante environ deux milles pieds de tabac pour chaque personne chargée de les cultiver. Le travail des habitants n'est pas harassant, en tout cas lorsqu'ils possèdent des engagés ou des esclaves. En effet, non seulement ils ne travaillent pas, mais en plus ils délèguent la gestion des engagés à un commandant, qu'ils payent une tonne de tabac par an ou encore avec une part du domaine.

Le titre de planteur de canne à sucre est dans les Antilles considéré comme un titre de noblesse, et nombre de colons sont prêts à cultiver de minuscules parcelles pour mériter ce titre. Pour être rentables, les plantations de canne à sucre doivent fusionner ou partager les très onéreuses machines nécessaires à l'exploitation, comme le moulin à vent ou le système de canalisations et de ton-

neaux qui sert à l'épuration du sucre. Pour commencer leur exploitation, les planteurs doivent emprunter des sommes colossales aux marchands, ou encore aux nombreuses familles juives des Caraïbes, qui gardent des relations très serrées avec leurs parents de la haute finance hollandaise. Contrairement à l'idée reçue, les planteurs ne sont pas des hommes paresseux qui passent leur temps à abuser de leurs esclaves. La plantation réclame une attention constante pour éviter les catastrophes, notamment lors de la récolte. Lorsqu'ils deviennent suffisamment riches, ils peuvent assigner leur ancienne tâche à un intendant et s'investir dans la politique locale. Certains d'entre eux retournent en Europe et vivent de leurs possessions outre-Atlantique, mais les ruines sont alors fréquentes. Une plantation de canne à sucre amène aussi bien la richesse que les dettes.

Les planteurs vendent leur production à un navire marchand ou à la Compagnie des Indes Occidentales, en échange d'outils nécessaires à leur exploitation : houes, haches, grattoirs, couteaux et toile. Ils achètent aussi de l'eau-de-vie, bien plus indispensable encore que tout le reste. Ils vont parfois eux-mêmes en France pour ramener des outils, de l'eau-de-vie si possible et cinq ou six engagés, selon leurs moyens. Le voyage coûte une trentaine de pièces de huit pour un engagé, ainsi que pour le voyageur. Les engagés sont amenés directement vers la plantation pour rembourser le prix de leur voyage.

Les marchands

Ce ne sont ni les boucaniers, ni les planteurs, ni même les pirates qui s'enrichissent le plus dans les Caraïbes, mais bien les marchands. Hollandais pour la plupart, ils sont l'âme même de la colonisation. Ils avancent aux planteurs les fonds dont ceux-ci ont besoin pour se lancer dans la production du sucre de canne, du tabac, du café ou de l'indigo. Ils fournissent les colons en outils, mais aussi en nourriture dans les moments difficiles, si bien que les colonies restent pendant toute l'époque qui nous intéresse complètement dépendantes de la métropole. Les planteurs doivent rester conscients qu'ils doivent à leur pays le droit de cultiver la terre des Antilles. Comme le système de monopole de commerce est un échec financier, Colbert autorise en 1674 les compagnies privées – mais françaises – à commercer avec les colons. Les marchands achètent les productions des planteurs, des coupeurs de bois et des boucaniers, et récupèrent aussi la grande majorité du butin des pirates. Tous les moyens sont bons pour ponctionner ces derniers, des produits de luxe aux orgies en passant par les prostituées et le jeu. Les planteurs assez importants pour faire partie du conseil du gouverneur usent d'artifices légaux pour tenter de desserrer l'étau implacable des marchands qui veulent récupérer leur mise.

Trafiquants

Au courant des richesses que recèle le Nouveau Monde, les PJ s'y rendent dans le but de commercer. Après quelques succès, ils se voient refuser tout commerce, par ordre du roi d'Espagne. Pire encore, pour éviter qu'ils ne tournent pirates comme les autres Français et Anglais, les colonies espagnoles qui les avaient bien reçus tentent de les éliminer discrètement...

Les marchands vivent surtout du commerce interlope avec les villes de tous les pays, et en particulier avec les villes espagnoles. Ces trafics sont illégaux, mais entretenus par une grande confiance entre les capitaines marchands et leurs clients et fournisseurs. Imposés à coups de fusil au début du siècle, ces échanges sont devenus les meilleures garanties de survie à la fois pour les Espagnols et les interlopes.

Qu'il agisse seul ou qu'il doive rendre des comptes à un armateur de la métropole, le marchand est dans les Caraïbes l'homme indispensable. Il est aussi la proie des pirates, mais malgré l'activité de forbans comme Roberts, qui a pris 400 navires à lui tout seul, et malgré la quantité effarante de pirates dans les Caraïbes, le commerce reste très lucratif. Les marchands ont du flair pour deviner ce qui intéresse leurs clients potentiels, et les produits de luxe ne sont pas ceux qui assurent forcément la fortune. Le commerce du poisson des côtes de Nouvelle-Angleterre a rendu certains marchands de Boston riches à millions, et tout cela avec des cargaisons qui n'attirent pas du tout les pirates !

Les boucaniers

Les Indiens Caraïbes avaient pour habitude de fumer la viande sur des claies appelées *barbacoa*, qui a donné *boucan*. Les *boucaniers* sont des chasseurs qui ont appris à boucaner la viande pour conserver le produit de leur chasse. Les boucaniers français de la Tortue et de Saint-Domingue sont actifs entre 1635 et 1670 ; ils chassent pour nourrir les habitants des colonies françaises des alentours et exporter des cuirs de taureaux vers l'Europe.

Équipement

Les boucaniers sont des coureurs des bois, sales et débraillés. L'élément essentiel de l'équipement d'un boucanier digne de ce nom est un excellent fusil importé de France, produit par des ateliers réputés (à Nantes et

Dieppe notamment). Ce fusil mesure environ 1 m 35 de long, et tire des balles de « 16 à la livre », c'est-à-dire de trente grammes chacune. La poudre de boucanier, importée de Cherbourg, est aussi d'une grande qualité. Les boucaniers en ont toujours une dizaine de kilos sur eux, stockée dans des calebasses bouchées avec de la cire, pour éviter l'humidité.

Les boucaniers, connus pour leur extraordinaire adresse au tir, ont fourni à la flibuste ses meilleurs tireurs d'élite.

La chasse

Lorsqu'ils partent à la chasse, les boucaniers emmènent parfois des engagés avec eux, qui leur servent de domestiques. Ils campent le plus souvent dans la forêt, en construisant quelquefois de petites cabanes s'ils comptent rester un certain temps dans le même lieu. Pour chasser, les boucaniers utilisent une meute de chiens (jusqu'à une trentaine), parmi lesquels se trouvent des « venteurs », des braques chargés de trouver le gibier.

Les animaux sont tués à une vitesse affolante, puisqu'un boucanier peut en abattre une trentaine par jour. Le gibier est dépecé sur place et les peaux ramenées au camp, ou suspendues aux arbres hors de portée des chiens sauvages si la chasse doit se poursuivre. Le métier est difficile : en effet, outre la chasse, il faut encore porter à travers les buissons et les ronces les paquets de cuirs qui pèsent plus de cinquante kilos. Certains boucaniers vont eux-mêmes vendre leurs cuirs en France, d'où ils ramènent des fusils, de la poudre et des engagés, qui ne traverseraient probablement pas s'ils connaissaient le sort qui les attend de l'autre côté de l'océan, au service d'un parfait barbare.

Le boucan

Les chasseurs de sangliers procèdent de la même manière que les chasseurs de taureaux, à ceci près qu'ils boucanent la viande au lieu de prélever le cuir des animaux. La viande est tout d'abord découpée en lamelles avant d'être salée jusqu'au lendemain. Elle est ensuite fumée sur des claies, dans une cabane entièrement couverte de bâches. Le feu est alimenté par du bois, auquel on ajoute les peaux des sangliers ainsi que les os, afin d'épaissir la fumée. La viande boucanée, d'une belle couleur vermeille, est excellente à manger, sans qu'on ait besoin de la faire cuire. Elle est conservée en paquets de trente kilos, qui rapportent six pièces de huit chacun. La graisse de sanglier est aussi vendue aux habitants pour six pièces de huit le pot. La viande boucanée ne se conserve pas plus de six mois ; au-delà, elle ne garde que le goût du sel. Les chasseurs de sangliers font un travail moins épuisant que celui des chasseurs de taureaux, tout en gagnant moins, car ils ne gardent que les sangliers suffisamment gras pour être boucanés. Ils peuvent tuer cent sangliers dans une journée mais n'emporter qu'une dizaine d'entre eux, alors que les chasseurs de taureaux récupèrent la peau de tous les bovidés qu'ils tuent. Tout comme les bœufs, la population de sangliers est peu à peu exterminée dans de nombreuses îles.

Relations entre Français et Espagnols

Partageant le même terrain de chasse, les boucaniers français et les Espagnols de Saint-Domingue sont en conflit permanent. Les Espagnols, pour expulser les Français de l'île, ont réuni des troupes de lanciers à cheval, les *lanceros* (on les surnomme aussi « la cinquantaine », car ils patrouillent par groupes de cinquante). Les Espagnols essaient de surprendre les boucaniers et de les tuer avant qu'ils ne puissent tirer. En effet, les Espagnols ne se frottent pas aux Français lorsque ceux–ci ont la main sur leur fusil, car ces derniers font des ravages avec leurs armes. Un petit groupe de boucaniers peut à lui seul faire face à la cinquantaine en se contentant de menacer ses adversaires, car les Espagnols savent bien que le premier qui s'avance est à coup sûr un homme mort.

Disparition des boucaniers

Les boucaniers disparaissent de l'île de Saint-Domingue aux alentours de 1670. Les Espagnols, hésitants à l'idée de les affronter directement, se résolurent à exterminer les sangliers et les bœufs de l'île. Comme ils le prévoyaient, les chasseurs sans travail sont donc partis de l'île… mais pas pour aller planter du tabac. Au contraire, ils ont rejoint les rangs des flibustiers, ce qui causa bien plus de pertes au commerce espagnol que les boucaniers, certes terribles, mais économiquement insignifiants…

Recruter des boucaniers

Une expédition vient d'embaucher tous les flibustiers de la Tortue, ne laissant aucune recrue disponible pour les PJ. Ceux-ci peuvent alors recruter des boucaniers à la place. Bons tireurs, ils sont toutefois peu versés dans l'art de la voile. De plus, ils n'obéissent qu'à plus fort qu'eux !

Fin des boucaniers

En 1670, nos aventuriers se voient souvent précédés dans leurs expéditions par des boucaniers devenus flibustiers après avoir été chassés de Saint-Domingue.

Ces derniers supportent très mal qu'on leur reproche d'être de trop. Pour éviter les affrontements stupides et meurtriers, les PJ peuvent proposer des expéditions de plus grande envergure.

Engagés

« Un valet représentait un jour à son maître qu'il ne devait pas le faire travailler le dimanche parce que Dieu avait établi ce jour en disant : «Tu travailleras six jours et le septième tu te reposeras.» «Et moi, reprit le boucanier, je dis que six jours tu tueras des taureaux pour en avoir le cuir et que le septième, tu les porteras au bord de la mer.» Et en lui faisant ce commandement, il le lui imprima sur le dos à coups de bâton. »

A.O. Œxmelin,
Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde

Le voyage des engagés est payé par la Compagnie des Indes, qui se rembourse en les vendant à l'arrivée pour une trentaine de pièces de huit aux colons ou boucaniers. Certains colons vont même jusqu'en France pour en ramener, soit pour leur compte, soit pour les vendre à un prix convenu, légèrement inférieur à trente pièces de huit. Les engagés doivent servir leur maître comme domestiques ou ouvriers pendant trois ans chez les Français, et sept ans renouvelables chez les Anglais. Les maîtres peuvent user d'eux comme ils le désirent et les employer à ce qu'ils veulent.

De fait, les engagés sont très mal traités, que ce soit chez les habitants ou chez les boucaniers. Un engagé qui rechignerait au travail court le risque de se faire passer à tabac, et certains peuvent même mourir, victimes de mauvais traitements, sans que personne n'y trouve rien à redire. Outre cela, de nombreux engagés meurent avant le terme de leur contrat, à cause des accidents ou des maladies auxquels ils n'étaient pas préparés. Ceux qui survivent à ces trois ans de calvaire ont eu le temps de se forger un caractère trempé contre l'adversité. Une fois libres, ils se feront un plaisir d'acheter à leur tour des engagés, afin de leur infliger ce qu'ils ont eux-mêmes subi…

La pratique de l'engagement disparaît au XVIII^{e} siècle.

Les esclaves

Dès la seconde moitié du XVII^{e} siècle, les esclaves dépassent en nombre les Blancs des îles des Antilles. Malgré les conditions atroces de la vie dans les plantations, qui les ont poussés de nombreuses fois à la révolte et à l'évasion, les esclaves arrivent à garder un sentiment d'identité et un semblant de vie sociale et religieuse.

Travail dans la plantation

Les esclaves travaillent dix à onze heures par jour, sauf le dimanche. Mettre les esclaves au travail dès leur arrivée accroît beaucoup leur mortalité. Les planteurs leur laissent donc un moment de repos ou leur assignent des tâches légères, comme la culture des potagers. Le travail dans les plantations est abrutissant, monotone et ne laisse aucune place à l'initiative personnelle. Réveillés par une cloche ou par les sifflets des contremaîtres, les esclaves se réunissent pour partir travailler. Pour la semence, ils plantent les jeunes tiges de canne à sucre en reprenant tous en chœur des chants d'Afrique. Ils sarclent ensuite régulièrement les plants pour éviter de trop appauvrir la terre. La main d'œuvre nécessaire est réduite pendant la période des pluies. Par contre, pendant la saison sèche, de janvier à juillet, toute la main d'œuvre est nécessaire pour récolter le sucre.

Après quinze mois de culture, les plants sont prêts à être coupés, et c'est alors que commence le labeur difficile. Des coupeurs sectionnent les plants de canne et les femmes les prennent en brassées. Elles les déposent sur des chariots tirés par des bœufs pour les amener vers la broyeuse. Si plus de quelques heures séparent la coupe de la roulaison par le moulin, le sucre se détériore. Les plants sont broyés par les rouleaux du moulin à eau, puis mis dans des tonneaux portés à ébullition. Le jus de canne passe dans des récipients successifs, toujours sous haute température, jusqu'à atteindre la pureté nécessaire à la cristallisation. Le contrôle de la température et du temps passé dans les différents tonneaux nécessite une forte expertise du maître sucrier, un esclave expérimenté. Le jus peut aussi être chauffé pour donner du tafia, ou être distillé pour donner du rhum.

Lors de la récolte, en cas de légère sécheresse, on fait boire du tafia aux esclaves pour qu'ils puissent travailler vingt heures d'affilée, et c'est alors que les accidents mortels sont les plus graves. Les femmes qui présentent les tiges de cannes devant la broyeuse risquent d'être entraînées dans la machine si leur doigt est pris entre les deux rouleaux du moulin à eau. Le contremaître n'hésite pas à couper le bras de la malheureuse d'un coup de serpe, pour la sauver d'une mort atroce…



Vie sociale

Afin de ne pas avoir à se soucier de la nourriture, les planteurs laissent aux esclaves un lopin de terre pour qu'ils puissent, en plus des travaux dans la plantation, cultiver de quoi se nourrir. Le dimanche ou le samedi après-midi, les esclaves se retrouvent au marché, où ils peuvent communiquer entre eux et se détendre. Le soir, ils organisent des danses, danses africaines lascives ou danses aux secrètes implications vaudoues. La vie religieuse des esclaves est essentielle au maintien de leur sentiment d'identité. Les danses et les chants en font partie, mais ne constituent pour le planteur que la partie visible de leurs rites.

Traitement des esclaves

Le « Code noir », établi par le roi de France pour les planteurs des colonies d'Amérique, est censé assurer le bon traitement des esclaves, concernant notamment l'espace nécessaire à leurs potagers personnels. En effet, les planteurs ont tendance à rogner sur les « carrés de nègres » pour augmenter la superficie des « carrés de canne ». Les esclaves sont donc en général mal nourris, mais ce n'est rien en comparaison des punitions qui leur sont infligées pour la moindre faute. Attachés entre deux poteaux, ils sont fouettés jusqu'au sang. Les maîtres peuvent asperger les plaies de vinaigre et les laisser là un certain temps, soi-disant pour qu'ils prennent conscience de leur faute et éprouvent du remords ; cela suscite surtout chez eux une profonde haine pour leur oppresseur. Les mutilations et les tortures gratuites sont punies par le Code noir, mais l'esclave doit se plaindre lui-même au gouverneur, ce qui n'est pas chose facile.

Les révoltes et les esclaves marronnés

Les mauvais traitements et les terribles conditions de travail poussent les esclaves à la révolte ou à la fuite. Les esclaves en fuite, appelés marronnés, tiennent en échec les autorités. Les révoltes noires, souvent attisées d'ailleurs par les Indiens Caraïbes, touchent les îles dans lesquelles la population noire est cinq fois plus nombreuse que la population blanche : Barbade, Martinique, Guadeloupe, Antigua, Jamaïque. Les esclaves sont la plupart du temps matés par les forces armées mobilisées contre eux, mais ils ont eu avant cela le temps de massacrer les planteurs de leur île avec une frénésie sauvage. Ceux qui ne se laissent pas aveugler par leur haine longtemps dissimulée peuvent survivre en rejoignant les marronnés, qui se regroupent pour former des villages. Ils se fondent si bien dans les montagnes et les forêts qu'ils sont difficiles à retrouver.

Les premiers marronnés apparaissent vers 1520 sur Hispaniola, ainsi que vers Panama et Mexico. Ces esclaves qui ont été entraînés à chasser le sanglier pour les Espagnols mettent vite leur talent au service de leur propre cause. Les attaques des marronnés contre les possessions espagnoles ont eu des succès divers. Ils se font écraser à Nuevo Segovia en 1553, mais dans le Darien et à Hispaniola, les Espagnols sont obligés de traiter avec eux. Les marronnés de Panama jouent un rôle essentiel dans la guerre anglo-espagnole. Ils s'allient entre 1540 et 1580 avec les aventuriers anglais. Francis Drake arrange une alliance avec eux lors de ses deux premiers voyages, et c'est avec leur support qu'il prend la caravane transportant l'or du Pérou à Nombre de Dios. Selon lui, la société des marronnés est bien réglée, propre et civilisée, contrairement à ce que croyaient nombre de ses contemporains.

C'est en 1655 que les marronnés marquent l'histoire de la Jamaïque. Ils étaient déjà nombreux à s'être enfuis dans les montagnes pendant les cinquante années précédentes. Lorsque la flotte constituée par Cromwell pour envahir les Indes Occidentales somme les Espagnols de se rendre, ceux-ci s'enfuient dans les montagnes en libérant leurs esclaves. Les Anglais viennent à bout des Espagnols avec l'aide de l'un des trois groupes de marronnés de l'île. En 1660, le gouverneur d'Oyley donne à Lubolo, le chef d'un des trois clans, le titre de « Général des Noirs ». Il accorde à ses hommes un lopin de terre chacun et les charge de combattre les autres marronnés, mais Lubolo meurt dans une embuscade en 1663. Toutes les tentatives de mater les marronnés par la suite se sont soldées par des échecs, si bien que les Anglais doivent traiter avec eux et leur reconnaître une quasi-indépendance pour faire cesser les raids qui détruisent les plantations autour de Port-Royal.

Marronnés

Le gouverneur de Port-Royal propose des primes conséquentes pour chaque tête de marronné ramenée. À l'inverse, Lubolo, le chef des marronnés, propose aux hommes chargés de les exterminer de les aider à piller Port-Royal. Quel camp les PJ choisiront-ils de rejoindre ?

Économie

Chapitre 9

Économie du Nouveau Monde

Évolution de l'économie

Le XVIe siècle

L'Espagne centralise toute la production du Nouveau Monde. La Couronne d'Espagne s'intéresse avant tout à l'or du Mexique et des îles, puis à l'argent du Pérou. Elle crée pour cela deux flottes au trésor, celle du Mexique et celle de Terre Ferme. Les îles éloignées du parcours de ces flottes sont alors livrées à elles-mêmes, car elles produisent surtout des produits de première nécessité, du tabac, du sucre, de l'indigo, de la cochenille, des cuirs, autant de produits qui n'intéressent pas l'Espagne. Ces marchandises sont donc vendues aux trafiquants et aux corsaires français et anglais.

Le commerce de la France et de l'Angleterre se limite au pillage et au trafic aux dépens des Espagnols. Faute de ports d'attache, les aventuriers de ces nations sont contraints d'effectuer d'incessants allers et retours entre l'Europe et les Caraïbes.

La première moitié du XVIIe siècle

Alors que les flottes au trésor continuent de transporter l'or et l'argent du Pérou, laissant peu de place dans la cale des galions aux autres productions, le commerce des Caraïbes passe aux mains des Hollandais qui interdisent toute navigation espagnole dans la Mer des Caraïbes, à l'exception des flottes au trésor. Tout en contrôlant le commerce avec les îles espagnoles, ils permettent aux Français et aux Anglais de s'établir, achètent leur production et leur fournissent nourriture, outils et esclaves pour favoriser leur développement. En réaction, les Espagnols détruisent toutes les colonies côtières susceptibles de trafiquer avec les Hollandais.

Les Anglais et les Français s'enrichissent aux dépens des Espagnols par l'intermédiaire des flibustiers, qui dilapident leur butin dans les villes. Ils ne produisent guère que du tabac.

La seconde moitié du XVIIe siècle

Si la Hollande perd le monopole du commerce dans les Caraïbes, elle continue à jouer un rôle majeur dans l'économie des îles… par le biais de la traite des Noirs. Les esclaves arrivent par centaines de milliers dans les colonies à bord des négriers hollandais, puis anglais. Le sucre devient la principale ressource de ces îles.

Les flibustiers ne se contentent plus d'attaquer les navires, ils pillent les villes de Nouvelle-Espagne et en ramènent des butins colossaux.

L'Espagne, au bord de la faillite, tente de diversifier son économie et fortifie les villes des îles les plus régulièrement attaquées par les flibustiers.

Le XVIIIe siècle

L'Espagne, qui ne reçoit plus guère d'argent du Pérou, ne vit plus que de productions ordinaires. Dépouillée de toute sa splendeur, elle ne suscite plus la convoitise des révoltés agissant sous le pavillon noir, qui se tournent alors vers la Nouvelle-Angleterre et les navires hollandais. Les nouveaux pirates n'écument plus les mers que pour de l'or et des joyaux, mais aussi pour le sucre, le cacao ou l'indigo qu'ils revendent dans les villes qui acceptent de les accueillir. Ces dernières, peu regardantes, sont celles qui réalisent les plus gros profits dans les Caraïbes et en Nouvelle-Angleterre. En temps de paix, les pirates sont utilisés par chaque nation pour affaiblir l'économie de ses adversaires. Ainsi, Cuba abrite en 1720 deux pirates qui y écoulent en toute impunité le butin pris sur les navires anglais : Christopher Winter et Nicolas Brown.

Avec l'épuisement des mines d'or, le commerce trouve un nouvel équilibre, marqué par la prédominance anglaise et la terreur inspirée par les pirates.



Boycott

Les colonies françaises refusent de vendre aux Hollandais, qui rachètent le sucre et le tabac à bas prix. Par mesure de rétorsion, les colons sont affamés, leurs navires incendiés. Le manque d'esclaves les pousse à tuer à la tâche ceux qui leur restent.

Les esclaves se révoltent donc, et les Hollandais empêchent tout navire de s'échapper de cette damnée île. Les PJ parviendront-ils à trouver une solution ?

Productions et marchandises

L'ambre gris

Sans rapport avec l'ambre doré, l'ambre gris est constitué de déjections de cachalot récoltées à la surface de l'eau. Il est très recherché par les parfumeurs qui font grand usage de sa puissante odeur.

Le bois de Campêche

Le bois de Campêche, que l'on trouve dans la forêt autour de la ville du même nom, est un bois coloré recherché par les ébénistes et les vendeurs d'étoffes qui l'utilisent dans la fabrication de teintures noires et violettes. Il est moins rare que l'indigo et la cochenille, mais les pirates doivent écumer les routes commerciales partant de Campêche pour s'en procurer. Durant tout le XVII^{e} siècle, la Jamaïque et Curaçao sont les plaques tournantes du commerce du bois de Campêche.

Le bois de construction ou de teinture

Construire un vaisseau de premier rang — un trois-ponts — nécessite la coupe de cent hectares d'une forêt âgée d'au moins un siècle. Après la construction de leurs flottes, les puissances maritimes européennes subissent une forte pénurie de bois de construction, situation particulièrement alarmante en Angleterre. Ces nations sont confrontées à un choix : doivent-elles construire leurs bâtiments dans le Nouveau Monde ou importer du bois de construction ? La première solution est la moins coûteuse, mais la fuite du savoir-faire en matière de construction navale n'est pas sans risque… Le commerce du bois de construction reste limité, même s'il peut devenir fructueux en période de pénurie.

Bois précieux

Dans une région totalement inhabitée, les PJ découvrent un bois d'une essence inconnue et précieuse. Ils peuvent développer un nouveau commerce, qui peut les rendre riches, mais aussi susciter des convoitises et une concurrence sans pitié.

Pour une poignée de chocolat

Un gouverneur espagnol fait systématiquement embarquer un peu de chocolat à bord de tous les navires marchands. Les pirates y prennent goût, jusqu'à ce qu'ils n'en trouvent plus. L'assemblée décide naturellement de mettre le cap vers l'unique route commerciale qui transporte à la fois du sucre et du cacao.

Bien évidemment, le gouverneur a disposé tous ses navires de guerre pour prendre les dizaines de navires prêts à tomber dans ses rets…

Le « bois d'ébène » : les esclaves

La traite des Noirs a commencé dès le XV^{e} siècle mais ce n'est qu'à partir de 1670 que ce commerce a été légalement autorisé en France. Au XVIII^{e} siècle, les armateurs européens établissent le commerce dit « triangulaire » entre leurs ports, la côte africaine et l'Amérique du Sud. Cette « économie » prend alors son essor (voir « La traite des Noirs », plus loin).

Cacao

La consommation du chocolat, très à la mode dans les salons aristocratiques, se répand rapidement en Europe. Son importation depuis les Indes Occidentales en fait un luxe coûteux pour les consommateurs et une mine d'or pour les producteurs. En outre, la vogue du chocolat fait monter le prix du sucre, ingrédient nécessaire à sa fabrication. Lorsqu'un navire pirate met la main sur une cargaison de cacao et de sucre, l'équipage se régale des semaines durant…

Cochenille

La cochenille est un insecte qui, broyé, produit un jus carmin. Comme l'indigo, elle est utilisée comme teinture forte et permet d'obtenir des étoffes rouge sombre et pourpres. C'est un produit rare que l'on trouve en petits barils de cent kilos.

Coton

Les plantations de coton sont nombreuses en Nouvelle-Angleterre et en Nouvelle-Espagne. Le coton réclame beaucoup de soins et une main d'œuvre importante. Les

planteurs de coton sont contraints d'employer à cette tâche de nombreux esclaves. Le coton, peu exploité sur place, est exporté vers les manufactures de draps européennes. Une fois transformé en tissu, il est vendu sur le vieux continent ou exporté à nouveau vers le Nouveau Monde.

Cuir

Les Caraïbes, et plus tard la Nouvelle-Angleterre, exportent vers l'Europe de grandes quantités de cuir produit par les boucaniers.

Draps

L'Europe exporte vers les Indes du drap de lin et de coton. Le drap est fabriqué dans des manufactures, comme c'est le cas à Nantes sur l'initiative de Colbert. Les colons du Nouveau Monde ont grand besoin de ces draps pour se vêtir car de telles fabriques n'existent pas dans l'Amérique du XVII^{e} siècle.

Fer

Les mines de fer sont nombreuses dans les Caraïbes, en Nouvelle-Espagne et au Pérou. Les mines espagnoles des Caraïbes sont sous-exploitées car la production du Pérou suffit à couvrir les besoins de la Nouvelle-Espagne. L'Europe ne manquant pas de ce métal, le commerce du fer est donc peu développé car bien moins fructueux que le commerce du cacao, du sucre ou du tabac.

Fourrure

Au nord-est de la Nouvelle-Angleterre, les trappeurs chassent les animaux dont la fourrure est recherchée, du vison au castor, puis acheminent les peaux par voie d'eau jusqu'à un port de la côte d'où elles seront exportées vers l'Europe. Ces fourrures se vendent mieux que le cuir des bœufs des Caraïbes mais elles sont plus difficiles à obtenir. Les trappeurs doivent entretenir des relations pacifiques avec les Indiens pour obtenir le droit de chasser sur leur territoire.

Indigo

L'indigo est une teinture extraite des feuilles de l'indigotier. Bleu profond, presque violet, l'indigo est une marchandise recherchée au coût faramineux. Sur un navire, on trouve rarement plus de quelques centaines de kilos d'indigo si celui-ci fait partie de la cargaison.

Maïs

Le maïs, dont les besoins en eau sont énormes, s'épanouit dans les régions humides ou tempérées. Cette céréale est une exclusivité du Nouveau Monde, que les Mayas et les Aztèques consommaient en grande quantité, un usage qui s'étend à l'Europe au début du XVII^{e} siècle. La Nouvelle-Espagne et la Nouvelle-Angleterre, qui en sont gros producteurs, en ont fait la base de leur alimentation.

Outils

Au cours du XVIIe siècle, les habitants du Nouveau Monde manquent cruellement d'outils. De nombreux navires venus d'Europe leur en fournissent afin de cultiver la terre, de construire des habitations, de chasser et d'élever du bétail.

Perles

La Rivière de la Hache (*Rio de la Hacha*) est réputée pour ses huîtres perlières. Elles ne peuvent être pêchées que durant une courte période de l'année du fait du fort courant. En période de pêche, quelques gardes espagnols surveillent une vingtaine d'esclaves qui plongent à plus de dix mètres de profondeur. Les esclaves ne survivent pas longtemps à cette activité mais les perles récoltées rapportent une véritable fortune à leurs maîtres… s'ils ne sont pas attaqués avant d'arriver à bon port ! D'un rapport poids/encombrement très avantageux, les perles constituent une cargaison idéale, mais un navire ne transporte jamais plus de 10 000 pièces de huit en perles.

Rhum

Produit de la fermentation du sucre de canne, le rhum est un alcool très apprécié par les Européens, les colons et les pirates, tous prêts à payer au prix fort leur ration quo-

Exportation

Devant la grande qualité du fer ramené des Grandes Antilles, un forgeron de Tolède émigre vers le Nouveau Monde. Les PJ seront certainement tentés de lui rendre visite pour lui acheter des armes hors de prix (ou les lui voler).

Le digne forgeron ne cèdera que si sa famille est prise en otage ou si on lui apporte du fer de qualité encore supérieure. Lorsque la Couronne apprend qu'il commerce avec ses ennemis, elle le somme de revenir. Devant son refus, elle se résigne à l'éliminer.

tidienne. Les distilleries installées dans certaines plantations fournissent aux planteurs des réserves de rhum pour l'année et leur permettent d'entretenir un commerce, souvent modeste si l'on tient compte des grandes quantités de sucre échangées. Le sucre non distillé, le tafia, est aussi une boisson de pirates à laquelle ils ajoutent de la poudre à canon pour obtenir le « Kill Devil »

Riz

Les planteurs du Nouveau Monde se sont tardivement rendus compte que leurs terres étaient propices à la culture du riz. En Nouvelle-Angleterre, à l'aube du XVIII^{e} siècle, cette production est importante et se justifie par le prix élevé du riz en Europe.

Soieries

La soie est originaire des Indes Orientales. Des navires venus des mers du sud se chargent d'approvisionner les villes les plus opulentes de Nouvelle-Espagne. Les soieries sont appréciées partout et de nombreux receleurs se font un plaisir d'écouler les marchandises proposées par les équipages pirates.

Épidémie

Nos aventuriers trouvent dans les cales d'un navire – drôle d'endroit pour une telle cargaison – des caisses de somptueux vêtements. Personne à bord n'a jamais eu le droit de les ouvrir. Ceux qui les revêtent sont en effet victimes d'une grave maladie épidémique.

Ces vêtements ont en réalité été contaminés dans un quartier en quarantaine et stockés dans les coffres pour être offerts aux Indiens... ou pour décimer les rangs des forbans.

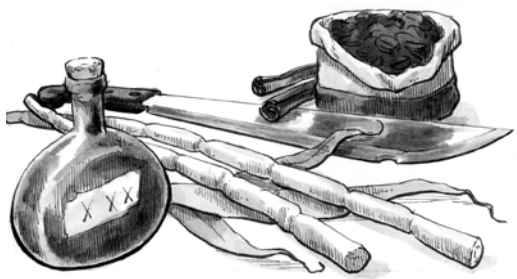
Sucre

Le sucre de canne est produit dans les îles caraïbes et, à une moindre échelle, en Nouvelle-Angleterre, en Nouvelle-France et en Nouvelle-Espagne. L'extraction du sucre se fait par simple pression de la canne. Le jus qui en coule doit être cristallisé avant d'être transporté.

Le savoir-faire des sucriers

Le cours du tabac chute du fait de sa production en masse par la Russie. À l'inverse, le sucre fait fureur, et toutes les îles essaient de se mettre à cette culture difficile et coûteuse.

L'expérience des Hollandais chassés du Brésil est précieuse, et les colons français et anglais payent leurs services à prix d'or. Ils préfèrent d'ailleurs les voir morts que travailleurs dans une plantation voisine.



Tabac

La production de tabac occupe près d'un tiers des plantations du Nouveau Monde. Le tabac est cultivé partout, sur la Tortue, à Saint-Domingue, à Cuba, en Nouvelle-Espagne, à Maracaibo, à Vera Cruz, en Nouvelle-Angleterre, à Charlestown… Le tabac connaît un immense succès en Europe, et on lui attribue même des vertus curatives.

Vin

Les vignes ne sont pas nombreuses dans le Nouveau Monde, ni à l'époque des flibustiers, ni à celle des pirates, même si ces aventuriers fabriquent du vin à l'aide de tous les fruits des Caraïbes. Les Espagnols, n'ayant pas oublié leurs habitudes raffinées, s'approvisionnent en vins européens. Dans leurs caves, les vins de Madère et de Xérès côtoient les meilleurs crus de Bordeaux, de Bourgogne ou d'Alsace. Ces marchandises sont également très appréciées des forbans qui ont la chance de mettre la main sur de telles cargaisons !

Les routes commerciales

Pour arriver à bon port, un navire doit connaître les coordonnées de sa destination, mais aussi sa propre position en mer. L'incertitude quant à la longitude, sur les cartes et lors des points, réduirait considérablement les chances d'un navire d'atteindre sa destination s'il se dirigeait droit vers elle. Pour être certain de rejoindre son point d'arrivée, le bâtiment doit soit faire du cabotage, ce qui n'est pas toujours possible, soit se positionner sur le parallèle du port à joindre et le longer jusqu'à destination. Ce type de navigation, plus lent mais plus sûr, favorise les routes commerciales est-ouest. Dans les Caraïbes, les navires venant de Nouvelle-Espagne profitent de la multitude d'îles pour combiner adroitement le cabotage et cette méthode de navigation. Les navires venant d'Europe suivent les alizés et traversent les Antilles. Pour retourner en Europe, les navires peuvent remonter le long de la Floride pour profiter des vents portant vers l'est, mais ils s'exposent aux flibustiers et, au XVIII^{e} siècle, aux pirates des Bahamas.

Si les principales puissances maritimes voulaient déployer les efforts nécessaires pour se débarrasser des pirates qui infestent le Nouveau Monde et les mers du sud, il leur suffirait de croiser avec des navires de guerre le long des parallèles où se concentrent les forbans. De même, les pirates connaissent les caps des Caraïbes situés sur le passage de leurs proies. Les Espagnols pourraient alors positionner des navires de guerre près de ces caps, mais ils préfèrent naviguer en convois, méthode qui dissuade les attaques directes. De façon générale, les puissances maritimes préfèrent protéger leurs convois qu'éliminer les pirates, une stratégie qui favoriserait également les activités des nations rivales…

De la Nouvelle-Angleterre vers les Caraïbes

Le long de cette route, des navires anglais transportent du poisson, de la viande, du bois de construction, des vins de qualité moyenne et des outils. Si les côtes d'Amérique du Nord sont très poissonneuses, ce n'est pas le cas de celles des Caraïbes. Pour pallier ce manque, les boucaniers ont pratiqué une chasse intensive au XVII^{e} siècle, à tel point que la viande vient à manquer à l'époque des pirates. Les marchands peuvent alors avantageusement échanger du poisson contre n'importe quelle denrée des Caraïbes. De plus, cette marchandise n'intéresse pas les pirates. Dépités lorsqu'ils tombent sur une aussi piètre cargaison, ceux-ci sabordent parfois le navire mais, le plus souvent, le laissent poursuivre son chemin, une aubaine pour les marchands de Charlestown et Plymouth, conscients de leur chance.

De la Nouvelle-Angleterre vers l'Europe

La Nouvelle-Angleterre envoie vers l'Europe – et notamment vers l'Angleterre – du coton, du tabac, des fourrures des forêts du nord-est, du maïs et du riz. De là est aussi acheminé ce bois de construction dont le vieux continent manque si cruellement.

De l'Europe vers la Nouvelle-Angleterre et les Caraïbes

Les navires venant d'Europe sont chargés de colons qui effectuent la traversée à leurs frais ou à ceux des Compagnies des Indes Occidentales. Les navires transportent également du matériel de marine — canons, jeux de voile, ancres — mais aussi des outils, des draps et des vins fins en provenance de Bordeaux, de Bourgogne ou de Madère.

Des Caraïbes vers…

… l'Espagne. Toutes les marchandises en provenance des Caraïbes et de la Nouvelle-Espagne à destination de l'Espagne transitent par Saint-Christophe-de-la-Havane. Les navires marchands transportent de l'or, de l'argent, du bois de Campêche, de l'ambre gris, du cacao, de la cochenille, de l'indigo, du coton, du cuir, du fer, du maïs, du rhum, du sucre et du tabac.

… l'Angleterre et la France. Les îles anglaises et françaises produisent occasionnellement du cuir, du tabac, du café, du rhum — à la Martinique notamment — mais aussi des fruits, des herbes médicinales et de la viande boucanée. À partir de 1650, elles produisent et transportent essentiellement du sucre.

… la Hollande. Les Hollandais, qui monopolisent tout le commerce des Caraïbes durant la première partie du XVII^{e} siècle, voient leur domination brisée par la création des Compagnies des Indes Occidentales françaises et anglaises. De Curaçao, leur plate-forme commerciale, ils se comportent en trafiquants et acheminent sans distinction tous les produits dont la Hollande a besoin.

Du Pérou vers la Nouvelle-Espagne

Des caravanes transportent vers Lima l'or et l'argent extraits des mines du Pérou. Les marchandises sont transportées par navire jusqu'à Panama. Elles traversent l'isthme du même nom jusqu'à Puerto Bello. De ce port

Commerce maya

Les commerçants mayas remportent un franc succès avec leurs tissus chamarrés, leurs poteries superbes et surtout leurs remèdes puissants.

Un jour, le commerce cesse brusquement et personne n'entend plus parler d'eux. On dit que la forêt les a dévorés, mais il s'agit peut-être d'une extermination de plus à l'actif des Espagnols.

ouvert sur les Caraïbes, l'Armada espagnole charge la précieuse cargaison sur ses galions et rejoint la Havane avant de remonter le long des côtes de Floride.

De l'Afrique vers les Indes Occidentales

Les navires négriers hollandais, français et anglais fournissent le Nouveau Monde en esclaves. Malgré un prix d'achat insignifiant et un prix de vente considérable, le « commerce triangulaire » ne rapporte pas beaucoup, si bien que les États européens accordent une prime par esclave vendu pour subventionner les armateurs. Ces navires peuvent également transporter de la poudre d'or et de l'ivoire vers le Nouveau Monde, mais ces produits de luxe sont avant tout appréciés dans les pays européens.

La traite des Noirs

Les navires négriers

De prime abord, le navire négrier surprend par son exiguïté. Les plus importants, trois mâts, bricks ou goélettes, mesurent rarement plus de trente mètres de long sur sept ou huit de large et n'atteignent jamais plus de trois cent cinquante tonneaux. Les hommes d'équipage sont entassés dans un poste fort étroit, car les faux ponts et les cales doivent demeurer libres pour les captifs qui voyagent dans des conditions effroyables, nus, accroupis ou couchés à même le bois.

Grâce à leur faible tonnage, les négriers peuvent naviguer sur les rivières africaines. On reconnaît facilement un négrier à la rambarde percée de meurtrières qui sépare l'équipage de sa cargaison, aux imposantes chaudières de sa cuisine et aux caisses plus grandes que celles des autres navires du commerce. Seul le capitaine dispose d'une cabine convenable. Il la partage le plus souvent avec ses officiers.

Pour le capitaine, le recrutement d'un bon équipage est une tâche délicate du fait du caractère éprouvant de la vie à bord. Il n'est pas rare de voir la moitié de l'équipage périr en route… Pourtant, ces navires embarquent une cargaison de nourriture très importante et une réserve d'eau s'élevant parfois jusqu'à 112 000 litres. Tout navire négrier en règle prend à son bord un chirurgien, voire deux chirurgiens et un aide. Mais que peuvent ces médecins aux connaissances rudimentaires contre le choléra, le scorbut ou la dysenterie ?

Le « bois d'ébène »

C'est sur les côtes occidentales et équatoriales de l'Afrique que les négriers se procurent leurs esclaves. Contrairement à l'idée reçue, il ne s'agit pas d'une suite d'enlèvements à main armée. Cette tâche est réservée à des chefs de tribus africaines, qui vendent leurs prisonniers à des intermédiaires noirs, mulâtres ou blancs. Les esclaves sont parqués dans de vastes camps ou des entrepôts appartenant à des compagnies européennes. Un bon capitaine négrier ne peut pas se contenter d'être habile navigateur. Il doit aussi savoir déjouer les pièges des vendeurs et l'habileté de ses concurrents. Les marchands d'esclaves recourent sans vergogne au mensonge et à la manipulation pour tromper sur la qualité de la « marchandise », aussi l'acheteur doit-il inspecter longuement les esclaves qu'on lui propose.

De l'avis des négriers, les meilleurs esclaves viennent de la Côte d'Or, et les moins prisés du Congo. Des uns aux autres, le prix peut s'échelonner du simple au triple. Un bon esclave (aussi appelé « pièce d'Inde ») doit être jeune, en excellente santé et posséder une dentition parfaite. Dans cet odieux trafic d'êtres humains, une femme, bonne reproductrice, vaut cher. On admet également que deux négrillons (enfants de sexe masculin) ou trois négrilles (filles) valent un homme.

Le troc s'opère à l'amiable entre le courtier et le capitaine du navire négrier, après de longs marchandages. Le paiement d'un esclave, appelé « paquet », est constitué de pacotille, c'est-à-dire d'objets de faible valeur. Les plus appréciés sont les « Indiennes », des toiles peintes qui, en réalité, sont fabriquées à Nantes ou à Liverpool. On propose aussi des armes à feu de piètre qualité (afin d'en vendre de nouvelles au prochain voyage), des sabres de fer badigeonnés d'or, des pots d'étain, des allumettes, des chaussures grossières faites de peaux d'animaux, et de l'alcool, toutes choses propres à exciter la convoitise des roitelets africains. Ainsi par exemple, en 1692, un paquet contenant deux fusils, six petits barils de poudre, deux petits barils d'eau-de-vie, une peau de chat, deux sacs de plomb, deux plats et douze couteaux ont permis de se rendre acquéreur d'un superbe esclave mâle.

Négriers

Comme les Hollandais ont le monopole de la traite des Noirs, le prix des esclaves flambe. Les gouverneurs des Îles du Vent incitent les aventuriers à se faire négriers. Cependant, en plus des dangers inhérents à ce commerce, la Hollande ne les laissera pas empiéter sur son monopole. De plus, les PJ supporteront-ils de n'être que de vulgaires trafiquants d'êtres humains ?

La traversée

Avant d'appareiller, le capitaine embarque les vivres nécessaires à la traversée : volailles, fruits frais, millet, manioc, noix de coco, citrons, bananes, choux palmistes et deux ou trois cents barriques d'eau. Les malheureux captifs, entassés dans les cachots humides et obscurs des esclaveries, attendent leur tour. On ne les en sort que pour les marquer, les enchaîner et les conduire à bord. Leur nouvelle geôle, cette prison flottante, leur semble plus terrible encore. Assis ou couchés dans des entreponts dont la hauteur ne dépasse guère deux pieds, ils vont naviguer huit à dix semaines sans même connaître leur destination.

En mer, le capitaine prend grand soin d'une cargaison qui, en se détériorant, augmente considérablement les frais généraux de ses armateurs. Malgré cette sollicitude intéressée, la mortalité moyenne à bord des navires négriers est de 20 à 25%, et les prisonniers cherchent par tous les moyens à se libérer de leurs chaînes. Lorsqu'une révolte éclate, une lutte implacable s'engage. Les journaux de bord en perpétuent l'effrayant souvenir. Même si la mort d'un esclave constitue une perte sèche, l'équipage n'a pas d'autre choix pour rétablir l'ordre — et échapper à la vengeance des révoltés — que de faire parler la poudre et l'acier…

La vente et le retour

En atteignant les Antilles, les négriers prennent soin de « rafraîchir » leur cargaison avant de procéder à la vente aux enchères. Un séjour de cinq à six semaines en plein air et une nourriture plus variée suffit généralement à remettre les captifs en état. Parfois, des procédés plus rapides sont utilisés : le jus de citron et la poudre à canon mélangés restituent tout son éclat à l'épiderme tandis qu'une friction au piment rend aux gencives leur couleur.

Malgré l'impatience de l'acheteur qui attend ces esclaves indispensables pour la bonne marche de ses plantations, le capitaine doit laisser les autorités médicales et maritimes inspecter son navire. Cette quarantaine est obligatoire pour les captifs comme pour les membres d'équipage. L'achat et la vente, illégaux durant cette période, sont passibles d'une amende de 400 livres. Toutes ces procédures n'ont qu'un but : permettre aux administrateurs de toucher des pots-de-vin d'une valeur minimale fixée par la coutume à 2% en nature…

Une fois ces formalités réglées, le jour de la vente est fixé par les officiers de l'amirauté. L'événement donne lieu à une criée assez semblable à une foire au bétail. Les prisonniers sont exposés nus sur le pont et leurs acheteurs éventuels peuvent juger de la qualité de la « marchandise »…

Les esclaves ayant quitté l'entrepont, le navire est « parfumé », c'est-à-dire désinfecté, et les parcs à esclaves sont détruits par les charpentiers pour offrir le plus de place possible aux marchandises. Le capitaine fait la chasse aux mauvais payeurs, les acheteurs soldant généralement leur marchandise humaine par des produits de leur plantation. Enfin, il s'efforce de renouveler l'équipage, souvent décimé par les désertions et la forte mortalité. Sa fonction de navire de commerce retrouvée, le navire lève l'ancre avec à son bord une riche cargaison de produits exotiques.

Une campagne négrière exige une mise de fond importante. Le navire, l'assurance, l'équipage, les vivres et la pacotille s'élèvent à 200 000 livres. Sur les côtes africaines, un esclave se négocie aux alentours de 250 livres pièce. L'esclave est revendu aux Antilles entre 1 000 et 2 000 livres. Enfin, de retour au port d'attache, les armateurs touchent de l'État une prime de 10 livres par « travailleur importé dans les colonies ». Le bénéfice net s'élève à environ 50 000 livres.

Noir pavillon

Les PJ sont tous des esclaves noirs devenus pirates. Vous pouvez leur faire vivre l'épopée de leur quête de liberté.

Le début de leurs aventures peut être centré sur la vie au sein de leur village d'origine. Dans un second scénario, ils sont capturés par une tribu esclavagiste et vendus à des négriers, puis à un planteur de la Barbade.

Un troisième épisode leur permet de gagner leur liberté en se révoltant. Ayant entendu parler des Caraïbes Noirs, ils tentent de les rejoindre. Mais la vie paisible des Caraïbes ne leur suffit bientôt plus. Errant sur les mers, ils se font pirates et tentent de contrecarrer le commerce triangulaire.



PRÉ-TIRÉ

Peintre de marine

—

☞ *page 89*

Monnaies, poids et mesures

Monnaies

Pays	Monnaie	Pièces de huit
Barbarie : d'Agadir à Tripoli	1 Sultanine = 20 Saimes	8
	1 Sequin = 5 Saimes et 5 Medins	5
	1 Pataque-chique = 8 Medins	3,2
	1 Saime = 3 Medins	0,6
	1 Medin ou Temin = 2 Carohas	0,4
	1 Caroha = 16 Aspres	0,2
	1 Falle = 4 Aspres	0,05
	1 Aspre	0,0125
Angleterre	1 Guinée = 1,1 Livres Sterling	6,5
	1 Livre Sterling (Pound)* = 4 Crowns	6
	1 Crown = 5 Shillings	1,5
	1 Shilling = 12 Pence	0,3
	1 Penny = 4 Farthings	0,025
	1 Farthing	0,006
Arabie	1 Toman* = 80 Larins	13,5
	1 Sequin = 100 Commasses	2
	1 Piastre*	1,25
	1 Larin = 7½ Commasses	0,15
	1 Commasse = 5 Cavers	0,02
	1 Caver = 7 Carrets	0,004
	1 Carret	0,0006
Autriche	1 Thaler* = 1½ Florins	1,5
	1 Florin = 15 Batzes	1
	1 Batze = 4 Kreutzers	0,25
	1 Kreutzer = 4 Pfennigs	0,06
	1 Pfennig	0,015
Chine	1 Tahé = 5 Staerks	10
	1 Staerk = 10 Masses	2
	1 Masse = 3 Condriaks	0,2
	1 Condriak = 5 Takers	0,07
	1 Taker	0,015
Danemark	1 Thaler	1,25
	1 Rismark	0,25
	1 Mark*	0,2
	1 Skilling	0,0125
Égypte	1 Sultanine = 2½ Piastres	2,5
	1 Kara ou Sequin = 1½ Piastres	1,5
	1 Grouch ou Piastre = 40 Paras	1
	1 Para = 2 Aspres	0,025
	1 Aspre	0,0125

Pays	Monnaie	Pièces de huit
Empire Moghol	1 Roupie d'or = 15 Roupies	9
	1 Pagode = 3½ Roupies	2
	1 Thybose = 2 Roupies	1,2
	1 Roupie = 4 Cauris	0,6
	1 Cauri – 4 Athnas	0,15
	1 Lacre* = 3 Athnas	0,12
	1 Athnas = 5 Pechas	0,04
	1 Pecha ou Pessa	0,008
Espagne	1 Pistole*	4
	1 Doublon = 2 Pièces de huit	2
	1 Pièce de huit = 8 Réaux	1
	1 Ducat*	1,4
	1 Réal = 35 Maravédis	0,125
	1 Quarto = 2⅓ Maravédis	0,008
	1 Maravédi	0,0035
États-Unis d'Amérique**	1 Eagle = 10 Dollars	
	1 Dollar = 10 Dims	1,25
	1 Dim =10 Cents	0,125
	1 Cent = 10 Mils	0,0125
	1 Mil	0,00125
France	1 Louis d'or = 2 Pistoles	12
	1 Pistole* =4 Écus d'Argent	6
	1 Écu d'Argent = 3 Livres tournois	1,5
	1 Livre tournois* = 20 Sols	0,5
	1 Sol = 12 Deniers	0,025
	1 Denier	0,002
	1 Franc***	0,25
	1 Décime***	0,025
	1 Centime***	0,0025
Hollande	1 Livre Flammande* = 6 Florins	3
	1 Thaler = 2½ Florins	1,25
	1 Florin = 20 Stivers	0,5
	1 Stiver = 16 Pennings	0,025
	1 Grote* = 8 Pennings	0,0125
	1 Penning = 5 Rappens	0,0015
	1 Rappen	0,0003
Royaumes d'Italie	1 Pistole = 3 Ducats	4,5
	1 Ducat = 7½ Lires	1,5
	1 Piastre* = 6 Liri	1,2
	1 Lira = 20 Soldi	0,2
	1 Soldo = 12 Denari	0,01
	1 Denaro	0,0008

Pays	Monnaie	Pièces de huit
Perse	1 Toman* = 10 Ors	13,5
	1 Or* = 5 Abassis	1,25
	1 Séraf = 4 Abassis	1
	1 Abassi = 8⅓ Bassys	0,25
	1 Bassy = 2 Laris	0,03
	1 Lari ou Mamoudi = 2 Schays	0,015
	1 Schay = 2 Bissi	0,008
	1 Bissi = 2 Cassebéquis	0,004
	1 Cassebéqui = 4 Cabechés	0,002
	1 Cabeché	0,0005
Portugal	1 Joanese = 12 Nouvelles Cruzades	10
	1 Moïdore = 10 Nouvelles Cruzades	7,5
	1 Milree* = 1000 Rees	1,5
	1 Nouvelle Cruzade = 6 Testons	0,75
	1 Vieille Cruzade = 5 Testons	0,6
	1 Teston = 5 Vintins	0,125
	1 Vintin = 20 Rees	0,025
	1 Ree	0,0015
Russie	1 Rouble = 2 Poltina	1,25
	1 Poltiny = 2 Polupoltina	0,6
	1 Polupoltiny = 25 Kopecks	0,3
	1 Grivny = 10 Kopecks	1,125
	1 Altyn = 3 Kopecks	0,0375
	1 Kopeck = 4 Polutska	0,0125
	1 Polutsky	0,003
Suède	1 Thaler = 48 Skillings	1,3
	1 Daller d'argent = 3 Daller de cuivre	0,45
	1 Daller de cuivre = 4 Marks de cuivre	0,15
	1 Mark de cuivre	0,04
	1 Skilling	0,025
Turquie	1 Sequin	2
	1 Altmichlec	0,9
	1 Fondouklis	0,8
	1 Roubyeh	0,6
	1 Para	0,015

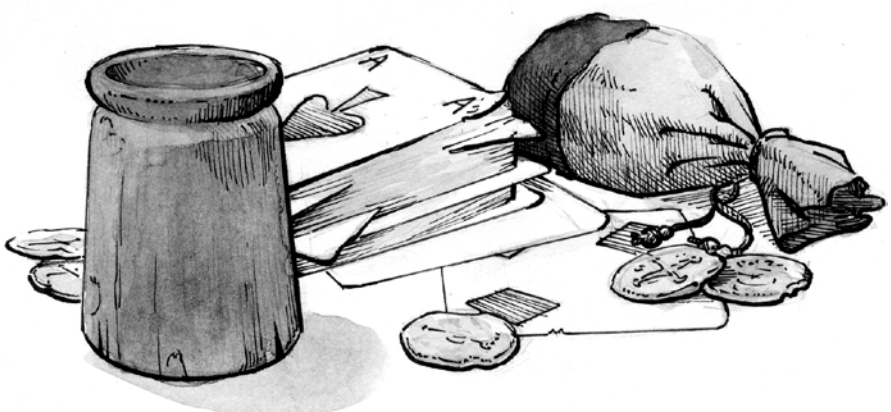
**** Monnaie d'échange : cette monnaie n'existe pas en pièces***
***** Depuis 1785***
****** Depuis 1795***

Dans les tables d'équipement qui suivent, les prix sont indiqués en pièces de huit espagnoles, ou piastres, qui est la monnaie ayant cours au XVII^{e} siècle dans les Indes Occidentales.

Cette pièce de huit correspond à peu près à un pouvoir d'achat actuel de 45 euros. On voit donc que 1 000 pièces de huit correspondent à une part de prise déjà colossale pour l'époque !

Mesure

Longueur	Poids
1 lieue = 4,5 km	1 tonneau = 1000 kg
1 mille marin = 1852 m	1 baril marchand = 150 kg
1 lieue marine = 3 milles = 5,5 km	1 livre = 500 g
1 encablure = 200 m	1 once = 42 g
1 toise = 1,8 m	**Unités de Temps**
1 brasse = 1,6 m	1 sablier (à bord d'un navire) =
1 pied = 0,3 m	- 30 secondes
Contenance	- 2 minutes
1 tonneau = 2.83 m3	- 30 minutes
1 pipe = environ 500 litres	- 4 heures



Équipement, services et cargaisons

Armes

Armes blanches

Armes blanches	Mauvaise qualité*	Bonne qualité	Qualité hors du commun
Cimeterre	-	10	30
Dague/Main gauche	0,2	0,8	-
Epée courte	5	10	25
Fouet	0,5	2	-
Hache	0,5	2	-
Lance/Pique	-	0,5	-
Nerf de boeuf	-	0,2	-
Rapière	1	3	30
Sabre	1	1,8	15

** Modificateur de difficulté de –1 à l'attaque.*

Armes de tir

Armes à distance	Mauvaise qualité*	Bonne qualité	Qualité hors du commun
Arbalète	7	12	-
Arc	3	5	10
Grenade	1	-	-
Fusil de boucanier	-	-	France : 60 Caraïbes : 150
Mousquet	10	18	30
Pistolet de ceinture	6	12	20
Pistolet de poche	4	8	15
Flèches (10)	-	0,1	-
Poudre (10)	-	0,2	-
Poudre de boucanier (10)	-	-	0,5

** Modificateur de difficulté de –1 à l'attaque.*

Armures

Les armures de bonne qualité coûtent encore extrêmement cher, malgré leur déclin sur les champs de bataille face aux armes à feu. Une armure n'a pas sa place sur un navire, car elle aura tôt fait d'entraîner son possesseur au fond de l'océan s'il venait à tomber à l'eau ! Mieux vaut alors tenter d'en tirer un bon prix auprès d'un receleur…

Des pièces d'armure en cuir ou en métal augmentent la Protection des Localisations concernées, mais entraînent des malus à l'Adresse et l'Adaptabilité (actions physiques seulement), et donc à toutes les Compétences liées à ces Caractéristiques. De plus, ces malus sont **doublés** si le personnage tente d'utiliser les Compétences Acrobatie ou Natation.

Type d'armure	Commun	Princier
Acier	10/pièce	90/pièce
Cuir	3/pièce	40/pièce

Armures de cuir

Ces armures sont faites de cuir souple, épais ou rigidifié, ce dernier ayant été bouilli puis séché dans sa forme finale.

Protection : une pièce d'armure de cuir apporte 1 point de Protection supplémentaire dans la Localisation correspondante. Notez qu'il n'existe pas de casque de cuir.

Malus (cumulatifs) :

- *Plastron :* -1 Ada
- *Protections jambes et/ou bras :* -1 Adr/Ada

Armures métalliques

Lourdes et incommodes, les armures métalliques sont constituées de hauberts de mailles ou, plus souvent, de plaques de métal rigides.

Protection : une pièce d'armure de métal apporte **2 points de Protection** supplémentaires dans la Localisation correspondante.

Malus (cumulatifs) :

- *Plastron :* -1 Adr/Ada
- *Protections bras :* -1 Adr/Ada
- *Protections jambes :* -1 Adr/Ada
- *Casque :* -1 Adr/Ada si porté en plus d'une autre protection

Vêtements

Les pirates, s'ils ne placent pas leur honneur dans les vêtements qu'ils portent, aiment à se donner un genre particulier, sous forme d'un tricorne, d'un uniforme volé à un Espagnol, ou même d'une belle jambe de bois!

Il est cependant essentiel pour le capitaine de porter un bel uniforme parfaitement entretenu, pour montrer à l'ennemi que la horde débraillée qui leur fait face a à sa tête un homme qui sait ce qu'il fait.

Vêtements	Loques	Marin	Bourgeois	Princier
Bijou	-	2	10	100
Bonnet	-	0,5	1	-
Bottes	1	3	7	40
Cape	0,5	2	10	50
Ceinture	0,05	2	5	30
Chausses	0,5	2	5	25
Chemise	0,5	2	4	10
Gilet	1,5	2,7	4	15
Jambe de bois	0	4	-	10
Manteau	1	4	16	70
Pantalon	0,08	0,4	2	40
Perruque	5	-	10	30
Robe	0,2	1	5	100
Bicorne/ Tricorne	1	2	7	20

Animaux

Animaux	Prix
Chien de compagnie	1
Chien de chasse	6
Chien de garde	7
Singe de compagnie	9
Singe dressé	12
Perroquet	4

Animaux	Prix
Cochon ou sanglier	Vivant 2 Boucané 4
Boeuf	Entier 8 Cuir 2
Mule	12
Chèvre	3
Cheval de bât	10
Cheval de selle	8
Cheval de course	30
Cheval pur-sang arabe	100
Tortue (petite)	0,5
Tortue (grande)	4
Viande (boeuf) (1 kg)	0,2 à 0,3
Poisson (morue) (1 kg)	0,01

Animaux de compagnie

Les chiens comme les chevaux sont les animaux de compagnie préférés des nobles, dans leur demeure entourée de terrains cultivés. Les marins préfèrent les perroquets, les singes, les rats, ou encore un albatros qui s'est brisé les ailes. Il est peu probable qu'ils achèteront un tel animal. Cette amitié naîtra plutôt par hasard au cours de leurs aventures.

Animaux de travail

Les bœufs, chevaux de trait, mules et chèvres sont élevés par les créoles du Nouveau Monde pour leur laine, leur lait ou le travail qu'ils fournissent. Les aventuriers considèrent que ces animaux sont tout juste bons à être tués et salés, chose qu'ils n'hésitent pas à faire s'ils manquent de viande !

Les « venteurs » et les chiens de chasse sont par contre nécessaires au mode de vie des boucaniers, qui en prennent grand soin (bien plus que de leurs engagés…).

Auberges et tavernes

Boissons et repas

Il faut bien distinguer les prix des tavernes de la Tortue de ceux du reste du monde. Les cabaretiers des auberges de cette île, comme le distingué « Rat qui pette », proposent deux types de prix. Pour les habitants et voyageurs, les prix sont normaux, mais lorsqu'un flibustier revient de campagne avec de l'or plein les poches, les cabaretiers lui proposent des véritables orgies à des prix faramineux. Le

flibustier ne fait en général pas de manières et invite à sa table tous ceux qui le désirent.

Les tôliers voyant un navire de pirates entrer dans leur port triplent leurs prix, qui bien entendu ne sont pas affichés, car les pirates ne marchandent pas et payent sans compter.

Services	Prix
Nuit	0,03
Chambre particulière	1
Repas pouilleux	0,03
Repas de bourgeois	0,05
Repas de fête	1
Festin à la Tortue	10
Timbale de bière	0,01
Timbale de rhum	0,02
Prostituée : une passe	0,05
Prostituée : la nuit	0,2
Créature de rêve : la nuit	2

Prostituées

Il n'existe pas ou peu de bordels dans le Nouveau Monde. Les éventuels intéressés s'adressent directement aux auberges, où, comme à la Tortue, des esclaves venues des quatre coins du monde ne font pas de manières pour montrer leurs formes et les mettre à disposition. Le cabaretier les tient d'une main de fer : gare à elles si elles rechignent à la tâche, car la perte pour le maître est conséquente et le client mécontent va dépenser sa fortune ailleurs.

Les engagés coûtent beaucoup moins cher que les esclaves. La perte d'un engagé est donc un moindre mal par rapport à la perte d'un esclave…

Lieux de vie et de travail

Demeures et lieux de travail	Loyer
Boutique (pour un an)	50
Boutique bien placée (pour un an)	120
Chambre (pour un an)	18
Entrepôt	????
Hacienda (pour un an)	350
Maison bourgeoise (pour un an)	180
Maison de gentilhomme (pour un an)	270

Esclaves et serviteurs

Esclaves	Cours pénurie	Cours normal	Cours excès
Malade ou chétif	400	200	50
Bonne condition	800	500	250
Robuste	1000	600	300
Femme	700	450	230
Jolie femme	800	500	250
Femme superbe	900	550	280
Négrillon	400	250	125
Négrille	260	200	100
Engagé		30	

Instruments et remèdes

Outils	Prix
Astrolabe	40
Bâton de Jacob	20
Bougie	0,01
Boussole	25
Carte (catastrophique)	5
Carte (mauvaise) (1/5 des Caraïbes)	10
Carte (correcte)	20
Carte (bonne)	40
Carte (excellente)	80
Carte (extraordinaire)	120
Carte (pleine de génie)	500
Coffre	5
Compas Azimutal*	60
Encre et plume	0,2
Gourde	0,05
Lanterne	2
Livre	1,2
Livre de référence de navigation	15
Nocturlabe avec carte du ciel	450
Octant*	40
Papier (100 feuilles)	0,02

Outils	Prix
Parchemin	0,2
Pierre à feu et amadou	0,3
Poison (ingestion)	10 à 40
Poison (ingestion, non mortel)	2 à 8
Poison (contact, mortel)	40 à 160
Poison (contact, paralysant)	20 à 80
Remède (1 dose)	1
Simple (1 dose)	0,1
Somnifère	0,3
Trépan (boîte complète)	50
Trousse de chirurgien (scies, pinces, scalpels)	300
Soin d'un blessé	0,2 à 5

** Ces instruments ne seront disponibles qu'à la fin du XVIII^{e} siècle.*

S'ils ne trouvent pas ces instruments sur les navires qu'ils prennent, les pirates mettront probablement de l'argent de côté pour se procurer les plus indispensables.

Cartes

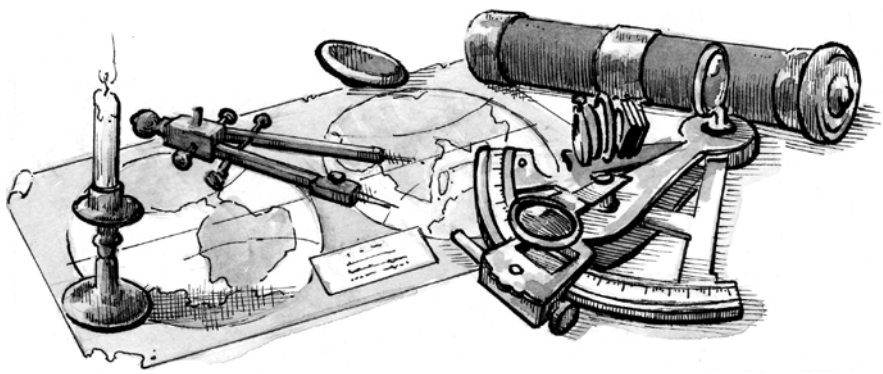
Les bonnes cartes ne sont pas légion, car elles sont souvent l'œuvre de cartographes qui regroupent les croquis et mesures notées dans les journaux de bord des navigateurs au long cours. Eux-mêmes prennent toutefois rarement la mer ! Si la précision en latitude est correcte, la longitude peut présenter des erreurs allant jusqu'à une cinquantaine de milles. En effet, avant l'invention du chronomètre au milieu du XVIII^{e} siècle, il est impossible de déterminer sa position le long d'un parallèle avec précision.

Instruments de navigation

Les instruments de navigation – bâton de Jacob, astrolabe et nocturlabe – sont décrits avec la Compétence Navigation. L'octant et le compas azimutal n'apparaissent qu'à la fin du XVIII^{e} siècle.

Poisons et remèdes

On ne trouve chez un herboriste que des plantes séchées ou macérées. Pour des produits plus délicats comme des drogues et des poisons, les aventuriers devront soit les fabriquer eux-mêmes, soit acheter les services d'un apothicaire peu sourcilleux…





Services et salaires

Pour les paiements au mois, n'oubliez pas de décompter le prix du logement et de la nourriture, lorsque ceux-ci ne sont pas fournis par l'employeur.

Comme le dit si bien Bartholomew Roberts, « dans le service, le travail est harassant et la solde médiocre… ». On ne peut lui donner tort. Sur un navire pirate, tout le monde est payé en parts de prise, par souci d'égalité et afin d'inciter chacun à accroître le butin général.

Appointements & Soldes	Prix (en pièces de huit)	Durée
État-major		
Amiral	3000	1 Mois
Vice-amiral	1000	1 Mois
Lieutenant-général des armées navales	500	1 Mois
Chef d'escadre (contre-amiral)	250	1 Mois
Commodore (chef de division)	180	1 Mois
Capitaine de vaisseau	125	1 Mois
Capitaine de frégate	80	1 Mois
Lieutenant de vaisseau*	60	1 Mois
Lieutenant de frégate*	40	1 Mois
Enseigne de vaisseau*	35	1 Mois
Capitaine de brûlot	70	1 Mois
Capitaine de flûte	60	1 Mois
Capitaine de navire de commerce	55	1 Mois
Lieutenant de navire de commerce*	35	1 Mois
Chirurgien-major*	50 à 70**	1 Mois
Chirurgien aide-major*	30 à 40	1 Mois
Garde de la marine (aspirant de marine)*	15	1 Mois
Garde du pavillon amiral*	18	1 Mois
Volontaire noble*	15	1 Mois
Volontaire non noble*	7,5	1 Mois
Aumônier*	15	1 Mois
Patron*	40	1 Mois
Équipage		
Officiers mariniers		
Premier-maître (maître d'équipage)	27 à 35	1 Mois
Premier-maître (maître d'équipage)*	27 à 35	1 Mois
Second-maître*	21 à 25	1 Mois
Patron de chaloupe*	14 à 23	1 Mois
Contremaître*	17 à 20	1 Mois
Bosseman (ou bosco)*	15 à 19	1 Mois
Patron de canot*	13 à 16	1 Mois
Quartier-maître*	12 à 15	1 Mois

Appointements & Soldes	Prix (en pièces de huit)	Durée
(Premier) maître canonnier*	25 à 35	1 Mois
Second maître canonnier*	18 à 23	1 Mois
Aide-canonnier (chef de pièce)*	12 à 15	1 Mois
Premier-pilote*	25 à 35	1 Mois
Second-pilote*	18 à 23	1 Mois
Aide-pilote*	12 à 15	1 Mois
Pilotin*	6 à 12	1 Mois
Pilote côtier*	23 à 33	1 Mois
Chef de timonerie*	23 à 30	1 Mois
Maître calfat*	25 à 30	1 Mois
Second-calfat*	18 à 23	1 Mois
Contremaître calfat*	15 à 18	1 Mois
Aide-calfat*	12 à 15	1 Mois
Maître charpentier*	25 à 30	1 Mois
Second-charpentier*	18 à 23	1 Mois
Contremaître charpentier*	15 à 18	1 Mois
Aide-charpentier*	12 à 15	1 Mois
Maître-voilier*	25 à 30	1 Mois
Second-voilier*	18 à 23	1 Mois
Contremaître voilier*	15 à 18	1 Mois
Aide-voilier*	12 à 15	1 Mois
Magasinier*	12 à 15	1 Mois
Matelots		
Timonier*	16 à 21	1 Mois
Aide-timonier*	12 à 15	1 Mois
Gabier*	12	1 Mois
Haute-paye*	11	1 Mois
Moyenne-paye*	9	1 Mois
Basse-paye*	8	1 Mois
Novice*	7	1 Mois
Mousse*	4	1 Mois
Surnuméraires		
Maître armurier*	12	1 Mois
Aide-armurier*	8	1 Mois
Écrivain de bord*	16 à 21	1 Mois
Chirurgien ordinaire*	26 à 29	1 Mois
Second-chirurgien*	20 à 25	1 Mois
Aide-chirurgien*	12 à 18	1 Mois
Apothicaire*	18 à 23	1 Mois
Commis aux vivres (cambusier)*	12	1 Mois

Appointements & Soldes	Prix (en pièces de huit)	Durée
Commis aux revues*	20	1 Mois
Munitionnaire*	10	1 Mois
Tonnelier*	10	1 Mois
Maître-valet*	8	1 Mois
Coq*	10	1 Mois
Prévôt*	18	1 Mois
Subrécargue (navire de commerce)*	25	1 Mois
Valet des officiers*	7,5	1 Mois
Officier d'infanterie de marine		
Capitaine en premier*	35 (+25 sur un navire de guerre)	1 Mois
Capitaine en second*	35 (+17 sur un navire de guerre)	1 Mois
Premier lieutenant*	30 (+12,5 sur un navire de guerre)	1 Mois
Deuxième lieutenant*	30 (+9 sur un navire de guerre)	1 Mois
Fourier d'infanterie*	17	1 Mois
Sergent d'infanterie*	11	1 Mois
Caporal d'infanterie*	7	1 Mois
Appointé d'infanterie*	6	1 Mois
Fusilier d'infanterie*	5	1 Mois
Tambour d'infanterie*	6	1 Mois
Fifre d'infanterie*	9	1 Mois
Fourier des bombardiers de la marine*	25	1 Mois
Sergent des bombardiers de la marine*	23	1 Mois
Caporal des bombardiers de la marine*	15	1 Mois
Artificier des bombardiers de la marine*	14	1 Mois
Bombardier de la marine*	12	1 Mois
Tambour des bombardiers de la marine*	11	1 Mois
Autres		
Aide-maître d'arsenal (de corderie, gournablier, poulieur, sculpteur, tonnelier)	8 à 9	1 Mois
Architecte naval	80 à 120	1 Mois
Avocat	55	1 Mois
Baron	3 500	1 Mois
Chef de brigade (chef ouvrier d'arsenal, de corderie)	14	1 Mois
Chef d'escouade (surveillant d'ouvrier d'arsenal)	8	1 Mois
Chef des travaux (ingénieur en chef d'un arsenal)	50	1 Mois
Chirurgien	25	1 Mois
Cocher	0,3/7	1 Course/1 Jour
Commerçant	22	1 Mois
Compagnon (de corderie, gournablier, poulieur, sculpteur, tonnelier)	3,5	1 Mois

Appointements & Soldes	Prix (en pièces de huit)	Durée
Comte	7500	1 Mois
Constructeur des bâtiments du Roy (ingénieur en chef d'un arsenal construisant des navires de guerre)	70	1 Mois
Contre-amiral	300	1 Mois
Contremaître (arsenal)	10	1 Mois
Cuisinier	3	1 Mois
Docker	4	1 Mois
Domestique	2,5	1 Mois
Duc	12 500	1 Mois
Marquis	10 000	1 Mois
Garçon de ferme	3	1 Mois
Gentilhomme	500 à 2 500	1 Mois
Gouverneur	150 à 600	1 Mois
Homme de main (pour un travail risqué, mais pas un meurtre)	2	1 Journée
Ingénieur naval	30	1 Mois
Laquais	6	1 Mois
Maître (de corderie, gournablier, mâteur, poulieur, sculpteur, tonnelier)	12	1 Mois
Métayer	4,5	1 Mois
Ouvrier (de corderie, gournablier, poulieur, sculpteur, tonnelier)	5 à 6	1 Mois
Planteur de canne à sucre (100 hectares)	1800	1 Mois
Planteur de coton (100 hectares)	200	1 Mois
Planteur de tabac (1 hectares)	50	1 Mois
Prêtre	1	1 Messe
Prince	25 000	1 Mois
Serveur*	4	1 Mois
Travailleur agricole	3	1 Mois
Vicomte	5 000	1 Mois

** Nourri et logé en plus de sa solde. Sur les navires – anglais en particulier – de guerre ou de commerce, il est fréquent que les hommes d'équipage, hors commandants, ne soient jamais payés.*

*** Plus 0,025 par personne embarquée*

Enseignement

Enseignement	Prix	Temps Passé
Professeur (Compétent)	5	1 Semaine
Professeur (Expert)	20	2 Semaines
Professeur (Maître)	100	1 Mois
Université	200	1 An
Maître d'escrime (Compétent)	5	1 Semaine
Maître d'escrime (Expert)	40	2 Semaines
Maître d'escrime (Maître)	400	1 Mois

Cargaisons

Les pirates achètent des marchandises pour faire du commerce. Par contre, après une prise heureuse, la vente de sucre, cacao ou tabac peut rapporter gros. Concernant les réserves comme l'eau et les vivres (produits séchés/salés ou frais), les pirates se les procurent plutôt directement sur un navire de prise ou en pillant un village de la côte.

Cargaison	Cours Pénurie	Cours Normal	Cours Excès
Ambre gris (1T)	550	450	400
Blé (1T)	70	60	50
Bois à brûler (15J par H)	1/10	1/20	1/50
Bois de Campêche (1T)	700	650	600
Bois de construction (par ND et pt de Rés)	30	20	10
Cacao (1T)	1200	800	700
Café	650	550	250
Clous de girofle (100kg)	1000	800	700
Cochenille (100kg)	1000	700	600
Coton (1T)	300	150	100
Cuir (1T)	400	300	200
Défenses d'éléphants (1T)	1100	900	300
Dentelles (1T)	700	550	400
Draps (1T)	400	300	150
Eau (par H par 15J)	1/5	1/20	1/50
Fer (1T)	300	150	100
Fourrures (1T)	500	450	400
Indigo (100kg)	1200	900	700
Maïs (1T)	150	100	50
Muscade (100kg)	1200	1000	700
Outillage (1T)	600	200	100
Poivre (1T)	1900	1700	1200
Poudre d'or (10kg)	1000	950	900
Rhum (1T)	1400	800	600
Rhum (par H pour 15J)	1,5	1	0,5
Riz (1T)	300	250	100
Safran, cannelle (100kg)	1100	850	700
Sel (1T)	400	285	140
Soieries (1T)	1900	1500	1400
Sucre (1T)	1200	750	450
Tabac (1T)	800	500	350
Vin exquis (1T)	1200	900	450
Vin fin (1T)	450	300	200
Vin grossier (1T)	150	100	80
Vivres (15J par H)	1/5	1/10	1/20
Vivres frais (3J par H)	1/5	1/10	1/20

Navires

Gréement de navire

Équipement de Navire

Jeu de voile avec manœuvres	Prix
Chaloupe	5
Sloop	50
Goélette	320
Chebec	500
Frégate	1200
Trois-ponts	2000
Mâture sans Voile	**Prix**
Mât et antennes pour voiles latines	70
Mât et cornes pour voiles au tiers	40
Mât et cornes pour voiles auriques	60
Mât et vergues pour voiles carrées	80
Ancre	Prix navire/50

Il est assez fréquent de perdre une ancre lors d'un mauvais mouillage ou d'un départ précipité. Par contre, l'achat de voiles et de mâts concerne surtout la construction d'un navire selon les plans du charpentier, du calfat ou du voilier du bord. Les prix sont élevés mais si l'ingénieur naval du bord est doué, cette dépense se justifie.

Prix des pièces d'artillerie

Canons	Poids	Prix	Prix 20 Charges	
			Boulet & Mitraille	Boulet Ramé
Caronade** de 68 livres	1,8 T	1800	340	-
Canon long de 42 livres	3,5 T	3500	190	315
Caronade** de 42 livres	1 T	1000	110	-
Canon long de 36 livres	3 T	2500	160	270
Caronade** de 36 livres	900 kg	750	152	-
Canon long de 30 livres	2,7 T	2000	135	225
Caronade** de 30 livres	800 kg	650	127	-
Canon long de 24 livres	2,5 T	1500	108	180
Caronade** de 24 livres	550kg	450	101	-
Canon long de 18 livres	2,1 T	1000	80	135
Caronade** de 18 livres	400kg	300	76	-
Canon long de 12 livres	1,7 T	600	55	90
Caronade** de 12 livres	300kg	180	50	-
Canon long de 9 livres	1,5 T	400	40	67,5
Caronade** de 9 livres	240kg	120	38	-
Canon long de 6 livres	1 T	200	26	45
Caronade** de 6 livres	150g	90	25	-
Canon long de 4 livres	700kg	100	18	30
Canon long de 3 livres	500kg	100	13	22,5
Canons de chasse *	×1,5	×1,5	+0	+0
Mortier*** de 12 pouces (288 livres)	2 T	1000	1280	-
Mortier*** de 10 pouces (150 livres)	1,5 T	600	660	-
Mortier*** de 8 pouces (77 livres)	1 T	400	340	-
Canon de muraille (2 livres)	120kg	80	9	15
Pierrier (1 livre)	80kg	60	4,5	-
Espingole (0,5 livres)	50kg	30	2,25	-

** Les poids et prix d'un canon de chasse sont égaux à ceux d'un canon de bordée de même calibre, plus les modificateurs donnés dans la table.*

*** Uniquement à partir de la fin du XVIII^{e} siècle*

**** Sur les galiotes à bombes uniquement car l'énorme calibre des mortiers réclame un pont aussi résistant que celui d'un trois-ponts.*

Les pièces d'artillerie sont extrêmement chères, car elles sont construites dans les arsenaux d'Europe. Les gouverneurs les importent à prix d'or. Comme tout acheteur éventuel est susceptible de pirater avec de tels cracheurs de mort, la vente des canons est étroitement surveillée. Il est aussi difficile d'en vendre que d'en acheter, car les pièces d'artillerie sont marquées des sceaux de leurs producteurs, un peu comme la figure de proue d'un navire. Seuls des gouverneurs avides d'or ou des receleurs particulièrement doués prendront le risque de s'en séparer ou d'en acheter à des pirates.

Bâtiments

Un navire pris par un pirate ne peut être vendu qu'au cinquième, voire au dixième de son prix. Il est de plus nécessaire que l'aventurier qui désire le vendre arrive soit à obtenir un certificat de prise (ou à en falsifier un), soit à maquiller le navire pour le rendre méconnaissable. Les aventuriers richissimes pourront peut-être acheter le navire de leurs rêves, quoiqu'il soit moins coûteux et beaucoup plus excitant de le prendre soi-même.

Prix des navires

Navire	Sans Canons	Armé pour le Commerce	Armé pour la Course	Armé pour la Guerre
Barge	3 000	-	-	-
Barque	6 600	8 250	14 800	23 000
Berkois	20	-	-	-
Bisquine	180	225	405	-
Brick / Senau / Négrier (Rang 6)	11 500 à 20 000	14 500 à 31 000	26 000 à 56 000	40 000 à 87 000
Brigantin	-	6 500	11 500	18 000
Catalane	25	-	56	-
Chaloupe	15	-	-	52
Chasse-marée	3 000	-	-	-
Chebec	15 000	-	31 500	50 000
Cotre	3 500	4 300	7 700	12 000
Dundee	2 750	3 450	9 500	-
Felouque	1 300	-	3 000	-
Flibot	3 000	-	6 750	-
Flûte	20 000 à 100 000	-	-	-
Gabare	10 000	-	-	-
Galéasse	25 000	-	-	88 000
Galère Royale	125 000	-	-	19 000
Galion	220 000	280 000	-	780 000
Galiote	4 000	-	-	14 000
Galiote à bombe	4 500	-	10 000	15 700
Goélette balaou*	3 000	-	10 500	-
Goélette franche	4 500	5 600	10 000	15 750
Goélette à hunier (Rang 6)	5 300	6 700	12 000	18 700
Hourque	3 000	3 750	-	-

Navire	Sans Canons	Armé pour le Commerce	Armé pour la Course	Armé pour la Guerre
Jonque chinoise (petite)	5 100	6 400	10 000	15 000
Jonque chinoise (grande)	7 500	9 600	15 000	22 000
Jonque japonaise (petite)	4 000	5 100	8 000	12 000
Jonque japonaise (grande)	6 400	8 000	12 500	18 750
Lougre	3 975	5 000	9 000	13 900
Marchand / Négrier	11 500 à 47 000	14 300 à 58 500	25 800 à 105 000	50 000 à 164 000
Pirogue	12	-	-	-
Poon	3 450	4 300	-	-
Prao (petit)	8	-	-	-
Prao (grand)	25	-	-	150
Sloop	180	225	405	630
Tartane	4 800	-	10 800	16 800
Corvette (sloop-of-war)	18 500	23 100	41 600	64 750
Frégate Trois-mâts barque (Rang 5)	21 000	26 200	47 200	73 500
Frégate Trois-mâts carré (Rang 4)	30 000	-	67 500	105 000
Frégate Trois-mâts goélette	12 750	15 900	27 700	-
Deux ponts Trois-mâts barque (Rang 3)	42 200	-	95 000	147 600
Deux Ponts Trois-mâts carré (Rang 2)	91 500	-	-	320 000
Trois-ponts* (Rang 1)	280 000	-	-	980 000

** Rare avant la seconde moitié du XVIII^{e} siècle*



Livre de bord du Maître de jeu

Chapitre 10

Maîtriser Pavillon Noir

Inspirations

La littérature, le cinéma, les bandes-dessinées regorgent d'histoires de pirates. La plupart présentent une version très hollywoodienne de la piraterie, mais quelques-unes, plus rares, sont plus proches de la réalité historique. Toutes ces sources d'inspiration sont toutefois intéressantes. Si vos joueurs ne les connaissent pas, vous y trouverez toujours une idée de scénario, la description d'un équipage, d'une ville, d'un navire ou d'une contrée. S'ils les connaissent, vous les utiliserez comme des références, afin qu'ils visualisent mieux les scènes que vous leur décrivez. N'hésitez pas à incarner des personnages de romans ou de films qui vous ont marqué, comme Long John Silver, Barbe Rouge ou le harponneur Quequeg, de Moby Dick. Ces sources d'inspiration historiques ou imaginaires fourmillent de détails et vous aideront à bâtir votre propre univers, réaliste ou non, car après tout vous êtes seul maître à bord ! Méfiez-vous toutefois des adaptations se voulant à tout prix fidèles à telle ou telle œuvre, car cela peut conduire à un scénario trop linéaire et directif.

Voici, pour guider vos pas dans l'univers des pirates, quelques sources intéressantes :

Sources historiques

Daniel DEFOE, *Histoire générale des plus fameux pyrates* (1726) ; tome 1 : *Les Chemins de Fortune* ; tome 2 : *Le Grand Rêve Flibustier*. Écrit par le mystérieux « Capitaine Johnson » et attribué à Defoe, ce livre en deux volumes est une mine intarissable, souvent à la source de nombreuses autres œuvres. Vous y retrouverez Barbe-Noire, Roberts, Rackham le Rouge, Misson et bien d'autres.

A.O. Œxmelin, *Histoire des Flibustiers du Nouveau Monde* (1686). Une autre référence incontournable, pour l'époque des flibustiers cette fois. Œxmelin a notamment côtoyé l'Olonnais et Henry Morgan…

William DAMPIER, *Le Grand voyage – Le tour du monde d'un flibustier, 1681-1691* (1697). L'un des plus célèbres pilotes de la flibuste – qui a fait le tour du monde en compagnie de Woodes Rogers – raconte ses voyages dans les Mers du Sud.

L'Inconnu de Carpentras, *Un Flibustier dans les Antilles (écrit au XVIIe* siècle mais édité seulement en 1990). Dans un livre extraordinaire et méconnu, ce flibustier anonyme raconte ses aventures en 1620. Il présente notamment les mœurs et les coutumes des Indiens Caraïbes.

Louis GARNERAY, *Corsaire de la République* (1851), *Un Corsaire au Bagne* (1851), *Le Négrier de Zanzibar* (1851). Les aventures d'un corsaire qui a servi sur le navire de Surcouf.

Mais aussi : Les récits des voyages des Pères DUTERTRES (1669) et LABAT (1722 et 1747), ainsi que ceux de LAHARPE (1825), qui décrivent en détail les Indes Occidentales et les mœurs des Créoles et des Indiens ; *Le Journal d'un Gentilhomme Corsaire* (1831) de Trelaunay ; les dictionnaires et traités de marine (dans l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert par exemple)…

Livres d'histoire

Les essais et livres d'histoires vous offriront une vision plus nuancée de la piraterie et de ses implications. Ils contiennent de nombreuses anecdotes amusantes à replacer dans une partie de jeu. Dans ses livres et ses préfaces, Michel le Bris, notamment, exprime sa passion de la mer et de la piraterie. Il n'est pas étranger au renouveau de l'intérêt porté aux pirates en France. Par exemple :

Michel LE BRIS, *D'or, de rêve et de sang* (2001).

Jean BOUDRIOT, *Le vaisseau de 74 canons (Tomes I à IV)* (2001). Ne manquez pas non plus ses nombreuses monographies.

Romans

Les romans de marine de guerre notamment, très fidèles à la marine à voile de l'époque et à l'Histoire, illustrent parfaitement la vie à bord. Ils vous initieront sans douleur à la voile ancienne tout en vous offrant mille et une petites anecdotes.

Robert Louis STEVENSON, *L'Île au Trésor* (1883). L'un des romans les plus célèbres !

Michel RAGON, *Le Marin des Sables* (1987). L'histoire romancée de Francis Nau l'Olonnais.

Alexander KENT, *Cap sur la Gloire* (1968), *Capitaine de Sa Majesté* (1973) *et À rude École* (1988). Les aventures du capitaine Bolitho, sur un navire de guerre de la Royale.

C. S. FORESTER, *Aspirant de Marine* (1950), *Lord Hornblower* (1946), etc. Un autre capitaine de la Royale.

Robert Margerit, *L'Île des Perroquets* (1942).

Jan VAN DORP, *Flamand des Vagues* (1948). L'aventure des corsaires d'Ostende.

Rafael SABATINI, *Captain Blood* (1922). Histoire d'un chirurgien devenu flibustier contre son gré.

Bjorn LARSSON, *Long John Silver* (1995). Les extraordinaires mémoires du célèbre pirate de l'Î*le au Trésor…*

Tim POWERS, *Sur des mers plus ignorées* (1987). Une autre vision du monde des pirates !

Mais aussi : les cahiers de Louis-Adhémar-Timothée Le Golif (1952) ; les romans de Patrick O Brian (*Maître à bord* (1970), *etc.)* ou de Julian Stockwin (*Enrôlé de force* (2001))…

Bandes-dessinées

Les bandes-dessinées sont des mines d'illustrations et d'ambiances diverses : *Barbe Rouge, L'Épervier, Pirates, Corto Maltese, Les Passagers du Vent, Bouffe Doublon, Isaac le Pirate, De Cape et de Crocs,* etc. Une bande-dessinée américaine, *Bloodthirsty Pirate Tales*, présente la vie des plus grands pirates, à commencer par Barbe-Noire.

Films

Le cinéma foisonne aussi de pirates, souvent plus kitschs que réalistes. Parmi les meilleurs films de mer, citons notamment *Pirates, de Roman Polanski, et Master and Commander de Peter Weir.* La plupart des films mélangent les époques, les pirates se mêlant aux flibustiers. À ces anachronismes s'ajoute une absence systématique de mise en scène des éléments essentiels de la vie pirate (élection des chefs, chasse-partie, assemblée et conseil, etc.).

Lien Web

Une merveilleuse source d'information sur les flibustiers, le site « Le Diable volant » :

http://membre.oricom.ca/yarl/menu.html

Ambiance

Une bonne campagne de *Pavillon Noir* doit être pleine de rebondissements et de surprises, mais le plaisir du jeu sera aussi lié à la qualité de l'ambiance que vous mettrez en scène. Pensez à étonner vos joueurs autant que leurs personnages ! Jouez sur les paradoxes : les pirates évoluent dans un univers violent, mais sont libres comme l'air. Les Caraïbes regorgent de paysages magnifiques, mais aussi de dangers mortels, lorsque l'on est confronté aux maladies, aux Indiens, aux animaux sauvages… ou aux vaisseaux de guerre du roi. Les cales de ce galion espagnol sont remplies d'une cargaison à la valeur inestimable, mais il a fallu perdre la moitié de l'équipage pour pouvoir mettre la main dessus… Pour donner de l'ampleur à vos campagnes de *Pavillon Noir*, n'hésitez pas à jouer avec ces contrastes : l'histoire de la piraterie est autant constituée de hauts faits que de désastres.

Un monde violent

Le monde de *Pavillon Noir* est sombre, violent et teinté à la fois de corruption et de manipulation. Les pirates ne font pas ou peu partie de ce monde, qu'ils se contentent d'arpenter en quête de leur liberté. Ils peuvent témoigner du massacre des Indiens ou de la traite des Noirs, ainsi que des bagnes flottants sacrifiant les hommes pour le Roy comme de la vulgaire chair à canon. La mort est indissociable de la vie des pirates. D'ailleurs, une bonne moitié de l'équipage finira par mourir un jour ou l'autre, au cours d'une ultime action de bravoure, à la suite d'une erreur tactique, par bêtise, voire même… par la faute des PJ ! Il s'agit donc d'une fatalité, et non d'une punition. Si vous avez été juste avec vos joueurs, la mort de leur personnage leur apparaîtra comme telle, et non comme un acte arbitraire de votre part.

Dans *Pavillon Noir*, la notion de bien et de mal est donc toute relative. En effet, les pirates sont condamnés par la loi et les valeurs de la société de l'époque. Ils commettent certes des crimes atroces, mais sont souvent animés par des buts, des désirs louables et compréhensibles. De la même façon, les personnages de vos scénarios seront d'autant plus intéressants qu'ils seront nuancés. Les adversaires des personnages de vos joueurs peuvent être de véritables salauds, mais quelque chose doit motiver leurs actes. D'autres pourraient temporairement trouver un terrain d'entente avec les personnages-joueurs, malgré les conflits d'intérêt, même si s'allier avec des pirates pose des problèmes de conscience à toute personne bien pensante.

L'horreur des combats

Prenez le temps de décrire en détail l'ambiance terrible des combats à bord des navires. Le sang qui macule le pont rend celui-ci glissant, tandis que les corps des amis gisent sur le sol, entravant le déplacement. Les blessés tombent comme des mouches et hurlent de douleur, touchés à mort. D'autres n'ont même pas le temps de crier, la tête emportée par un boulet. Mais il y a aussi les coups de canons assourdissants, les vrombissements atroces des boulets ramés, les craquements effroyables d'un mât qui s'abat, emportant avec lui les gabiers aux cris déchirants, emmêlés dans les cordages et promis à une noyade certaine, les artilleurs qui se débattent au milieu d'une fumée épaisse, qui les aveugle et les fait tousser. Tout le monde

à bord, en attendant la canonnade ennemie, a les tripes nouées par la terreur et prie sa bonne étoile pour ne pas être sur le passage de la mitraille.

Un décor de rêve

Explorer les Caraïbes, c'est aussi découvrir un décor idyllique. L'eau est ici si pure et si cristalline que les navires semblent voler au-dessus du fond. Le sabre des plages est blanc comme le sucre, et si fin qu'il est difficile d'en percevoir les grains. Des poissons aux mille couleurs attirent les yeux des plongeurs et des pêcheurs qui découvrent sans cesse de nouvelles espèces… Le revers de la médaille – outre les maladies et les animaux sauvages – c'est un soleil de plomb qui mord la peau et obscurcit l'esprit. Les quartiers de l'équipage sentent la sueur malgré un nettoyage fréquent. Lorsque la chaleur n'affecte pas les marins, ceux-ci doivent s'inquiéter car la tempête guette, avec ses ouragans et ses tornades qui naissent de la mer chauffée par le soleil. La forêt vierge est peuplée d'animaux aux cris étranges, à la fois magnifiques et inquiétants. Pour les voyageurs venant d'Europe, visiter les Caraïbes c'est passer du jour au lendemain du paradis à l'enfer, puis de l'enfer au paradis.

Ambiance

N'hésitez pas à utilisez des CD de bruitages pour simuler l'ambiance de la forêt vierge. Les cris des animaux, comme les singes, les perroquets et les fauves, emplissent ces lieux et créent une atmosphère magique. Pensez aussi aux CD d'ambiance de mer lorsque les PJ se retrouvent sur le rivage. Les joueurs imagineront alors les lieux sans même qu'une description soit nécessaire.

Contraste entre pirates et non-pirates

De l'avis des pirates, leurs adversaires non-pirates ne sont ni enviables, ni admirables. Voici quelques archétypes renforçant leur sensation et leur volonté de faire partie d'un monde à part :

- Des opprimés rampant avec complaisance devant leurs oppresseurs, persuadés qu'il s'agit d'une fatalité.
- Des individus obséquieux devant les puissants et méprisant leurs subordonnés.
- Des personnages sans pitié : les usuriers envers leur débiteur, les planteurs avec leurs esclaves, les officiers envers leurs hommes.
- Des bourgeois tristes à la morale étriquée, suant dans le climat difficile du Nouveau Monde, montrant de forts préjugés et refusant de coexister avec des êtres qui n'entrent pas dans leur carcan social.
- Des bigots, malveillants et corrompus, dont la médisance est devenue un art de vie.
- Des nations virulentes entre elles, même en temps de paix, et des gouverneurs d'une même nation qui ne se font aucun cadeau.

La totalité ou presque affiche un parfait racisme, appelant « nègres » tous les non-Blancs, sans se soucier de leurs héritages culturels différents, les chassant des échoppes et les accusant de vol à la première occasion.

Bien sûr, et heureusement, tous ne correspondent pas à ces archétypes. De temps en temps, les pirates tombent sur des personnages faisant preuve à leur égard d'une grande ouverture d'esprit, dotés d'une humeur joviale, d'un esprit équitable et profondément bons, ou encore courageux et révoltés. Si ces individus restent rares au milieu des archétypes écœurants et désagréables, les personnages verront en eux de parfaites recrues ou de bons contacts.

À côté des tristes sires qui habitent la société putride des monarques, présentez des pirates hauts en couleur, grotesques et touchants. Ces parfaits illettrés montrent un sérieux imperturbable, à la limite du risible, lorsqu'on aborde les questions touchant à leur communauté. Ils sont capables des plus belles bravoures, des pires colères, d'une d'affection débordante lorsqu'ils sont ivres. Ils sont à la fois violents et amicaux. Les gens du commun les trouvent imprévisibles et dangereux, car ils ont choisi de vivre au bord de l'abîme, alors qu'ils sont francs et entiers.

Choisissez pour chacun le corpus auquel il se rattache : matérialiste, idéaliste ou nihiliste (voir p. 202-204). Cela constitue plus une direction globale qu'une ligne de conduite ferme pour ces paradoxes vivants. Qui sait, malgré les défauts de leurs pairs, peut-être que les personnages apprécieront même la compagnie des pires ordures comme Barbe Noire, Ned Low ou Fly.

Le surnaturel

Jouer à un jeu historique ne signifie pas pour autant que le surnaturel ne doit pas intervenir, bien au contraire. Bien que les boules de feu n'aient pas vraiment leur place ici, pourquoi se priver du surnaturel et de la magie dans les parties de *Pavillon Noir*, alors que cela peut introduire du mystère et de la terreur dans la vie de vos pirates, ou multiplier les possibilités de scénarios ?

Les hommes de l'époque voient en tout événement un peu mystérieux l'intervention du divin, et c'est encore plus vrai pour les Indiens et les esclaves noirs. Chacun interprète les événements de la vie courante en fonction de ses croyances. Que nous, qui vivons au XXI^{e} siècle, jugions cela comme de la superstition a bien peu d'importance face à la vision des gens de l'époque, pour qui le sacré et le surnaturel – la magie, même – étaient omniprésents. À vous de voir si vous souhaitez que le surnaturel existe réellement dans votre univers de jeu, ou s'il n'est qu'une interprétation du réel due aux croyances religieuses. Encouragez tous les joueurs dont les personnages sont croyants à interpréter les événements comme les interventions de leurs dieux ou à craindre la sorcellerie ou les esprits malins.

Aides de jeu

Le recours aux aides de jeu ne peut que vous faciliter le travail, rendre vos parties plus vivantes et aider vos joueurs à entrer dans l'ambiance.

Plans. Rien de tel qu'un bon croquis pour enrichir la description d'un endroit particulier et permettre aux joueurs de bien se représenter la configuration des lieux. Ces plans peuvent être préparés avant la partie, ou jetés sur une feuille de brouillon au cours de la séance. Imaginons que vos joueurs soient pris au piège dans une maison de Nouvelle-Angleterre. Rappelez-vous que les concepts de chambre et de salle de bain sont nouveaux à l'époque, car la plupart des habitations sont basées sur le principe de la salle commune. Votre maison est-elle pauvre ou richement décorée ? Comporte-t-elle plusieurs étages ? Certaines parties sont-elles cachées ? N'abusez pas cependant des pièces secrètes, car non seulement elles étaient rares, mais en plus vos joueurs risquent de passer à côté d'un élément essentiel en ne les découvrant pas. Demandez-vous aussi ce que contient chaque pièce de particulier et d'intéressant. Vous pouvez omettre de noter la table, les chaises et le vaisselier dans une salle à manger, car leur présence est évidente. En revanche, n'oubliez pas de noter si des papiers intéressants traînent sur le bureau, comme un livre de comptes ou une lettre, ou si un objet inhabituel (une sculpture précolombienne?) se trouve dans la pièce. Pendant la partie, n'hésitez pas à dessiner le plan de l'endroit que les personnages explorent, au fur et à mesure de leurs découvertes. Vous pouvez même laisser les joueurs tracer eux-mêmes leurs propres plans, en les corrigeant s'ils utilisent avec efficacité la Compétence Cartographie de leur personnage.

Illustrations. Les illustrations présentent de nombreux avantages. Elles permettent à tout le monde de voir la même chose, ce que la description accomplit plus difficilement. De plus, elles rendront mieux que vos mots la beauté de la couleur de la mer des Bahamas, la taille gigantesque d'un navire ou l'aspect sinistre d'une demeure ou d'une grotte. Vous pouvez vous les procurer dans un livre, celui-ci par exemple, sur Internet ou encore les dessiner vous-même, si vous êtes doué.

Petits papiers. Vous pouvez écrire à l'avance la lettre se trouvant dans le coffre du capitaine du navire sur lequel nos pirates naviguent, ou bien rédiger la mise à prix qu'ils trouveront placardée sur tous les murs, une note confidentielle à faire passer au cours de la partie à un joueur en particulier (celui qui est au courant ou conscient d'une information essentielle), ou enfin les grandes lignes d'un discours dont l'impact est crucial.

Musique. Certaines musiques, utilisées au moment approprié, mettront parfaitement vos joueurs dans l'ambiance voulue. N'hésitez pas à recourir aux CD de bruitages, aux bandes originales de films ou aux musiques d'époque.

Cartes. Les cartes géographiques, même contemporaines, facilitent la visualisation par les joueurs. Devant une carte, nul ne doutera de la longue durée d'un trajet, d'autant plus si les vents sont contraires. Les cartes de villes sont également particulièrement intéressantes.

Gestion de l'équipage

En tant que pirates, les personnages-joueurs agissent rarement seuls, car ils sont totalement intégrés à leur équipage. La vie à bord du navire doit animer les parties, car il s'agit d'un élément essentiel de l'univers des pirates, qui vivent avant tout en communauté. N'oubliez pas qu'en période normale, les prises de décisions se font par le biais d'un conseil ou d'une assemblée, au sein de l'équipage. Celui-ci constitue en fait un véritable personnage, source d'anecdotes sur la vie à bord du navire ou point de départ de nouveaux scénarios. Son évolution (et l'évolution des personnages-joueurs en son sein) constitue certes un travail supplémentaire, mais nécessaire toutefois, car il offre une ligne directrice assurant la cohésion du groupe. N'oubliez pas non plus que l'équipage, en tant que regroupement d'individus soudés, permet d'envisager des actions tactiques de grande envergure, une raison de plus pour ne pas le négliger !

Des valeurs communes

La cohésion d'un équipage est liée au sentiment d'appartenir à un groupe où chacun peut trouver sa place, renforcé par les règles en usage dans les communautés pirates : liberté, égalité, solidarité, volontariat, rancune tenace… Tout cela est matérialisé par la « chasse-partie »,

le contrat signé par tous les membres de l'équipage, garantissant à chacun une part de butin équitable.

Les PNJ de l'équipage restent les meilleurs vecteurs de ces valeurs pirates, et vous permettront de distiller dans vos parties des éléments propres aux pirates et à la vie à bord des navires. Il se peut parfois que l'équipage freine même les ardeurs des PJ, en refusant catégoriquement de transiger avec les lois consenties par tous ! Qu'un personnage tente de forcer un boucanier à se laver et à raser sa barbe sans raison aucune… et il risque fort de se retrouver avec un coup de crosse de fusil sur la trogne ! L'équipage peut ainsi avoir ses réactions propres, voire aller à l'encontre des idées des PJ, surtout si ceux-ci s'imaginent être au-dessus du lot ! Pas de favoritisme à bord… Si les PJ se mettent à dos leur équipage, en voulant s'approprier des objets de prise, ou bien en le manipulant pour leur propre compte sans être assez subtils pour ne pas se faire remarquer, les hommes refuseront vite de les suivre ou les abandonneront à leur sort. D'un autre côté, c'est aussi grâce à un équipage solidaire que les PJ pourront espérer sortir vivants d'une situation épineuse, et qu'ils réussiront leurs plus fameux coups de main…

Au final, l'équipage apparaît bien souvent comme un cocon, dans lequel les pirates se sentent bien. Les séjours à terre sont plaisants au début, mais les pirates se lassent vite de la vie au sein d'une société qu'ils ont définitivement quittée. Les inégalités et les injustices leur écorchent le regard à chaque instant. Ils feignent alors de n'avoir cure du mépris et de la petitesse d'esprit des honnêtes gens, mais ces bassesses les mettent hors d'eux. Les schémas de la victime et du bourreau, de l'oppresseur et de l'opprimé se répètent sans cesse sous leurs yeux, rendus encore plus insupportables par le manque de courage des faibles, qui préfèrent ramper plutôt que de se battre. Ces comportements les écœurent, ou pire, leur donnent envie de tout brûler, et de plus en plus se fait sentir l'appel du large et de la communauté de l'équipage…

Personnages récurrents

Un équipage est aussi une source inépuisable de PNJ marquants, drôles ou utiles. Par leur avis sage (ou totalement stupide) lors de l'assemblée, les manifestations de leur caractère d'acier trempé ou leurs actions d'éclat, ces personnages animeront vos parties et se distingueront auprès des PJ. Les membres de l'équipage agissent aussi, et peuvent se montrer tout aussi héroïques que les PJ (ou au contraire accumuler les pires bourdes). C'est aussi par leurs nombreuses interventions que les joueurs pourront prendre conscience de l'existence de l'équipage autour d'eux, un groupe composé de personnalités toutes différentes.

Soignez la personnalité des individus les plus remarquables du groupe. Il ne s'agit pas forcément des plus gradés, mais plutôt des personnages qui interagiront souvent avec les PJ, qu'il s'agisse de franche camaraderie, de divergences d'opinions, de rancunes tenaces, voire d'affrontements violents. La description de la vie quotidienne à bord du navire ne peut qu'enrichir la partie, en donnant une touche de réalisme à l'ambiance.

Problèmes internes

Parfois, les choses tournent mal à bord. De la simple querelle entre deux marins à la menace de dissolution, l'équipage doit souvent gérer ces crises internes.

Les personnages-joueurs peuvent être eux-mêmes à l'origine du problème… et l'aggraver par la suite. En effet, chaque parole, chaque acte, chaque décision des PJ peut toujours être mal interprétée par des esprits embrumés (alcool ou manque d'érudition)… Tenez compte de la popularité des PJ, qui évolue en fonction de leurs actes et des groupes d'intérêts qui se constituent à bord. Si l'un d'entre eux manque à son devoir au combat ou se montre défaitiste, il attirera alors les regards noirs du reste de l'équipage. S'il persiste, un autre pirate pourrait bien le menacer de lui faire sauter la cervelle d'un coup de pistolet, pour éviter les mauvaises influences !

Les autres membres de l'équipage ne sont pas non plus des enfants de chœur. Le rapport de force permanent rend la vie difficile pour les plus faibles. Une brute sanguinaire peut même faire régner la terreur à bord, à moins qu'un traître ne cherche à partir avec le butin ou à vendre l'équipage contre une prime. Sans aller jusque-là, de nombreux PNJ peuvent être à la source d'une mauvaise ambiance à bord, par la manifestation d'avis divergents ou par les luttes de pouvoir intestines. Deux membres du groupe, opposés l'un à l'autre (par exemple le capitaine et le quartier-maître), peuvent très bien menacer la cohésion de l'équipage. Le problème trouve souvent sa solution dans une scission, un « marronage » ou une pendaison, ce qui contribue aussi à affaiblir l'équipage en le privant d'une partie de ses membres.

Les circonstances peuvent enfin accroître encore les difficultés : la faim qui se fait sentir, le moral qui baisse suite à un échec ou à des pertes importantes, l'impossibilité de trouver un maître-artisan pour l'entretien du navire…

Matelots

Chaque homme à bord est « amateloté », c'est-à-dire associé, avec un autre homme d'équipage. Les matelots sont des amis très proches, qui ne se cachent rien et sont prêts à se sacrifier l'un pour l'autre.

Rôle du matelot

Le rôle principal du matelot dans *Pavillon Noir*, outre le fait qu'il s'agisse d'un bon moyen de jouer des PNJ sympathiques, est d'offrir une solution rapide au remplacement d'un PJ mort ou absent (malade, blessé, prisonnier, etc.). En effet, le joueur peut prendre tout de suite le personnage de son matelot, dont le vécu est à peu près similaire à celui de son ancien personnage. Il est de plus probablement au courant de tout ce que savait son compagnon, et est donc fin prêt à être intégré dans l'histoire. Enfin, selon les règles de la vie des pirates et des flibustiers, le matelot hérite de toutes les possessions du défunt.

Les matelots sont aussi les premiers soutiens des PJ au sein de l'équipage. Amis proches des personnages, ils seront parmi les premiers à réagir si jamais le groupe se retrouve pris au piège dans une situation aussi inextricable que dangereuse. Ainsi, si les PJ sont faits prisonniers, nul doute que leurs matelots s'efforceront de convaincre les autres marins de se lancer à la rescousse (il est possible d'ailleurs que l'assemblée de l'équipage refuse, mais qu'elle laisse les matelots se charger de sauver eux-mêmes les PJ). Et, avant d'en arriver là, si les choix des PJ les mènent vers une mort certaine sans que cela soit évident, un matelot est bien placé pour intervenir et donner son point de vue.

Enfin, les deux matelots peuvent échanger leurs savoirs : pour chaque semaine de traversée, chacun des matelots peut tenter d'enseigner une Compétence à son compagnon, en utilisant les règles normales d'apprentissage, en plus d'un autre apprentissage éventuel.

Création du matelot

Le matelot peut être créé en accord avec les règles de création de personnage, soit par le joueur, soit par le maître de jeu, après la partie durant laquelle le PJ s'est amateloté. Les matelots peuvent être radicalement différents l'un de l'autre, mais ils sont de toute façon liés par un contrat et une amitié forte.

Jouer les matelots

Au cours de la partie, les matelots des PJ sont joués par le maître de jeu. Ils ne doivent pas être omniprésents, mais contribuent à l'ambiance, en tant que membres de l'équipage. La personnalité du matelot est essentielle. Il doit avoir une grande force de caractère, mais aussi quelques petits défauts touchants. Au joueur de voir si les rapports entre les deux matelots dépassent le cadre de la simple amitié !

Un matelot peut aussi être considéré comme un personnage alternatif. Ainsi, au début de chaque partie, le joueur peut choisir lequel des deux personnages il va jouer, avec l'accord du maître de jeu. De même, en cas de séparation temporaire de l'équipage, il est possible de jouer alternativement les deux matelots, situés dans deux groupes différents, jusqu'au moment où l'équipage se recomposera.

Le matelot est a priori loyal envers le PJ… à moins que le contraire ne serve les intérêts de la campagne, à la discrétion du maître de jeu.

Expérience du matelot

À la fin de chaque partie, chaque joueur peut répartir **5 Points d'expérience** – au maximum un point par Compétence – pour faire progresser les Compétences de celui des deux matelots qui n'a pas joué au cours de la partie. Pour ce qui est de la Gloire et de l'Infamie, le matelot gagne les trois-quarts de celles de son alter ego. Ainsi, si un PJ meurt, son joueur ne prendra pas un personnage débutant, mais son matelot, qui s'est amélioré avec le temps. Il est aussi possible de créer un nouveau personnage et de lui donner d'office 5 Points d'expérience par scénario joué.

Campagnes

Pavillon Noir se prête particulièrement bien aux longues campagnes, historiques ou fantastiques, réalistes ou épiques. Le Nouveau Monde est vaste, et il y a énormément de choses à découvrir. Les lieux de rencontre des flibustiers ou les havres pirates (Port-Royal, la Tortue, Nassau…) sont des bases de repli entre deux expéditions, permettant d'envisager des campagnes sur la longue durée. Les événements historiques et les passages d'une période à l'autre forment une trame de fond particulièrement intéressante (par exemple la fin de la flibuste et l'apparition des premiers équipages de pirates véritablement hors-la-loi). La gestion de l'équipage encourage même à jouer ses aventures, ses scissions et ses recompositions sur le long terme.

Éléments de la campagne

Objectifs

Une campagne ne saurait être un enchaînement de scénarios sans but précis, mais doit proposer au contraire des objectifs à long terme (pour les personnages-joueurs), une progression de l'intrigue, un fil directeur.

Le but réel de la campagne peut être mystérieux, ou rester dans un flou artistique pour entretenir la curiosité des joueurs. Une campagne de *Pavillon Noir* peut en effet placer les personnages-joueurs au cœur d'événements dont ils ne sont pas les instigateurs. Ils voient apparaître ces événements, qui semblent au départ indépendants puis de plus en plus liés entre eux, alors que la campagne avance. Peu à peu, leurs centres d'intérêt se déplacent des scénarios vers la campagne elle-même, jusqu'à ce qu'ils décident de prendre leur destin en main. Les personnages peuvent alors sentir qu'ils commencent à entrevoir le dessous des cartes, et qu'il devient peut-être nécessaire d'agir. Ce type de campagne se retrouve dans *Pavillon Noir* comme dans tous les jeux de rôle, et puise son intérêt dans la découverte et la compréhension d'une trame complexe.

Pavillon Noir permet également de jouer un autre type de campagne tout aussi trépidant. Assez rapidement au cours de la campagne, une opportunité s'offre aux personnages, qui peuvent alors acquérir ou réaliser quelque chose qui leur est cher. Ils se montrent alors prêts à se battre pour faire avancer leur cause, quitte à en mourir. Ce qui les attire est lié à leur historique et peut être légèrement différent pour chacun d'entre eux, tant que le chemin à suivre est le même pour tous. Même si dans la campagne un certain nombre de scénarios proposent des histoires parallèles, la plupart servent le but principal, si bien que les joueurs sentent progresser leurs personnages.

N'oubliez pas que les pirates sont libres par nature. Ne pénalisez donc pas les joueurs s'ils s'écartent temporairement du cadre de votre campagne. Si celle-ci les intéresse, ils y reviendront, à moins que ce ne soit elle qui les rattrape !

Sur terre ou sur mer

Les pirates sont avant tout des marins, aussi leurs aventures les emmèneront la plupart du temps sur les mers des Caraïbes. Les voyages sur mer sont nécessaires aux pirates pour aller d'un endroit à l'autre, et comprennent leur part de risques. Les tempêtes, les ouragans, les récifs et les naufrages, mais aussi les navires de guerre sont toujours une menace pour ces pirates téméraires. De tels désagréments sont courants chez les pirates et encore plus chez les flibustiers. Il est inutile de couler le navire de vos joueurs à tous les scénarios, mais sachez qu'un naufrage peut par exemple servir de prétexte à la découverte d'une nouvelle contrée.

En s'attaquant à des navires ou des convois marchands, les pirates peuvent acquérir gloire et richesses. Toutefois, toutes ces activités et mésaventures ne peuvent combler seules les attentes de vos joueurs, qui se lasseraient vite sinon de prises répétées de navires. Ces événements constituent plus des jalons dans la campagne que de véritables objectifs. En général, dans *Pavillon Noir*, ce sont souvent les joueurs qui décident de leurs actes et de la destination de leurs voyages. Votre travail de maître de jeu consiste à leur présenter un cadre et à les inciter à aller dans la direction du scénario. Par exemple, après avoir été trahis par un gouverneur véreux, les personnages-joueurs apprennent que des proches parents de ce traître arrivent dans peu de temps d'Espagne. C'est à vos joueurs d'organiser leur vengeance, avec les éléments que vous leur fournissez. En prenant le navire qui transporte ces personnes, les pirates pourront acquérir des informations intéressantes, qui les entraîneront vers de nouvelles aventures.

Les voyages occupent beaucoup les pirates, mais en jeu, ils ne dépassent guère un tiers, voire un quart du temps que vous passerez à jouer. Outre les multiples raisons qui peuvent mener un équipage de pirate à terre, le quotidien de la vie des pirates veut qu'ils carènent leur navire de temps en temps, qu'ils passent aussi du temps à le réparer ou à l'améliorer. Ils devront régulièrement « faire de l'eau et du biscuit » (se ravitailler). Cette activité n'est pas de

tout repos parfois, car le ravitaillement dans une contrée hostile peut relever de l'exploit.

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

L'historique des personnages-joueurs

L'historique des personnages-joueurs vous aidera à introduire ces derniers dans votre campagne. À l'inverse, n'hésitez pas à guider vos joueurs lors de la création de leurs personnages, afin de composer un groupe parfaitement adapté aux futurs scénarios. L'historique des personnages doit intervenir au maximum dans vos scénarios, notamment leurs contacts, alliés ou ennemis…

Le processus de création met l'accent sur le passé, l'histoire des personnages. S'il est naturel pour un fils de suivre le chemin de son père, cela ne l'est pas forcément pour un futur pirate, à l'esprit aventureux et animé d'une puissante colère contre l'oppression de la famille, de l'armée, de la noblesse, de l'Église, ou contre l'étroitesse d'esprit de ses concitoyens. Comme la condition de pirate ne convient pas au commun des mortels, destinés à rester les larbins des puissants, incitez vos joueurs à créer des personnages exceptionnels. Leur passé est probablement varié, tumultueux et difficile, mais c'est le meilleur vivier de héros. De plus, plus leurs origines et leur profession seront originales et plus ils seront irremplaçables à bord.

Cohésion du groupe

La liberté est un des thèmes majeurs de *Pavillon Noir*, qui doit aussi transparaître dans les aventures des personnages-joueurs. Chacun d'entre eux peut en théorie quitter le groupe à tout moment. Toutefois, des pirates ou flibustiers font partie d'un équipage et ont donc peu de chances de se séparer au cours d'un scénario. Pour éviter la scission de votre groupe de joueurs, veillez à leur donner des intérêts communs pour entretenir leur cohésion. Ils resteront ensemble s'ils ont besoin les uns des autres et s'ils partagent des valeurs communes. Ils peuvent aussi se devoir des faveurs, si l'un sauve la vie d'un autre, ou se devoir obéissance, si un joueur joue l'esclave d'un autre. Si les personnages décident de se séparer, vous pouvez mettre les deux groupes en danger pour les rapprocher.

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

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

Adversaires et alliés

Les personnages rencontrés par vos pirates peuvent devenir des alliés ou des ennemis. Les uns le deviendront par conflit d'intérêt, que les joueurs le veuillent ou non, tandis que les autres ne feront que réagir à l'attitude des PJ. Les adversaires peuvent devenir des alliés au cours de la campagne et vice-versa. Ils apporteront d'autant plus de piment au jeu si vous les faites intervenir intelligemment. Mettez-les en scène de manière subtile et pittoresque à la fois, pour que leur rencontre soit un plaisir chaque fois renouvelé. Leur passé, leurs désirs et leurs haines vous aideront à les interpréter de façon juste au cours des parties. Ils ont une vie propre, une histoire, mais restent aussi des êtres humains, avec leurs qualités, leurs défauts et leurs aspects touchants. Selon leur rapport avec la campagne, ces personnages apparaîtront de façon anecdotique ou épisodique. N'hésitez pas à introduire dans vos parties les grands noms de la flibuste et de la piraterie, en prenant bien soin de ne pas tomber dans les clichés d'usage. Par exemple, vous pouvez présenter à vos joueurs, au cours d'un scénario, le terrible Nau l'Olonnois, d'abord calme et mesuré, puis effroyable avec les Espagnols lorsque ceux-ci massacrent le village indien où il a vécu et pris femme.

L'Histoire... et l'histoire

Vous pouvez introduire au cours des scénarios quelques détails historiques véridiques, des anecdotes sur tel ou tel pirate célèbre, afin de poser l'ambiance. Quelques références par partie suffisent, pour que vos joueurs ne saturent pas. Cependant, pour maîtriser une partie de *Pavillon Noir*, l'imagination est plus importante qu'un doctorat en Histoire. L'Histoire ne doit pas prendre le pas sur l'histoire que vous allez raconter. Si vous ne savez pas, brodez, et si ce que vous savez vous bride, changez les choses. L'Histoire n'est qu'un appui, une référence sur laquelle vous pouvez toujours compter, mais si vous faites des erreurs, ce n'est pas grave, car vos joueurs ne le remarqueront pas ou n'y attacheront pas vraiment d'importance. De plus, tout n'est pas connu, et « c'est justement dans les recoins obscurs de la grande Histoire que se créent les scénarios les plus palpitants » (Usher).

Types de pirates

Les pirates ne poursuivent pas tous le même idéal. Certains seront plus intéressés par l'argent, d'autres par la réalisation de leurs utopies. La campagne doit bien sûr être adaptée à chaque archétype de pirates. Si vos joueurs ne connaissent des pirates que le mythe des brutes avinées et tortionnaires, décrivez-leur les trois types de pirates suivants : matérialistes, nihilistes et idéalistes.

Forbans matérialistes

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

Les personnages cherchent-ils à amasser de l'or, à le dépenser de façon outrancière ou à le jouer aux dés ou aux cartes ?

Amasser de l'or. Les pirates devront déployer autant d'efforts pour conserver leur bien que pour en acquérir davantage. Un scénario au cours duquel les personnages de vos joueurs se font voler leur butin et doivent se mettre en quête du voleur leur montrera qu'ils ne sont pas les seuls à faire preuve de rapacité. Mettez-leur sous les yeux des occasions de se procurer autant d'or qu'ils rêvent d'en avoir pour pouvoir les manipuler à votre gré au cours de la campagne, tout en veillant à ne pas les faire douter de l'importance de leur quête financière. De nombreux bruits courent à propos de l'immense fortune qui est la leur. Posséder autant d'argent attire bien entendu le respect, mais aussi la convoitise.

Dépenser son argent. Les pirates, et les flibustiers plus encore, une fois le butin partagé, se laissent aller à des dépenses outrancières dans les ports dans lesquels ils relâchent. Payer des repas et des vêtements hors de prix leur procure une sensation éphémère de bonheur. De plus, la réputation d'un flibustier se mesure à la quantité d'argent qu'il est capable de dépenser en une journée. Pour ce qui est des pirates, cette façon de dépenser exprime leur mépris de la bourgeoisie. Mettez en valeur ces moments agréables durant lesquels les personnages de vos joueurs dilapident leur butin, étalant leur richesse devant les autres, et s'achètent autant de choses qu'ils devront revendre à bas prix au moment de repartir, pour combler leurs dettes ! Le fait de se retrouver sans argent ne doit pas apparaître comme une punition, mais plutôt comme une période normale du cycle de leur vie. Les personnages devraient se dire « c'était foutrement bon », plutôt que « c'est bien fait pour ma gueule ». N'oubliez pas la devise de Roberts, en parlant de la vie idéale : « Courte et bonne. » Les pirates et flibustiers qui font profiter leurs voisins de table de leur banquet se feront des amis d'un jour le plus souvent, mais parfois aussi des alliés durables. Boire jusqu'à plus soif ensemble resserre les liens. Durant les beuveries et orgies, les pirates et flibustiers peuvent très bien entendre des conversations alléchantes qui leur ouvriront la porte de nouvelles aventures.

Jouer au jeu. Les jeux de cartes et de dés sont souvent interdits sur les navires pirates, car ils suscitent des querelles tenaces. Les flibustiers prennent beaucoup plus de distance avec leur or. À peine arrivés au port, ils se ruent dans les tripots pour jouer leur butin, afin de plumer ceux qui les ont criblés de dettes lors d'une précédente escale. Le jeu chez les flibustiers crée assez peu de querelles, car ils s'attachent moins au fait de perdre ou de gagner. Lorsqu'un flibustier est sûr que son adversaire triche, il crève l'abcès au cours d'un duel, pour lui faire passer l'envie de recommencer. Incitez vos joueurs à faire jouer toujours plus leurs personnages ! Un jour, ceux-ci gagneront une plantation de canne à sucre à la Martinique, ou bien un navire de guerre de 54 canons, et le lendemain, ils se retrouveront en caleçon avec 10 000 pièces de huit de pertes. Gagner des sommes astronomiques au jeu augmente la renommée d'un personnage-joueur, même s'il perd tout ensuite. Essayez de rendre les parties de jeu amusantes et pleines de suspens. Les parties de cartes ou de dés présentent de bonnes occasions de se faire de nouveaux alliés ou de solides inimitiés. Elles permettent aussi d'obtenir de très nombreux renseignements, lorsque les autres joueurs sont des aventuriers, des marchands, des commis de la Compagnie des Indes, des soldats ou autres fonctionnaires de l'état. En effet, les joueurs imbibés de

rhum sont bavards et divulguent au cours des parties des informations qu'il faudrait sinon leur extorquer sous la torture. Gloire et notoriété. Amusez vos joueurs avec toutes les histoires un rien exagérées qui se racontent sur le compte de leur personnage, à bord de leur navire ou à terre. La reconnaissance de leur férocité comme de leurs qualités de chefs leur ouvre des portes. Cette réputation est aussi source de danger, mais ils doivent en voir aussi les avantages. N'oubliez pas tout de même que les personnages auront du mal à devenir plus célèbres que les plus grands noms de la flibuste : Nau l'Olonnois, Morgan, Grammont, de Graff…, ou que ceux de la piraterie : Roberts, Low, Misson ou Teach !

Révoltés

Si vos pirates sont des révoltés, insistez sur les atrocités du monde dans lequel ils vivent. Ils ne doivent pas se percevoir comme des êtres barbares, mais plutôt être convaincus qu'ils se vengent des cruautés d'une société qui cherche à les éliminer.

La destruction des civilisations des Aztèques, Incas et Indiens par les Espagnols ne peut laisser de marbre les flibustiers ou les pirates. À vous de voir si vous préférez présenter ces événements tragiques en toile de fond à vos aventuriers, ou si ces derniers sont destinés à devenir les témoins de la disparition des derniers membres d'une civilisation indienne. Les Espagnols exterminent leurs victimes au nom du Seigneur avant de les dépouiller de leurs biens. Les hommes-médecine et les prêtres des religions non chrétiennes risquent fort de se retrouver pendus ou brûlés vifs pour leurs rites jugés impies. Si les personnages cherchent à venger les victimes et à retourner le mal contre les tortionnaires, ils resteront totalement incompris des colons du Nouveau Monde.

L'esclavage des peuples d'Afrique Noire n'émeut pas tous les pirates, tandis que les flibustiers ne se posent même pas la question de les libérer. Certains font naturellement exception, comme Nau l'Olonnois, qui libéra un jour les deux esclaves noirs qui l'avaient aidé. Par contre, la servitude pour trois ans des engagés est si nécessaire à leur mode de vie qu'ils l'acceptent sans état d'âme. Insistez sur les mauvais traitements subis par les opprimés, leur manque total de liberté et la perte de tout espoir. Racontez la répression envers ceux qui osent lever la tête et les privilèges des nobles. Alors vous susciterez en eux la haine des oppresseurs et la compassion pour les opprimés.

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

Idéalistes

Insistez sur le contraste entre les sociétés européennes corrompues et inégalitaires et la société quasi idéale des pirates. D'un côté les responsabilités et les droits s'acquièrent par la naissance, de l'autre seule la compétence place un marin à un poste de commandement. La communauté égalitaire des pirates se démarque aussi d'une société basée sur l'exploitation de son prochain. L'esclavage est absent du mode de vie pirate, chez les plus idéalistes en tout cas. Les lois simples et peu nombreuses des pirates montrent leur grande efficacité, à côté du fouillis de lois teintées de morale chrétienne des monarchies européennes. Enfin, les pirates élisent leurs chefs…

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

Les monarchies persécutent les pirates idéalistes, car leur discours subversif représente un danger (plus idéologique que militaire) pour leur autorité imposée. Cette persécution, loin de décourager les hors-la-loi, justifie leur démarche libertaire : ils doivent s'affirmer ou mourir. Leur entreprise ne peut réussir que s'ils arrivent à rassembler des ingrédients essentiels : un lieu de vie, une puissance militaire, sans oublier le souci de justice. Les nouveaux fondateurs d'une démocratie à la mode grecque doivent toutefois savoir rester critiques vis-à-vis de leurs lois et de leur vie politique, afin de ne pas scléroser leur nouvelle société. L'endroit où ils installeront leur ville sera idéalement caché aux yeux des autres puissances, facile à défendre, mais aussi d'une beauté comparable à l'utopie pirate.

Les débats internes, les scissions, les trahisons, la répression des grandes puissances, mais aussi la haine des indigènes envers de nouveaux colons sur leur territoire menacent cette société utopique d'une destruction pure et simple. Ces menaces sont si fortes que l'Histoire a voué cette entreprise de création d'une société libertaire pirate à l'échec. Mais même si elle n'a aucune chance de réussir, cette aventure vaut la peine d'être tentée ne serait-ce que pour servir d'exemple aux révolutions futures.

Quelques exemples de campagnes

Objectifs, utopies et uchronies

Les objectifs d'une campagne de *Pavillon Noir* apparaissent souvent au bout de quelques scénarios. Si le but consiste à résoudre un problème, faire cesser le commerce triangulaire par exemple, présentez le problème dans toute son horreur, puis faites sentir subtilement aux joueurs que cet état de fait peut être modifié, soit par le biais d'événements, soit lors d'une discussion avec des PNJ. Si le but consiste à réaliser une quête ou un rêve, à vous de le rendre suffisamment attractif pour attirer l'attention de vos joueurs. Veillez aussi à ce qu'ils ne perdent pas de vue leurs objectifs au fil du temps. Il faudra parfois une vingtaine de parties pour arriver au but tant désiré ou au contraire aboutir à un fiasco total.

Construction d'un État pirate idéal. Au début du XVIII^{e} siècle, on disait en Europe qu'un certain Avery avait bâti un empire à Madagascar. Le capitaine Johnson – sans nul doute Daniel Defoe lui-même – publie les mémoires de Frédéric Misson, qui a construit, à Madagascar aussi, une cité pirate utopique : Libertalia. Mis au courant de ces légendes par un aventurier dans une auberge, nos pirates se mettent dans l'idée de rejoindre ce lieu mythique, ou de construire leur propre cité. Pour ce faire, ils devront motiver du monde et trouver un lieu adapté à cette société idéale. Une fois installés, ils seront confrontés à la mauvaise volonté des indigènes qui supportent mal cette colonie, comme au courroux des grandes puissances préférant tuer dans l'œuf cette idée subversive.

Faire cesser le commerce triangulaire. Le commerce triangulaire sévit depuis la colonisation du Nouveau Monde. Il est si bien organisé que les négriers achètent directement des esclaves à certaines tribus africaines. Ils achètent parfois aussi les enfants à leurs parents. Les conditions de détention et de transport sont atroces, si bien que près de la moitié des esclaves meurent en route. Les survivants seront au mieux serviteurs chez un riche planteur, et sinon travailleront dans les plantations, ou pire, dans les mines. Cette situation est intolérable à qui étend à ses congénères le principe d'égalité et de liberté. De tels pirates idéalistes devront trouver les moyens de décourager un commerce que de nombreuses personnes qualifient de juteux et de vital pour le Nouveau Monde. Qu'ils interceptent les négriers sur le chemin du Nouveau Monde, qu'ils terrifient les potentiels acheteurs d'esclaves ou qu'ils empêchent les négriers d'accéder à la Côte d'Ivoire et à la Sierra Leone, la partie sera rude, voire désespérée. Les puissances d'Europe n'hésiteront pas à envoyer à leur rencontre des navires de guerre, et des tribus esclavagistes leur mèneront probablement la vie dure. Les pirates peuvent soit organiser le commerce triangulaire de façon plus humaine, bien que ce soit baisser son froc, soit utiliser les esclaves libérés et les navires négriers pour lever une flotte plus grande encore.

Reconquérir un territoire. Les relations commerciales d'une tribu indienne – d'où sont issus les PJ – avec les Espagnols se sont tendues peu à peu, quand ceux-ci ont montré leur vrai visage en imposant leur joug. Devant la force de l'ennemi, de nombreux guerriers, chasseurs et pêcheurs se sont inclinés. L'Homme-médecine donne à quelques vaillants guerriers un talisman et les envoie en quête d'une solution pour repousser les Espagnols. Les jeunes rebelles Caraïbes, Mosquitos, Arawaks ou Indios Bravos partent et découvrent avec horreur la puissance phénoménale de leurs ennemis. Après quelques actions de guérilla, ils se mettent en quête d'alliés : pourquoi pas des pirates ou des flibustiers ? Ceux-ci devront toutefois être motivés pour les aider à reconquérir leur territoire. Les villageois peuvent aussi laisser leur chère île à l'ennemi et se mettre en quête d'un autre paradis.

Bouter les Espagnols hors du Nouveau Monde. Les Espagnols furent les premiers à s'installer dans le Nouveau Monde. Leur colonisation a été accompagnée du massacre des Arawaks et de la soumission des peuples mésoaméricains. Le pape lui-même a partagé le Nouveau Monde entre Portugais et Espagnols. Ceux-ci mettent donc à sac ce nouveau continent sans subir de réelle menace. Les PJ peuvent remédier à cet état de fait en boutant les Espagnols hors des Amériques. Ils ont peu de chance d'obtenir ce résultat seuls et par la manière forte. Par contre, avec l'aide des autres pays et des Indiens, cette campagne a plus de chances d'aboutir.

Piller une cité d'or. Les Espagnols n'ont pas réussi à faire main basse sur toutes les cités d'or des forêts vierges du Yucatán ou des territoires du Mexique. Certaines cités mayas rongées par la forêt et désertées par les hommes attendent des visiteurs. Trouver la cité ne suffit pas pour la piller, car il faudra encore réussir à passer les protections physiques et mystiques gardant ce lieu sacré…

Intercepter l'Armada espagnole. L'Armada espagnole, qui ramène en Espagne toutes les richesses de Nouvelle-Espagne, du Pérou et même des Indes Orientales, a fait rêver de nombreux flibustiers. Aucun d'entre eux n'a cependant réussi à intercepter ce convoi au trajet secret et protégé par des navires de guerre. Par contre, Francis Drake, puis Morgan ont réussi à prendre Panama aux Espagnols, au moment justement où une partie des richesses destinées à l'Armada s'y trouvaient encore. Les PJ ont mis la main sur un otage qui leur avoue connaître la route suivie par l'Armada. Il faudra aux pirates ou flibustiers des mois de préparation pour la prendre sans coup férir.

Faire tomber des gouverneurs. Après avoir été trahis par plusieurs infâmes gouverneurs, les PJ cherchent à se venger, soit en les assassinant, soit en pillant leur ville, soit

encore en se procurant des documents qui les compromettront auprès de leur gouvernement. Les gouverneurs ont appris que les PJ étaient sortis vivants de leur guet-apens et cherchent à les éliminer définitivement.

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

Conspiration contre le Roy de France. Un groupe de nobles français, déplorant la perte totale de leur pouvoir politique, se retourne contre Louis XIV. Ils projettent de se débarrasser de lui pour reprendre les rênes du pays. Ils arrangent pour le Roi un voyage vers le Nouveau Monde, où ils lui préparent une embuscade, de concert avec les ennemis du royaume. Témoins des préparatifs de cette entreprise de grande ampleur, nos pirates pourront la soutenir (voir ci-dessous) ou la faire échouer. En effet, si Louis XIV n'est pas un roi aux tendances très libertaires, les comploteurs seront peut-être pires que lui.

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

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

Devenir les maîtres d'une mer. Les mers sont si vastes que personne ne peut prétendre les contrôler. Des pirates qui quadrilleraient les routes commerciales avec efficacité pourraient toutefois imposer un tribut à tout navire traversant leur territoire. Les navires qui ne paient pas avant de partir en mer pourraient bien être coulés avec leur équipage ! Ceci nécessite une flotte d'une trentaine de vais-



seaux au moins, et autant d'équipages pirates liés entre eux par une association. Les pirates sont des bons compagnons, mais prompts à se séparer dès que leurs avis divergent.

Provoquer une guerre entre deux pays. La paix est une plaie pour les corsaires, qui perdent alors leur gagne-pain. Seuls les Hollandais se soucient de leurs ex-corsaires et les enrôlent dans leur marine marchande ou en tant que pêcheurs. Les corsaires des autres pays n'ont plus qu'à vendre leur navire ou à se faire pirates. Ils choisissent presque tous cette dernière solution. Après avoir baroudé en tant que corsaires puis pirates, les PJ veulent rentrer de nouveau dans la légalité, tout en poursuivant leur vie de pillage et de combats navals. Ils cherchent donc à créer un incident diplomatique entre leur ex-patrie et d'autres pays, tout en ayant soin d'agir dans l'ombre. Une fois la guerre de nouveau déclarée, ils n'auront plus qu'à demander une grâce royale à Sa Majesté et une lettre de course !

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

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

Esclaves pirates. Des prisonniers se mutinent à bord d'un négrier pour former le premier navire pirate d'esclaves noirs de l'histoire. Ils peuvent par exemple essayer de supprimer le commerce triangulaire.

Se faire anoblir, obtenir une grâce pour tous les pirates. Un complot se trame pour renverser le Roi de France. Les pirates, en l'aidant à conserver son trône, peuvent s'attendre à tous les égards. Il est également possible que le Roi les fasse pendre tout de même plutôt que de les anoblir. Les pirates peuvent aussi réclamer une grâce pour tous les autres forbans des mers.

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

Trames de fond historiques

Bataille de Lépante. La bataille de Lépante, en 1570, marque la fin de la suprématie maritime des Turcs en Mer Méditerranée. Après cette défaite, les galères laissèrent la place sur mer aux galions, à la puissance de feu très supérieure. Des personnages célèbres comme Francis Drake ont participé à cette bataille navale historique. N'hésitez pas à vous plonger dans les livres d'histoire, à explorer le contexte politique et à retracer tous les détails de la bataille, afin de la faire jouer à vos joueurs !

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

Apogée de la flibuste. Sous le gouvernement de Bertrand d'Ogeron, la flibuste connaît un essor extraordinaire. En effet, ce gouverneur mémorable sait s'y prendre avec les flibustiers et fait de son mieux pour leur simplifier la vie. Il leur procure des commissions portugaises leur permettant d'attaquer légalement des Espagnols. Le commerce grandissant de la Tortue offre aux flibustiers de nombreux moyens de dépenser en quelques semaines leur butin colossal. D'Ogeron est surtout accepté par les flibustiers et les boucaniers pour son grand respect de leur chère liberté. Afin de transformer lentement un repaire d'aventuriers violents et désordonnés en une respectable colonie, il importe d'Europe, en 1666, des femmes pour assagir ses brutes de concitoyens. Entre 1666 et 1685, avec des flibustiers aussi célèbres que Nau l'Olonnois et Morgan, la flibuste entreprend des attaques de villes beaucoup plus dangereuses et fructueuses que les prises de navires. Les aventuriers n'ont guère le choix, car les navires se font plus rares et ne prennent la mer qu'en convois protégés.

Fin de la flibuste. Vers 1690, la Tortue devient une colonie qui se concentre sur le commerce, moins fructueux mais aussi moins violent que les pillages de la flibuste. Les périodes de paix prolongées transforment peu à peu les flibustiers en pirates. Après d'Ogeron, qui ne prit pas de mesures contre les campagnes anti-espagnoles de ses flibustiers en temps de paix, les gouverneurs français se firent plus exigeants. Même en période de guerre, à l'ini-

tiative de Colbert quelques années auparavant, seuls les corsaires possèdent le droit de s'attaquer aux ennemis de la nation. Les flibustiers deviennent donc corsaires, puis pirates lorsque la France signe un traité de paix avec ses voisins. Mis petit à petit au ban de la société, ils commencent alors à manifester leur révolte par la piraterie.

État pirate de Nassau. Le pirate Jennings prend l'île de Providence (dans les Bahamas) aux Anglais, avant d'être rejoint par Wills, Cockram, Hornigold, Teach, La Bouche et bien d'autres. Ils s'installent dans la ville de Nassau, qui ne se peuple que de pirates. Ceux-ci la considèrent plus comme une résidence que comme un port d'attache. Nassau est dirigée par un conseil composé de tous les capitaines pirates de l'île. Ceux-ci, pour ne froisser personne, prennent des décisions au cours de longues assemblées. Ils ne réagissent donc pas assez vite lorsque le corsaire Woodes Rogers arrive à bord d'un navire de guerre à Nassau. Woodes Rogers est resté célèbre pour son tour du monde avec son pilote de génie William Dampier, et pour avoir retrouvé Alexandre Selkirk, lequel s'était exilé volontairement pour fuir le commandement de Dampier quelques années plus tôt et dont l'histoire a inspiré le Robinson Crusoë de Daniel Defoe. Tous les pirates acceptent la grâce apportée par Woodes Rogers, à l'exception de Vane et Rackham, qui parviennent à fuir. Cela n'empêche pas nombre des graciés de se mutiner une fois le port quitté.

Apparition de l'idéologie pirate. La vie des flibustiers est régie par des règles assez proches de celles des pirates (rédaction notamment d'une chasse-partie, véritable texte de loi). Toutefois, les flibustiers ne sont guère plus que des aventuriers avides de combats et d'or. Les pirates, eux, se révoltent contre une société inégalitaire. Cette idéologie apparaît en réaction contre la violence arbitraire à bord des vaisseaux de lignes. Peu à peu, les aventuriers se font soit plus virulents, soit plus idéalistes. Les personnages-joueurs peuvent participer à ce tournant politique de l'épopée pirate.

Fin des plus grands pirates. Rares sont les pirates qui ont le loisir de finir leur vie dans leur lit. La plupart d'entre eux meurent au combat, à moins qu'ils ne soient pendus. Les morts les plus célèbres de pirates sont celles de Rackham, de Bartholomew Roberts et de Teach. Teach a été tué par le lieutenant Maynard, qui a fait accrocher la tête du pirate à la proue de son navire. Bartholomew Roberts, attaqué par un navire de guerre, ne semblait pas résolu à se rendre, mais une volée de mitraille dans la gorge a eu raison de lui. Ses hommes apeurés se sont immédiatement rendus. Rackham s'est fait prendre un lendemain de beuverie par un navire de guerre qui n'a eu à se battre que contre les deux femmes du bord. Celles-ci, dont la férocité était exemplaire, ont révélé au cours du procès qu'elles étaient des femmes… et qu'elles étaient enceintes, ce qui les a sauvées de la pendaison. Avant de monter sur le gibet, Rackham a dit à sa femme Ann Bonny qu'il ne voulait pas mourir ainsi. Celle-ci lui a répondu : « Je suis certes fâchée de te voir en cet état, mais il n'aurait tenu qu'à toi de te défendre et de combattre en homme, ce qui t'aurait épargné d'avoir à mourir comme un chien. » Peut-être que les personnages de vos joueurs mourront à côté de ces grandes figures de la piraterie, ou bien changeront l'histoire en libérant ces forbans des griffes de la loi.

Disparition de civilisations indiennes. Les Espagnols, après avoir exterminé les Aztèques et les Incas, se sont penchés sur le problème des Caraïbes et des Arawaks. Les Caraïbes aimaient les Arawaks pour leur chair et avaient déjà entrepris leur extermination, travail achevé par les Espagnols. Ceux-ci, trouvant les Caraïbes encombrants et leurs rites anthropophages inadmissibles, les ont repoussés vers les Îles du Vent. Les peuples indiens qui ne furent pas éliminés ont été réduits à l'esclavage, à l'exception des Indios Bravos, bien à l'abri dans la forêt vierge entourant Maracaibo. Les personnages-joueurs seront peut-être les témoins de tels massacres, impuissants ou vengeurs.

Trames de fond fantastiques

Quête mystique :

- **La relique.** Des aventuriers, en pillant un temple, récupèrent une relique puissante, dont seul l'or les intéresse. Ils démantèlent l'objet lors du partage du butin et se séparent. Les PJ tombent par hasard sur un des morceaux de la relique, sans trop savoir de quoi il s'agit. Peu après, ils apprennent l'existence et la puissance de l'objet dont ils possèdent une infime partie. Il leur faut retrouver un à un les possesseurs des fragments de la relique pour la reconstituer.
- **La bibliothèque.** Les PJ, tous prêtres de différents cultes, recherchent des ouvrages qu'une divinité aurait offerts à une tribu d'Amérique du Sud. Ces livres renfermeraient suffisamment de savoir pour atteindre l'illumination. Ils sont toutefois gardés par une tribu farouche, qui use pour se défendre de ses connaissances secrètes.

Pirates d'outre-tombe. En découvrant un trésor, les pirates mettent aussi la main sur un fétiche très puissant, mais maudit. Celui-ci les transforme en esprits. Sous cette forme, ils ne peuvent interagir avec le monde matériel. Par contre, ils peuvent s'incarner dans des corps d'emprunt pour une courte durée, même si une telle incarnation leur est douloureuse. En termes de règle, ils ne peuvent se réincarner deux fois dans la même personne et souffrent d'un Niveau de blessure sur une Localisation au hasard par semaine d'incarnation. Ils conservent toutes leurs Compétences et leurs Caractéristiques mentales et sociales. En revanche, ils assument les Caractéristiques physiques de leur corps d'emprunt. Ces changements de corps et les nombreux pouvoirs qu'ils acquièrent devraient leur permettre de faire progresser à grands pas la cause pirate. Ils peuvent cependant être manipulés en tant qu'esprits par un occultiste.

Personnages non-joueurs

De nombreux personnages non-joueurs (PNJ) vont peupler vos scénarios. Plus que de simples marionnettes, faites-en de véritables acteurs de l'univers qui entoure les personnages-joueurs !

Caractéristiques des PNJ

PNJ improvisés

Inutile de remplir une fiche de personnage complète pour chacun des PNJ de votre scénario. Contentez-vous de définir leurs Caractéristiques et Compétences principales. Vous pouvez aussi vous inspirer de la table suivante :

Maîtrise dans le domaine d'action	Chances de réussite	Dégâts*	
		MDFor	MDAdr
Légende vivante	6F9	+4	+2
Maître	5F8	+3	+1
Expert	4F7	+2	+1
Professionnel	3F6	+1	+1
Amateur éclairé	2F6	+0	+0
Novice	1F5	+0	+0
Parfait débutant	0F4	-1	-1

*Ajoutez à ces Modificateurs les dégâts de l'arme utilisée.

Caractéristiques des archétypes

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de PNJ types. Leurs Compétences sont classées par catégories, avec une valeur entre parenthèses qui indique la Facilité des Tests de Compétences associées.

Les Compétences indiquées sont celles de personnages vétérans. Pour des personnages d'expériences diverses, appliquez les modificateurs suivants :

- **Débutant :** –1D à toutes ses Compétences, -2D à certaines.
- **Expérimenté :** –1D à certaines compétences.
- **Personnage exceptionnel :** +1D à toutes ses Compétences.

Entre parenthèses à droite d'une Compétence de combat, vous trouverez parfois :

Un bonus aux dégâts,

Un bonus d'Efficacité dû à une possession particulière,

La possibilité que l'arme soit empoisonnée.

Aventuriers

Boucanier

Rés 8, Cha 6.

Image. De forte stature, les muscles puissants, son apparence suffit à terrifier ceux qu'il côtoie. Il est seulement vêtu d'un pagne imprégné de boue et de sang ; la crasse, la sueur et le sang maculent la toison qui lui tient lieu de chemise.

Personnalité. Tout en vous reflète la violence, de votre rire tonitruant à votre regard farouche. Courser à perdre haleine des bœufs ou des pécaris au travers de la forêt de Saint-Domingue vous donne l'impression de vivre. C'est une passion et un mode de vie rude qui conviennent à une force de la nature comme vous. Les Espagnols ne vous effraient pas, si nombreux soient-ils, car vous avez confiance en votre fusil.

Physiques (8). Discrétion 3, Survie 3, Vigilance 3, Athlétisme 4.

Connaissances (3). Géographie 2, Intendance 3.

Techniques (6). Chasse 4, Premiers soins 3, Artisanat (Cuisine) 3.

Maritimes (5). Connaissance des marins 2.

Sociales (6). Intimidation 4, Connaissance des colons (Espagnols, Français) 2.

Combat (7). Combat à mains nues 3 (dég. +0), Mousquet 5 (utilise un fusil de boucanier : Effic. +1D, Facilité +1, dég. +3), Sabre 2 (dég. +2), Esquive 2.

Engagé

Rés 6, Cha 5.

Image. Maigre à faire peur, les joues creuses, le corps marqué par les épreuves vécues au cours des trois difficiles années d'engagement au service de son maître, son regard ne s'illumine que lors des repas ou lorsqu'il prend le temps de fumer sa pipe.

Personnalité. La vie dans les Caraïbes en tant qu'engagé au service d'un boucanier ou d'un habitant vous a transformé mentalement plus encore que physiquement. Vous avez longtemps cru que vous ne survivriez pas longtemps. Vos compagnons sont tombés un à un sous les coups de votre maître, mais vous êtes encore là, et bientôt les rôles seront enfin inversés.

Techniques (5). Chasse 3, Artisanat (Cuisine) 2.

Physiques (6). Survie 1, Vigilance 3, Athlétisme 3.

Combat (5). Combat à mains nues 2 (dég. -1), Mousquet 2 (dég. +2), Sabre 1 (dég. +1).

Flibustier

Rés 7, Cha 5.

Image. Son apparence reflète une vie de démesure. Un jour, il marche la peau sur les os en caleçon et chemise sale. Une semaine plus tard, pimpant et en pleine forme, vêtu de vêtements de soie, on le voit rentrer fièrement à la Tortue.

Personnalité. Jamais vous ne chercherez à nuire à un autre Frère de la Côte. Trahir un autre flibustier ou, pire, votre matelot, vous fait horreur. Vous vivez en harmonie dans ce monde de violence car vous savez où vous placer : au-dessus des plus faibles et en dessous des plus forts. Vous courez après l'argent… mais c'est surtout pour mieux le dépenser ensuite !

Connaissances (5). Géographie 3, Langue étrangère 2.

Techniques (4). Pointage de pièces 2, Premiers soins 2, Recharge de pièces 2, Voilerie 2.

Maritimes (6). Connaissances nautiques 2, Pratique nautique 3.

Physiques (6). Acrobatie 3, Discrétion 3, Survie 2, Vigilance 3.

Sociales (5). Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 2, Intimidation 3, Jeu 3, Persuasion 2.

Combat (7). Combat à mains nues 3 (dég. +0), Fusil de boucanier 3 (Effic. +1D, Facilité +1, dég. +4), Sabre 3 (dég. +2), Rapière 2 (dég. +2), Dague 3 (dég. +2), Esquive 3, Escrime 2.

Flibustier illustre

Rés 8, Cha 7.

Image. Voir le « Flibustier ».

Personnalité. Vous savez manier les terribles Frères de la Côte. Vous assumez le rôle de chef car vous êtes à la fois le plus fort et le plus compétent. Si un membre de votre équipage parvient un jour à vous surpasser, vous devrez lui laisser la place sans rechigner, car telle est la loi à laquelle vous avez souscrit. Même si vous avez un ascendant sur vos frères, ne pas en abuser est une question d'honneur.

Physiques (5). Acrobatie 3, Discrétion 3, Survie 3, Vigilance 3.

Connaissances (7). Balistique 3, Commerce 2, Géographie 3, Histoire 2, Langue étrangère 3.

Techniques (5). Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 3.

Maritimes (7). Connaissances nautiques 3, Hydrographie 2, Pratique nautique 3, Navigation 3.

Sociales (8). Connaissance des marins 3, Connaissance des colons 2, Meneur d'hommes 6, Intimidation 5, Jeu 3, Persuasion 3, Politique 2.

Combat (7). Combat à mains nues 3 (dég. +1), Mousquet 5 (Effic. +1D, dég. +4), Sabre 4 (dég. +3), Dague 4 (dég. +2), Rapière 3 (dég. +2), Escrime 3, Esquive 3.

Pirate

Rés 6, Cha 4.

Image. Marqué par les traces d'anciens combats livrés à un contre dix, le crâne entouré d'un épais foulard pour se protéger des éclats de bois en cas de canonnade, c'est sabre au poing et pistolet à la ceinture que le pirate se lance à l'abordage. Ses hurlements et son rictus de dément sont destinés à glacer le sang de ses proies, qui plieront ainsi le genou sans même se défendre.

Personnalité. Votre vie est une longue orgie : de sang pendant le combat et de rhum à n'importe quelle occasion. Vous êtes presque fanatiquement attaché à votre vie de pirate car elle vous offre la liberté de prendre en main votre destin. Chacun de vos confrères est votre égal et tous œuvrent pour le bien-être du groupe.

Connaissances (4). Balistique 1, Commerce 2, Géographie 2, Langue étrangère 1.

Techniques (5). Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 3, Premiers soins 2.

Maritimes (7). Connaissances nautiques 2, Hydrographie 2, Pratique nautique 3, Pêche 2.

Physiques (7). Acrobatie 3, Discrétion 2, Natation 1, Vigilance 3.

Sociales (5). Comédie 2, Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 2, Empathie 2, Enseignement 2, Intimidation 2, Persuasion 2.

Combat (6). Pistolet 3 (dég. +1), Combat à mains nues 3 (dég. +0), Dague 2 (dég. +1), Sabre 3 (dég. +2) ou Hache 3 (dég. +2), Esquive 2.

Pirate illustre

Rés 7, Cha 8.

Image. Voir le « Pirate ».

Personnalité. Voir le « Pirate ».

Connaissances (7). Balistique 3, Commerce 2, Géographie 3, Histoire 2, Ingénierie navale 2, Langue étrangère 3, Natation 1.

Techniques (5). Pointage de pièces 6, Premiers soins 3, Recharge de pièces 3.

Maritimes (8). Connaissances nautiques 4, Navigation 3, Hydrographie 4, Pratique nautique 3, Pêche 2.

Physiques (6). Acrobatie 5, Discrétion 3, Vigilance 3.

Sociales (8). Comédie 2, Connaissance des marins 3, Connaissance des colons 2, Meneur d'hommes 5, Empathie 3, Enseignement 4, Intimidation 4, Persuasion 3.

Combat (7). Mousquet 3 (dég. +3), Pistolet 4 (dég. +2), Dague 4 (dég. +2), Rapière 4 (dég. +2), Sabre (dég. +3) ou Hache 6 (dég. +3), Escrime 4, Esquive 2.

Receleur

Rés 5, Cha 4.

Image. Qui pourrait deviner, à son air de brave négociant, qu'il s'adonne à la contrebande et au recel ? En présence de pirates, le marchand laisse bien vite la place à l'aventurier déterminé et avide d'or.

Personnalité. Vous travaillez une image qui se veut respectable pour couvrir vos agissements malhonnêtes mais cette double vie vous mine. Quand des tonnes de marchandises précieuses ou de pièces d'artillerie transitent au nez et à la barbe du gouverneur, vous maudissez le jour ou vous êtes devenu receleur. Mais lorsqu'elles se transforment enfin en espèces sonnantes et trébuchantes, votre sourire revient et vous attendez avec impatience le prochain chargement.

Connaissances (6). Commerce 2, Géographie 2, Langue étrangère 2, Intendance 2.

Techniques (4). Premiers soins 2.

Maritimes (4). Connaissance des navires 3.

Physiques (5). Discrétion 3, Vigilance 3, Larcins 2.

Sociales (6). Comédie 2, Connaissance des marins 2, Connaissance des colons 2, Empathie 2, Intimidation 3, Persuasion 3.

Combat (5). Pistolet 2 (dég. +1), Combat à mains nues 3 (dég. -1), Dague 2 (dég. +1), Esquive 3.

Trafiquant/Négrier

Rés 5, Cha 4.

Image. De beaux habits lorsqu'il faut se présenter devant des clients potentiels. En dehors de ces occasions, une chemise déchirée et un pantalon crasseux suffisent à ses besoins.

Personnalité. Vous savez vous tenir, mais votre langage diffère beaucoup selon les rapports que vous entretenez avec votre interlocuteur. S'il est en dessous de vous, vous le traitez avec mépris, et s'il essaie de vous avoir, les insultes fusent. Des clients qui vous auraient vu sous votre vrai jour ne voudraient plus traiter avec vous, aussi restez-vous courtois avec eux.

Connaissances (6). Commerce 4, Géographie 3, Langue étrangère 3.

Techniques (4). Premiers soins 1.

Maritimes (5). Connaissances nautiques 3, Hydrographie 2, Pratique nautique 3, Navigation 2.

Physiques (6). Discrétion 4, Vigilance 3.

Sociales (6). Comédie 3, Connaissance des marins 2, Empathie 2, Intimidation 3, Persuasion 3.

Combat (5). Pistolet 2 (dég. +1), Sabre 2 (dég. +1), Dague 2 (dég. +1), Esquive 2.

Marins

Calfat

Rés 6, Cha 5.

Image. Il empeste l'étoupe et ses mains sont tâchées de noir mais cela lui plait. Il a cessé de prendre soin de son habit noirci par le goudron.

Personnalité. Ce métier de calfat n'était pas une vocation, vous l'avez choisi parce qu'il fallait vous nourrir. Maintenant il occupe toutes vos journées et vous plait profondément. De plus, en tant que membre d'un équipage pirate, vous appréciez beaucoup le prestige de votre poste.

Techniques (7). Calfatage 3, Charpenterie 2.

Maritimes (7). Connaissances nautiques 2, Connaissances des navires 3, Hydrographie 2, Ingénierie navale 2.

Physiques (5). Vigilance 3.

Sociales (5). Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 2, Enseignement 3, Persuasion 2.

Combat (5). Pistolet 2 (dég. +1), Sabre 2 (dég. +1), Esquive 2.

Canonnier (Second ou troisième lieutenant)

Rés 6, Cha 6.

Image. Ses vêtements de qualité l'identifient tout de suite comme un des membres du commandement. Depuis la dunette, il supervise les activités de ses subalternes, tout à la fois attentif et distant. Sur un navire pirate, toutefois, il sait qu'il ne vaut pas mieux que les autres : s'il se fait prendre, habits de soie ou non, c'est la corde…

Personnalité (navire de guerre). Le poste de troisième lieutenant n'est qu'un passage obligé vers le poste tant convoité de capitaine. Malheureusement, c'est le second lieutenant qui prendra la place avant vous… et vous avez depuis longtemps remarqué qu'il ne brille ni par son courage ni par sa compétence.

Personnalité (pirate ou flibustier). L'artillerie de marine est votre vocation. Vous êtes fier d'avoir atteint la gloire car un bon chef de pièce ne peut rêver mieux que de devenir canonnier. Vous savez qu'il faudra mériter ce poste pour le conserver, mais vous avez confiance en votre longue expérience.

Connaissances (7). Balistique 4, Géographie 2, Lire/Écrire 2.

Techniques (7). Pointage de pièces 3, Premiers soins 2, Recharge de pièces 3.

Maritimes (6). Connaissances nautiques 2, Connaissance des navires 3, Connaissance de la signalisation 2, Hydrographie 2, Navigation 2.

Physiques (5). Acrobatie 2, Discrétion 3, Vigilance 3.

Sociales (6). Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 3, Empathie 2, Enseignement 3, Intimidation 3, Persuasion 2.

Combat (5). Mousquet 3 (dég. +2), Pistolet 3 (dég. +1), Rapière 3 (dég. +1), Hache 2 (dég. +2), Escrime 2, Esquive 4.

Capitaine

Rés 5, Cha 7.

Image. Voir le « Canonnier ».

Personnalité. Vous êtes l'âme de votre navire. Quand il souffre, vous souffrez. Vous avez choisi de lui dévouer votre vie et avez l'impression de lui avoir vendu votre âme. S'il venait à couler, une part de vous sombrerait avec lui.

Connaissances (7). Balistique 3, Commerce 3, Géographie 3, Lire/Écrire 3.

Maritimes (6). Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 2, Connaissance de la signalisation 4, Hydrographie 3, Navigation 3.

Physiques (4). Discrétion 2, Vigilance 3.

Sociales (7). Connaissance des marins 2, Connaissance des colons 2, Meneur d'hommes 3, Persuasion 2, Politique 2.

Combat (6). Pistolet 3 (dég. +1), Rapière 3 (dég. +1), Escrime 3, Esquive 2.

Charpentier

Rés 6, Cha 4.

Image. De forte stature, il travaille torse nu ou vêtu d'un simple tablier couvert de sueur et de sciure, dans son atelier surchauffé. Il prépare méthodiquement ses pièces, les assemble puis les transporte avec ses aides dans la cale.

Personnalité. Comme pour tous les membres de l'équipage, ce métier est votre vie. Cependant, à l'instar du chirurgien, vous détenez un savoir unique : un navire est constitué de près d'un millier de pièces de bois différentes, qu'il faut savoir créer puis assembler. Vous estimez donc que le prestige dont vous bénéficiez au sein de l'assemblée est chose normale. Trop de désordre vous ennuie, et vous ne participez pas toujours aux orgies, car votre travail vous prend beaucoup de temps.

Connaissances (5). Ingénierie navale 2.

Techniques (8). Charpenterie 3.

Maritimes (5). Connaissances nautiques 2, Connaissance des navires 3.

Physiques (7). Acrobatie 2, Discrétion 3, Survie 3, Vigilance 3.

Sociales (4). Meneur d'hommes 2, Empathie 2, Enseignement 3, Persuasion 3.

Combat (6). Mousquet 3 (dég. +2), Hache 3 (dég. +2), Dague 2 (dég. +1), Esquive 2.

Chef de pièce

Rés 6, Cha 5.

Image. Marin expérimenté, le chef de pièce ne se distingue pas en temps normal de ses compagnons, même s'il est un peu plus âgé que les autres. En combat naval, toutefois, il hurle ses ordres afin que les servants de pièce placés sous son commandement travaillent le mieux possible.

Personnalité. Cela fait vingt ans que vous vivez sur un navire et la terre ne signifie plus rien pour vous. Cependant, vous plaignez les bleus qui devront affronter le feu des navires ennemis. Vous avez réussi à vous endurcir suffisamment pour oublier le sang et la chair, les détonations de la canonnade ou les cris des blessés. Cela vous fait quand même mal au cœur de devoir cogner sur les nouvelles recrues tétanisées par l'horreur du combat, pour les stimuler.

Connaissances (5). Balistique 2, Géographie 2.

Techniques (7). Pointage de pièces 3, Premiers soins 2, Recharge de pièces 3.

Maritimes (7). Connaissances nautiques 2.

Physiques (6). Discrétion 2.

Sociales (5). Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 2, Enseignement 3, Intimidation 3.

Combat (6). Pistolet 2 (dég. +1), Hache 3 (dég. +2), Dague 2 (dég. +1), Esquive 3.

Servant de pièce/Simple matelot

Rés 7, Cha 4.

Image. Des habits simples pour supporter la chaleur des Caraïbes, des mains calleuses et un visage buriné.

Personnalité. Si vous aviez les capacités pour devenir gabier, cela se saurait. Comme vous êtes arrivé à bord après l'âge de vingt ans, vous n'égalerez jamais ces acrobates qui sont presque nés sur le navire. Vous vous contentez donc de rêver en les voyant monter dans la mâture, plusieurs dizaines de mètres au-dessus du pont.

Connaissances (3). Géographie 1.

Techniques (4). Pointage de pièces 2, Premiers soins 2, Recharge de pièces 3.

Maritimes (5). Connaissances nautiques 1, Pratique nautique 3.

Physiques (6). Acrobatie 2, Discrétion 2.

Sociales (4). Connaissance des marins 2, Empathie 2, Intimidation 2, Persuasion 2.

Combat (6). Pistolet 2 (dég. +1), Sabre 2 (dég. +2), Dague 2 (dég. +1), Esquive 2.

Chirurgien

Rés 5, Cha 6.

Image. Mince et pâle, rongé par la tuberculose, son regard révèle une puissante détermination. Bien que frêle, il impose le respect, tant par son savoir que par son esprit.

Personnalité. Tous ces marins braillards sont un peu comme vos enfants. Vous guérissez leurs nombreuses petites blessures, mais vous sauvez aussi leurs vies. La première fois qu'ils vous ont enfermé à double tour lors de l'abordage, de peur que vous ne preniez un mauvais coup, vous avez été vexé, mais maintenant, c'est devenu un rituel attendrissant.

Connaissances (7). Anatomie 3, Langue étrangère 3, Lire/Écrire 3, Médecine 2, Herboristerie 3, Sciences 1.

Techniques (6). Chirurgie 3, Premiers soins 4.

Physiques (4). Discrétion 2, Vigilance 3.

Sociales (6). Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 2, Empathie 3, Enseignement 3, Étiquette 2, Persuasion 3.

Combat (4). Dague 4 (dég. +1), Esquive 2.

Gabier/Vigie

Rés 6, Cha 6.

Image. Le corps musculeux mais agile, il respire la joie de vivre. Ses vêtements de toile blanche sont couverts de concrétions de sel.

Personnalité. Tout feu, tout flamme, vous êtes prompt à vous amuser comme à vous laisser emporter par la colère. Vous adorez voir vivre le navire, si bien que le gros temps, qui effraie les simples matelots, vous donne envie de monter dans la mâture et d'en profiter pleinement. Vous faites partie de l'élite, mais jamais vous ne regarderez avec mépris ceux qui doivent rester sur le pont.

Connaissances (4). Géographie 2.

Techniques (6). Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 2.

Maritimes (6). Connaissances nautiques 2, Connaissance des navires 3, Hydrographie 2, Pratique nautique 3.

Physiques (7). Acrobatie 4, Discrétion 3, Vigilance 4.

Sociales (5). Connaissance des marins 2, Intimidation 2, Persuasion 2.

Combat (6). Mousquet 4 (dég. +3), Pistolet 2 (dég. +2), Hache 3 (dég. +2), Sabre 3 (dég. +2), Dague 3 (dég. +1), Esquive 3.

Quartier-maître

Rés 5, Cha 7.

Image. L'âge semble avoir assagi cet homme qui ressemble à n'importe quel marin. Il reste toutefois très efficace à la barre du navire, et nombreux sont ceux qui envient son art.

Personnalité. Jamais vous ne vous énervez. Toutes les situations peuvent être résolues sereinement. Lorsqu'un conflit éclate, vous vous informez des faits, puis allez voir les belligérants pour les apaiser. Vous êtes l'intermédiaire entre les marins, mais aussi et surtout entre l'équipage et le commandement. Vous appréciez le capitaine, mais vous veillez également à ce qu'il ne prenne pas d'importantes décisions sans consulter l'assemblée. Si vous êtes quartier-maître sur un navire de guerre ou marchand, votre sensation d'impuissance face au capitaine vous poussera peut-être à devenir pirate…

Connaissances (5). Géographie 2, Langue étrangère 3.

Techniques (5). Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 3.

Maritimes (6). Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 2, Hydrographie 3, Pratique nautique 3, Navigation 1, Timonerie 4.

Physiques (5). Acrobatie 3, Discrétion 3, Natation 2, Survie 2, Vigilance 2.

Sociales (7). Comédie 3, Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 2, Empathie 3, Enseignement 3, Étiquette 2, Intimidation 2, Persuasion 3, Politique 3.

Combat (5). Mousquet 2 (dég. +2), Pistolet 3 (dég. +1), Sabre 3 (dég. +1), Dague 2 (dég. +1), Esquive 2.

Second

Rés 6, Cha 6.

Image. Son uniforme ou ses habits sont rarement négligés, car il est responsable de la discipline et de l'ordre à bord… or la discipline commence par soi-même. Les cheveux à peine grisonnants, il est encore dans la force de l'âge.

Personnalité. Vous avez une confiance totale en votre capitaine. Vous lui obéissez donc immédiatement et sans hésitation. Si vous n'êtes pas d'accord avec lui, peut-être en discuterez-vous ensemble, mais pas maintenant et certainement pas devant les hommes. Si le capitaine n'avait pas été second, on pourrait se demander si vous n'en savez pas plus que lui sur l'art de la manœuvre, mais vous avez trop de bon sens pour croire de telles stupidités.

Connaissances (6). Balistique 2, Géographie 3, Langue étrangère 2, Lire/Écrire 3.

Techniques (4). Pointage de pièces 2, Recharge de pièces 2.

Maritimes (7). Connaissances nautiques 4, Connaissance des navires 3, Connaissance de la signalisation 3, Hydrographie 3, Pratique nautique 3, Navigation 2.

Physiques (4). Acrobatie 2, Discrétion 2, Natation 2, Survie 2, Vigilance 3.

Sociales (6). Connaissance des marins 2, Connaissance des colons 1, Meneur d'hommes 3, Empathie 2, Enseignement 2, Étiquette 3, Intimidation 2, Persuasion 2, Politique 2.

Combat (6). Pistolet 3 (dég. +1), Rapière 3 (dég. +1), Sabre 3 (dég. +2), Dague 3 (dég. +1), Escrime 2, Esquive 3.

Voilier

Rés 6, Cha 5.

Image. Ses mains, longues et nerveuses, courent le long des laizes et semblent avoir une vie propre. Un étrange sourire se dessine sur son visage quand il coud, comme s'il imaginait déjà la voile gonflée par le vent.

Personnalité. Vous n'êtes pas à votre place seulement dans l'atelier de voilerie, car vous vous sentez responsable de l'état de l'ensemble du gréement. Et puis, il faut l'avouer, vous êtes fier de voir vivre le gréement dans le vent. Un comportement un peu capricieux du navire ou une légère tendance à lofer vous rendent soucieux, comme si vous aviez bâclé votre travail. Mais ce n'est pas grave : à la première accalmie, vous donnerez un peu moins de quête à ce damné mât d'artimon !

Connaissances (4). Géographie 2.

Techniques (7). Voilerie 4.

Maritimes (7). Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 3, Pratique nautique 3.

Physiques (5). Acrobatie 2, Discrétion 2, Natation 2, Vigilance 2.

Sociales (6). Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 2, Enseignement 3, Persuasion 2.

Combat (5). Pistolet 2 (dég. +1), Sabre 2 (dég. +1), Esquive 2.

Indiens / Esclaves

Caraïbe

Rés 6, Cha 7.

Image. Plutôt petit, au corps et au visage parfait, il laisse naturellement paraître ses émotions. Ses longs cheveux coiffés en arrière descendent jusqu'à la taille. Son corps est recouvert de rocou rouge, et le bas ou le haut de son visage est peint en noir lors du « cayounage », la fête caraïbe.

Personnalité. Quelle joie d'accueillir un Blanc dans votre case ! Vous avez dû lutter de civilité pour lui faire préférer votre foyer à celui de votre voisin. Quand il vous a fait comprendre qu'il avait peur que vous ne le mangiez, vous avez hurlé de rire. C'est à peine si vous avez osé lui avouer que sa chair n'était plus bonne, souillée par le sel. Tant que le Blanc restera chez vous, votre Ichéiricou ne vous battra plus. Pour ce qui est d'un repas au boucan, le Taïnos que vous engraissez depuis un an fera parfaitement l'affaire. Un petit coup de bâton derrière la nuque et il ne reste plus qu'à le dépecer et à le découper en fines lanières. Les Taïnos ont bon goût et ont de très belles femmes. Enfin, ce sont vos femmes maintenant !

Connaissances (5). Géographie 2, Religion 3, Herboristerie 2 (Curare, Mancenillier).

Maritimes (6). Connaissances nautiques 2, Hydrographie 2, Pratique nautique 2, Navigation 3, Pêche 3.

Techniques (4). Premiers soins 3.

Physiques (6). Acrobatie 3, Discrétion 3, Natation 3, Survie 3, Vigilance 3.

Sociales (5). Connaissance des Indiens 2, Meneur d'hommes 2, Empathie 2, Enseignement 3, Intimidation 3, Persuasion 2.

Combat (7). Arc 5 (dég. +1), Sarbacane 2 (dég. +0), Lance 3 (dég. +3), épée caraïbe en bois 3 (dég. +3), Esquive 3.

Esclave noir

Rés 7, Cha 6.

Image. Les esclaves noirs sont choisis avec un soin cynique : les hommes pour leur constitution robuste et les femmes pour leur joli minois. De haute stature, la peau couleur d'ébène et les dents d'une blancheur sans égale, leurs yeux brillent d'une colère contenue.

Personnalité. À côté de l'enfer de la traversée de l'Atlantique, peu après que votre mère vous ait vendu à une tribu esclavagiste, la vie dans le Nouveau Monde est une partie de plaisir. La culture du coton et le transport des balles lourdes de cent kilos n'ont pas entamé votre envie de fuir. Si vous hésitez encore, peut-être est-ce à cause des mutilations auxquelles sont soumis les fugitifs repris.

Connaissances (5). Religion 3, Herboristerie 2.

Techniques (5). Premiers soins 3.

Maritimes (4). Pêche 3.

Physiques (6). Discrétion 3, Natation 3, Survie 2, Vigilance 3.

Sociales (5). Comédie 2, Enseignement 2.

Combat (6). Bâton 2 (dég. +2), Machette 3 (dég. +2), Esquive 3.

Houngan vaudou

Rés 4, Cha 6.

Image. Légèrement courbé à cause d'un récent retour de bâton des frères lwas Massara, il représente tout de même la sagesse aux yeux des autres esclaves. Il parle peu mais tous l'écoutent, car il sait communiquer avec les esprits.

Personnalité. Vous vous êtes consacré à l'étude des lwas, mais bien qu'elle occupe la majeure partie de votre existence, vous ne perdez pas de vue votre but : aider vos semblables. En communicant avec les lwas, en vous laissant pénétrer de leur âme, vous apportez des solutions et des réponses aux cœurs affamés de vérité et de justice.

Connaissances (7). Géographie 2, Langue étrangère 2, Médecine 3, Herboristerie 3, Religion 5.

Techniques (5). Premiers soins 3.

Physiques (6). Discrétion 3, Survie 2, Vigilance 2.

Sociales (6). Connaissance des marins 2, Empathie 3, Enseignement 2, Persuasion 3.

Combat (4). Esquive 2.

Prostituée esclave

Rés 6, Cha 7.

Image. Vêtue d'une robe rouge affriolante, cette superbe jeune femme noire danse souvent seins nus sur la table de l'auberge. Cette danse lascive d'origine africaine lui fait oublier ses soucis, mais enflamme aussi les hommes autour d'elle.

Personnalité. Vous êtes épuisée par vos journées éreintantes et votre travail de nuit pour le cabaretier. Vous gardez cependant le sourire, car le tavernier a la main leste. Vous préférez de loin comme clients les flibustiers ou les pirates, qui vous traitent en reine tant qu'ils n'ont pas trop bu. Ils vous versent un pourboire énorme en plus du prix payé au tenancier, mais celui-ci vous vole dès qu'il le peut. Les pires clients sont les planteurs et les bourgeois, qui ajoutent à la saleté de votre travail tout leur mépris, vous traitant comme un animal. Vous vous enfuyez parfois pour vous joindre aux rites vaudous des esclaves de la plantation voisine.

Connaissances (5). Religion (Vaudou) 3.

Techniques (5). Danse 5.

Physiques (6). Vigilance 3.

Sociales (7). Comédie 3, Empathie 3, Intimidation 2. Persuasion 3, Séduction 4.

Combat (5). Combat à mains nues 2 (dég. -1), Dague 1 (dég. +1), Esquive 2.

Bravo

Rés 7, Cha 5.

Image. Guerrier de petite taille, coiffé au bol à la manière des autres Indiens d'Amazonie, deux bâtonnets d'une vingtaine de centimètres de long ornent ses narines, et les nombreuses scarifications sur son dos sont comme une histoire à fleur de peau.

Personnalité. Votre arrière-grand-père a été trahi par un de ces chiens à grand nez et peau blanche. Depuis, vous savez à quoi vous en tenir et abattez à vue tous ceux qui osent s'aventurer sur votre territoire. La forêt vous appartient et vous savez que vous en êtes le maître. Bâton à tonnerre ou pas, la peau de ces chacals est assez tendre pour être transpercée par l'une de vos aiguilles de sarbacane. Leur cœur de chien cessera bientôt de battre.

Connaissances (5). Géographie 2, Herboristerie 3 (Curare), Religion 2.

Techniques (5). Premiers soins 2.

Physiques (7). Acrobatie 3, Discrétion 4, Survie 4, Vigilance 3.

Sociales (4). Connaissance des Indiens 2, Meneur d'hommes 3, Intimidation 3.

Combat (8). Arc 2 (dég. +1), Sarbacane 5 (dég. +0 et curare), Casse-tête 3 (dég. +3), Lance 4 (dég. +4), Esquive 3.

Mosquito

Rés 6, Cha 6, Adr 6.

Image. Grand et athlétique, peau brune, le visage allongé. Les dents sont peintes en noir, tout comme le visage lorsqu'il faut recevoir des invités.

Personnalité. Vous êtes plutôt taciturne, mais un peu d'alcool suffit à vous dérider. Vous passez votre temps à jouer ou à pêcher. Très curieux de tout, vous observez soigneusement les coutumes et la technique des Blancs que vous rencontrez, afin de progresser sur le chemin de la vie.

Connaissances (5). Géographie 3, Herboristerie 2.

Techniques (5). Premiers soins 2.

Physiques (8). Acrobatie 4, Discrétion 3, Survie 2, Vigilance 4.

Sociales (6). Connaissance des Indiens 2, Meneur d'hommes 2, Empathie 3.

Combat (7). Arc 2 (dég. +1), Javelot/Harpon 5 (dég. +5), Lance 3 (dég. +3), Esquive 3. Une fois par Tour, possibilité de dévier un projectile (voir p. 103).



Prêtre maya

Rés 5, Cha 6.

Image. Son vieux visage s'illumine d'un sourire triste, son nez légèrement busqué lui donne du caractère, et ses larges lèvres fripées cachent quelques chicots jaunes et branlants.

Personnalité. Vous êtes un des derniers détenteurs des savoirs du peuple maya. Vous connaissez le parcours des astres, la manière de calculer le calendrier et la position des anciens temples maintenant rongés par la forêt, mais à qui cela servira-t-il ? Les membres de votre peuple ont été attirés vers la mort un à un par une étrange maladie. Peut-être ne pouvait-il en être autrement, maintenant que le cinquième soleil est en train de mourir. Vous attendez le tremblement de terre qui doit mettre fin au cinquième âge du monde, mais chaque jour passe et cet événement se fait attendre.

Connaissances (8). Géographie 3, Langue étrangère 3, Lire/Écrire 3, Science 3, Religion 3.

Techniques (4). Premiers soins 3.

Physiques (4). Survie 2, Vigilance 2.

Sociales (6). Meneur d'hommes 2, Empathie 3, Enseignement 3, Persuasion 3.

Combat (5). Arc 2 (dég. +0), Esquive 2.

Homme arawak

Rés 6, Cha 7.

Image. Mince et élancé, le corps athlétique, avec de beaux traits et un sourire franc, l'Arawak (appelé improprement Taïnos, qui veut dire noble) respire l'insouciance, laquelle régit sa vie. Il constitue une proie facile pour l'Espagnol ou le Caraïbe, qui cherchent tous deux à le détruire, chacun ayant ses propres raisons.

Personnalité. Vous chassez et pêchez uniquement lorsque vous et votre famille avez faim. Pour chasser, point d'arme compliquée, un bâton cassé sur le chemin suffit. Vous aimez particulièrement jouer au ballon et mesurez ainsi votre adresse avec les autres jeunes gens du village. Pour vous, le temps n'existe pas et un ami tué par les Caraïbes reviendra bientôt sous les traits d'une autre personne.

Connaissances (5). Géographie 2, Religion 2.

Maritimes (4). Connaissances nautiques 2, Hydrographie 3, Pratique nautique 3, Natation 3, Pêche 2.

Techniques (5). Premiers soins 3.

Physiques (8). Acrobatie 5, Discrétion 2, Survie 3, Vigilance 3.

Sociales (7). Connaissance des Indiens 2, Empathie 3, Enseignement 2, Persuasion 3, Séduction 3.

Combat (5). Arc 2 (dég. +0), Bâton 2 (dég. +1), Esquive 2.

Femme arawak

Rés 4, Cha 8.

Image. Si belles que les Caraïbes en font leurs épouses plutôt que de les manger, leur peau d'un bel ocre est douce comme le miel. Leurs traits sont fins, et leurs cheveux longs encadrent de jolis yeux noirs. Elles dansent en revanche de manière très gauche et sont inélégantes aux yeux des Européens.

Personnalité. Vous aimez vous baigner, cultiver la terre pour nourrir votre famille et élever vos enfants. Ces quelques tâches vous suffisent pour être heureuse, mais vous vous accommodez très bien de situations moins idylliques. Les rares hommes blancs qui découvrent votre village et se joignent à vous sont étonnés que les choses du sexe fassent si naturellement partie de votre vie.

Connaissances (5). Langue étrangère (Caraïbe) 3, Herboristerie 2, Religion 2.

Techniques (5). Chirurgie 3, Premiers soins 3.

Physiques (6). Acrobatie 2, Discrétion 2, Survie 2, Vigilance 2.

Sociales (8). Comédie 3, Connaissance des Indiens 2, Meneur d'hommes 2, Empathie 3, Enseignement 3, Persuasion 2, Séduction 4.

Combat (5). Combat à mains nues 2 (dég. -1), Esquive 2.

Colons / Terriens

Bourgeois/Boutiquier

Rés 4, Cha 5.

Image. Son regard obséquieux vire au mépris lorsqu'il croise un manant ou une femme dont les ragots ont détruit la vie. Il se déplace difficilement et passe son temps à éponger ce front que le temps chaud et humide des Caraïbes couvre de sueur.

Personnalité. Vous êtes tout à fait conscient d'avoir acquis une sorte de noblesse. L'argent apporte beaucoup plus de confort qu'une noble naissance, aussi êtes-vous toujours à l'affût d'une opportunité de faire des profits, afin de rester le roi de cette ère nouvelle. Si dans votre famille on est tailleur depuis des générations, vous aurez certes des remords à quitter cette profession, mais l'or rapporté par le commerce du sucre et du cacao vous fera vite changer d'avis. Vous tenez plus à votre or qu'à votre vie et il faudra vous passer sur le corps pour le récupérer.

Connaissances (6). Commerce 3, Géographie 2, Langue étrangère 2, Lire/Écrire 3, Intendance 3.

Physiques (4). Vigilance 2.

Sociales (7). Comédie 3, Connaissance des colons 2, Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 2, Intimidation 2, Persuasion 2, Politique 2.

Combat (3). Pistolet de Poche 1 (dég. +0), Dague 2 (dég. +0), Esquive 1.

Fière courtisane

Rés 4, Cha 8.

Image. Cette dame au port altier et au visage splendide ne semble pas vouloir s'en laisser conter. Ses cheveux noirs sont savamment coiffés, ce qui occupe d'ailleurs une bonne part de sa journée. Elle porte une belle robe pourpre brodée et sertie de pierres précieuses.

Personnalité. Vous n'éprouvez aucun mépris, mais uniquement de la colère envers les gueux des mers, ces fieffés forbans qui ont donné leur âme au diable en échange de Dieu sait quelle monstruosité. Rien ne pourra apparemment entamer votre fierté, et certainement pas les violences ou l'humiliation.

Connaissances (6). Commerce 2, Géographie 2, Langue étrangère 2, Lire/Écrire 3, Maintenance 2.

Techniques (4). Premiers soins 2.

Physiques (3). Vigilance 3.

Sociales (7). Comédie 3, Meneur d'hommes 2, Empathie 3, Intimidation 2, Persuasion 3, Politique 3, Séduction 3.

Combat (4). Pistolet de poche 1 (dég. +0), Esquive 1.

Fille gâtée

Rés 3, Cha 6.

Image. Jeune femme d'une vingtaine d'années, elle est plutôt jolie à regarder, mais ses manières agressives et fates effacent tout de suite cette première impression favorable. Elle parle fort pour se donner du poids et minaude en passant en revue tout son registre de comédienne pour obtenir ce qu'elle veut.

Personnalité. Les gens qui vous parlent ont un peu trop tendance à oublier à qui ils ont affaire : vous êtes la fille du gouverneur et votre père fait à peu près tout ce que vous voulez. Vous promettez l'ire de votre père à tous ceux qui s'opposent à vos désirs. Ce perpétuel besoin de reconnaissance vous rend malheureuse, car une lubie satisfaite est vite remplacée par une autre.

Connaissances (4). Langue étrangère 2, Lire/Écrire 2.

Physiques (5). Vigilance 3.

Sociales (6). Comédie 3, Meneur d'hommes 2, Empathie 2, Intimidation 3, Persuasion 2, Séduction 2.

Combat (4). Pistolet de Poche 1 (dég. +0), Dague 1 (dég. +1), Esquive 1.

Habitant/Planteur

Rés 7, Cha 5.

Image. Il est vêtu d'une chemise de lin crasseuse, d'un pantalon de toile et marche pieds nus. Son visage taillé à la serpe s'arrondit quand il s'installe et que ses engagés ou ses esclaves font le travail à sa place.

Personnalité. Vous n'êtes pas venu dans le Nouveau Monde pour y faire fortune mais pour y trouver un nouveau mode de vie, plus franc et plus rustre, avec la liberté en prime. Quand un engagé ne fait pas son travail, vous n'hésitez pas à le battre à mort, réalisant ensuite que vous venez de perdre trente pièces de huit… Le Code noir vous interdit de tuer les esclaves récalcitrants, mais cela ne vous empêche pas de leur mettre les côtes à nu à coups de tige de canne.

Connaissances (5). Géographie 2, Herboristerie 2.

Techniques (5). Charpenterie 3, Premiers soins 2.

Physiques (6). Survie 3, Vigilance 2.

Sociales (6). Comédie 3, Connaissance des colons 2, Meneur d'hommes 2, Intimidation 3, Jeu 3, Persuasion 2.

Combat (5). Pistolet 1 (dég. +1), Combat à mains nues 2 (dég. -1), Nerf de bœuf 3 (dég. +0), Hache 1 (dég. +1), Esquive 2.

Lettré (Juge/Médecin)

Rés 4, Cha 6.

Image. Petit et légèrement courbé par les ans, il a le visage sévère. Son expression se limite à un froncement de sourcil ou à un regard désolé, quand il fait comprendre à ses interlocuteurs que ses services sont vraiment nécessaires.

Personnalité. Vous avez une compétence rare dans le Nouveau Monde, et vous savez en tirer profit. Pour vous, chaque personne à qui vous rendez un service reste longtemps votre obligé et vous le traitez comme tel. Dans l'exercice de votre profession, vous entremêlez votre discours de mots techniques et de références pompeuses tirées de la Bible, afin de vous imposer à ceux qui n'ont pas votre esprit. En ces temps troublés, les hommes ont un peu tendance à oublier Dieu… dont la tâche doit ressembler à la vôtre.

Connaissances (7). Droit 4 (Juge), Langue étrangère 2, Médecine 3 (Médecin), Herboristerie 2 (Médecin), Lire/Écrire 4, Intendance 2.

Techniques (5). Chirurgie 2 (Médecin), Premiers soins 3 (Médecin).

Physiques (4). Vigilance 2.

Sociales (7). Comédie 2, Meneur d'hommes 3, Empathie 2, Persuasion 3, Politique 3 (Juge).

Combat (4). Pistolet de Poche 2 (dég. +0).

Marchand hollandais/Armateur

Rés 5, Cha 5.

Image. Plutôt gras, il respire la bonne humeur lorsque ses affaires marchent, mais s'affaire, l'air inquiet, voire terrifié, lorsqu'un danger met en péril son profit.

Personnalité. Vous savez qu'en cas de gros problème, votre famille à Amsterdam ne vous laissera pas dans l'embarras. Cependant, vous êtes prêt à tout pour protéger les capitaux qu'ils vous ont confiés et avec lesquels vous avez acheté – à un prix dérisoire – du sucre à un planteur. Vous vivez dans la terreur du pavillon noir à l'horizon. Cette terreur peut vous pousser aux pires extrémités, ou à vous rendre sans hésitation selon votre force de caractère du moment.

Connaissances (7). Commerce 4, Géographie 3, Langue étrangère 3, Lire/Écrire 3, Intendance 3.

Maritimes (6). Connaissances nautiques 2, Pratique nautique 2, Navigation 3.

Physiques (4). Vigilance 2.

Sociales (6). Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 2, Persuasion 4, Politique 1.

Combat (4). Pistolet 1 (dég. +1), Sabre 2 (dég. +1), Esquive 2.

Noble

Rés 5, Cha 6.

Image. Richement vêtu, il ne supporte pas de voir de la boue sur ses vêtements, sans comprendre toutefois ces sauvages indigènes qui se lavent tous les jours. Il s'asperge donc d'un parfum enivrant, que l'on peut repérer à dix mètres à la ronde.

Personnalité. Vous êtes bien loin des considérations matérielles ou scientifiques. Vous vous targuez par contre de l'étendue de vos connaissances en musique. Des roturiers médisants vous prennent pour un bon à rien, et pourtant ils se trompent. Sous vos airs empruntés se cache un fauve, toujours à l'affût des potins qui vous permettent de tenir sous votre coupe la politique de la région.

Connaissances (6). Balistique 2, Géographie 2, Langue étrangère 2, Lire/Écrire 3.

Physiques (3). Vigilance 2.

Sociales (6). Comédie 4, Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 3, Empathie 2, Intimidation 2, Persuasion 4, Politique 4, Séduction 3.

Combat (7). Pistolet 2 (dég. +2), Dague 3 (dég. +2), Rapière 3 (dég. +2), Esquive 2, Escrime 3.

Prêtre/Prophète

Rés 4, Cha 6.

Image. Vêtu d'une simple robe de bure ou d'un riche manteau de couleur sombre, il dégage une impression de puissance et de sévérité.

Personnalité. Vous tentez comme vous le pouvez de ramener les bonnes gens dans le droit chemin, mais l'appât du gain, les fornications avec les esclaves ou les Indiennes impies et lubriques, tout cela vous donne matière à sermonner.

Connaissances (6). Commerce 2, Géographie 3, Langue étrangère 3, Lire/Écrire 3, Science 2, Religion 3.

Techniques (4). Premiers soins 3.

Physiques (4). Vigilance 3.

Sociales (6). Comédie 3, Meneur d'hommes 3, Empathie 3, Enseignement 2, Intimidation 3, Persuasion 3, Politique 2.

Combat (4). Esquive 2.

Adversaires

Bretteur

Rés 6, Cha 7.

Image. Fringant personnage, toujours vêtu comme il sied à son rang, il affiche un mépris évident pour les intrigues de la vie de cour et a visiblement besoin de se dépenser physiquement.

Personnalité. Les courtisans vous ennuient. Leurs discours oiseux révèlent la coque vide qui se cache sous leurs masques. Selon vous, les nobles sont nés pour se battre, quel que soit le motif. Vous aimez montrer votre adresse à l'escrime et affrontez vos adversaires avec panache.

Connaissances (5). Géographie 2, Langue étrangère 2, Lire/Écrire 2.

Techniques (4). Premiers soins 2.

Physiques (6). Acrobatie 3, Discrétion 2, Vigilance 2.

Sociales (6). Comédie 3, Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 2, Empathie 2, Enseignement 3, Intimidation 3, Persuasion 2, Politique 2, Séduction 3.

Combat (7). Pistolet 2 (dég. +2), Combat à mains nues 3 (dég. -1), Dague 3 (dég. +2), Rapière 4 (dég. +2), Esquive 3, Escrime 4.

Capitaine de la garde

Rés 6, Cha 6.

Image. Le capitaine porte un bel uniforme rouge pour les Anglais et bleu pour les Français. Les Espagnols préfèrent les uniformes d'un blanc éclatant, même s'ils sont exposés à la moiteur des Caraïbes et à la saleté.

Personnalité. Respectueux de l'ordre établi, vous obéissez à votre supérieur hiérarchique sans aucune hésitation

et ne supportez pas l'indiscipline de vos subordonnés. En permission, vous êtes un autre homme et vous vous adonnez aux plaisirs de la chair et de la boisson en compagnie de vos soldats.

Connaissances (5). Balistique 2, Langue étrangère 3, Lire/Écrire 2, Tactique 2.

Techniques (4). Pointage de Pièces 3, Recharge de Pièces 2.

Physiques (6). Discrétion 2, Vigilance 3.

Sociales (6). Comédie 2, Connaissance des colons 2, Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 3, Empathie 2, Intimidation 3, Persuasion 2, Politique 2.

Combat (7). Mousquet 3 (dég. +3), Pistolet 3 (dég. +4), Dague 3 (dég. +1), Sabre 3 (dég. +4), Esquive 2, Escrime 2.

Espion/Traître

Rés 6, Cha 7.

Image. Avec son bandeau sur la tête qui lui recouvre l'œil et son énorme chique, on le prend pour un pirate. Son corps sent la crasse et ses vêtements sont trempés par la pluie ou la sueur.

Personnalité. Vous avez compris que donner à la justice les forbans qu'elle réclame rapporte gros. Après avoir obtenu un contrat juteux avec un gouverneur, vous travaillez de l'intérieur. Vous vous introduisez dans les équipages pirates et n'hésitez pas à vous montrer violent et volontaire, mais jamais devant témoins. Le gouverneur vous couvre, mais vous ne prenez pas de risques. Vous poussez même les pirates aux pires atrocités pour faire monter les enchères. Par pigeon voyageur, vous informez votre patron de l'itinéraire des pirates dès qu'ils s'approchent de sa juridiction.

Connaissances (5). Géographie 2, Langue étrangère 3.

Techniques (4). Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 2.

Maritimes (5). Connaissance des marins 3, Pratique nautique 3.

Physiques (6). Discrétion 3, Vigilance 4.

Sociales (7). Comédie 3, Empathie 3, Intimidation 2, Persuasion 3.

Combat (6). Pistolet 2 (dég. +1), Sabre 3 (dég. +1), Dague 3 (dég. +1), Esquive 2.

Gouverneur

Rés 6, Cha 4.

Image. La cinquantaine passée, il n'a pas perdu de sa magnificence. Il a certes pris du poids, mais reste alerte et précis dans ses mouvements. Il semble assumer sa charge avec une passion toute particulière.

Personnalité. Tant que cela ne nuit ni à votre réputation, ni à vos finances, vous ne voyez pas d'inconvénients à traiter avec des pirates. Il sera toujours temps de les pendre avant qu'ils ne vous dénoncent ou ne deviennent dangereux.

Connaissances (7). Commerce 3, Géographie 3, Langue étrangère 3, Lire/Écrire 3, Intendance 3.

Physiques (4). Discrétion 2, Vigilance 2.

Sociales (7). Comédie 3, Connaissance des colons 3, Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 3, Empathie 3, Intimidation 4, Persuasion 3, Politique 4.

Combat (7). Pistolet 3 (dég. +2), Dague 3 (dég. +2), Rapière 3 (dég. +2), Esquive 2, Escrime 3.



Homme de main/ Pilier de taverne

Rés 7, Cha 4.

Image. Des cheveux blonds, sales et longs encadrent son visage empourpré par l'alcool. Il avance en titubant, et son énorme masse ébranle les tables et renverse les chaises sur son passage.

Personnalité. Vous êtes prêt à tous les sales boulots pour rembourser vos dettes et remplir votre timbale. Mine de rien, ça fait déjà quelques années que vous videz les tripots, vos petits boulots vous amenant de port en port.

Connaissances (4). Géographie 3.

Physiques (6). Discrétion 2, Vigilance 1.

Sociales (5). Connaissance des marins 3, Empathie 3, Persuasion 2.

Combat (6). Pistolet 2 (dég. +1), Combat à mains nues 4 (dég. +0), Sabre 3 (dég. +2).

Mousquetaire

Rés 6, Cha 6.

Image. Pour parfaire leur uniforme bleu, les mousquetaires portent sur la tête ou à la main un grand et superbe chapeau. Une cape aux armes du cardinal ou du roi complète cette belle apparence.

Personnalité. Pris entre les manigances des partisans du roi et du cardinal, vous ne savez quel parti prendre. Vous vous sentez plus à votre place sur les champs de bataille, car le roi vous donne tous les atouts dont vous avez besoin pour en être le maître, la maîtrise de l'escrime et du tir au mousquet, et vous l'en remerciez.

Connaissances (6). Langue étrangère 2, Lire/Écrire 2.

Techniques (4). Pointage de pièces 3, Recharge de pièces 3.

Physiques (6). Acrobatie 3, Discrétion 2, Survie 2, Vigilance 2.

Sociales (6). Connaissance des marins 3, Meneur d'hommes 3, Intimidation 3, Persuasion 2, Politique 2, Séduction 3.

Combat (7). Mousquet 4 (dég. +3), Pistolet 3 (dég. +2), Dague 3 (dég. +2), Rapière 4 (dég. +2), Esquive 3, Escrime 2.

Soldat

Rés 6, Cha 5.

Image. Son uniforme est simple et d'une seule couleur (et a souvent du mal à se remettre des orgies des permissions). Dans le Nouveau Monde, il est plus utile en tant que sentinelle qu'en tant que soldat.

Personnalité. Vous aimez abuser de votre faible pouvoir. Il vous arrive souvent de chercher des noises à une jolie demoiselle pour avoir le plaisir non partagé de sa compagnie. Quand il s'agit de types aux mines un peu louches ou de marins fauteurs de troubles, vous êtes sans pitié.

Connaissances (4). Géographie 2, Langue étrangère 2.

Techniques (4). Pointage de pièces (Artilleur) 3, Recharge de pièces (Artilleur) 3.

Physiques (6). Vigilance 3.

Sociales (5). Connaissance des marins 2, Meneur d'hommes 2, Empathie 2, Intimidation 2, Persuasion 2.

Combat (6). Mousquet 3 (dég. +2), Pistolet 3 (dég. +1), Dague 2 (dég. +1), Sabre 3 (dég. +2), Esquive 2.

Spadassin

Rés 6, Cha 3.

Image. Cynique, au regard vide et aux trais tirés, son existence est solitaire, si bien qu'il est toujours mal rasé, sale et puant.

Personnalité. Vous ne faites pas de manières quand on vous donne un nouveau travail. Vous vous efforcez de le finir et la mort seule pourrait vous faire tourner les talons. Par principe, et de là vient votre réputation, vous ne trahissez jamais le nom de vos commanditaires.

Techniques (4). Premiers soins 3.

Physiques (6). Discrétion 3, Survie 2, Vigilance 3.

Sociales (5). Connaissance des marins 3, Empathie 2, Intimidation 3, Persuasion 3, Politique 2.

Combat (7). Pistolet 2 (dég. +2), Dague 3 (dég. +2), Sabre 3 (dég. +3), Rapière 4 (dég. +2), Esquive 2, Escrime 1.

Voleur/Mauvais garçon

Rés 5, Cha 5.

Image. De taille moyenne, plutôt maigre, il n'a rien d'impressionnant. Son assurance et son ton toujours jovial attirent les regards des femmes.

Personnalité. La vie est si simple. Pas de métier, pas de famille, juste la rue bondée de monde. Ce garde-manger contient tous les étalages, toutes les bourses, mais aussi toutes les femmes dont vous avez besoin pour être heureux. Vous évitez les confrontations, sauf s'il y a beaucoup à gagner ou si on vous provoque. Le masque du sympathique garçon tombe alors et le rapace refait surface.

Techniques (4). Premiers soins 2.

Physiques (7). Discrétion 4, Natation 2, Survie 1, Vigilance 3.

Sociales (6). Connaissance des marins 2, Empathie 3, Intimidation 3, Persuasion 3.

Combat (6). Combat à mains nues 3 (dég. +0), Dague 3 (dég. +1), Rapière 3 (dég. +1), Esquive 4.

Animaux

Voici les attributs essentiels des animaux que les personnages-joueurs pourraient être amenés à rencontrer. **La Facilité de base de toutes leurs actions est de 6.** Seule leur Résistance change, voire aussi leur Adaptabilité pour les animaux familiers. Vous trouverez aussi quelques Compétences qui leur sont propres.

Animaux familiers

Chien de chasse. Ada 3, Rés 6. Apprendre un tour 1, Combat 3 (dég. +0), Athlétisme 3, Esquive 3, Vigilance 3.

Dauphin. Ada 6, Rés 6. Apprendre un tour 3, Combat 3 (dég. +2), Natation 6, Discrétion 3, Vigilance 4.

Singe Sapajou. Ada 5, Rés 2. Acrobatie 4, Apprendre un tour 3, Combat 4 (dég. -2), Discrétion 3, Esquive 3, Vigilance 3.

Perroquet. Ada 1, Rés 2. Apprendre un tour 4, Combat 3 (dég. -2), Vol 2, Esquive 1, Répéter 3, Vigilance 2.

Rat. Ada 2, Rés 3. Apprendre un tour 1, Combat 3 (dég. - 3, +1 par groupe de 5 rats), Athlétisme 3, Discrétion 3, Esquive 3, Vigilance 3.

Animaux terrestres

Boa. Rés 6. Combat 2 (pour s'enrouler autour de sa proie), Constriction 4 (dég. +1), Discrétion 3, Esquive 2, Vigilance 2.

Bœuf. Rés 7. Combat 2 (dég. +2), Athlétisme 3, Esquive 1, Vigilance 1.

Serpent Corail. Rés 2. Combat 3 (dég. +0, morsure empoisonnée), Discrétion 3, Esquive 3, Vigilance 3.

Jaguar. Rés 7. Acrobatie 3, Combat 3 (dég. +2), Discrétion 2, Esquive 2, Vigilance 3.

Mygale. Rés 1. Combat 3 (dég. -3), Discrétion 4, Esquive 3, Vigilance 2.

Ocelot. Rés 5. Acrobatie 4, Combat 3 (dég. +1), Discrétion 3, Esquive 3, Vigilance 3.

Pécari. Rés 4. Athlétisme 3, Esquive 2, Vigilance 2.

Singe hurleur rouge. Rés 5. Acrobatie 3, Combat 2 (dég. -1), Esquive 2, Vigilance 2.

Scorpion. Rés 1. Combat 2 (dég. -3, piqûre empoisonnée), Discrétion 3, Esquive 2, Vigilance 2.

Animaux aquatiques

Anaconda. Rés 7. Combat 2 (pour s'enrouler autour de sa proie), Constriction 3 (dég. +2), Discrétion 3, Vigilance 2.

Baleine. Rés 15. Combat 1 (dég. +5), Nager 3, Vigilance 1.

Barracuda. Rés 3. Combat 4 (dég. +1), Discrétion 3, Natation 3, Vigilance.

Caïman. Rés 7. Combat 2 (morsure : dég. +3, coup de queue : dég. +1), Athlétisme 4, Discrétion 2, Natation 4, Vigilance 2. L'épaisse peau du caïman lui offre une protection de 2, qui se soustrait à tous les dégâts.

Crocodile. Rés 10. Combat 3 (morsure : dég. +4, coup de queue : dég. +2), Athlétisme 4, Discrétion 2, Natation 4, Vigilance 2. L'épaisse peau du crocodile lui offre une protection de 3 sur le dos, qui se soustrait à tous les dégâts.

Lamantin. Rés 6. Combat 1 (dég. -1), Natation 2, Discrétion 3.

Orque. Rés 9. Combat 4 (dég. +5), Discrétion 2, Natation 5, Vigilance 4.

Piranha. Rés 1. Combat 3 (dég. +1/5 piranhas), Natation 3, Vigilance 4.

Requin. Rés 6. Combat 3 (dég. +2), Discrétion 2, Natation 3, Vigilance 3.

Tortue franche. Rés 7. Combat 2 (dég. -1), Natation 2.

Animaux volants

Ara. Rés 2. Combat 1 (dég. -2), Vol 3, Discrétion 1, Répéter 2, Vigilance 2.

Chauve-souris vampire. Rés 1. Combat 2 (dég. +0), Vol 3, Discrétion 5, Vigilance 3.

Fou. Rés 4. Combat 2 (dég. -2), Vol 4, Discrétion 1, Pêche 4, Vigilance 2.

Frégate. Rés 4. Combat 3 (dég. -2), Vol 3, Discrétion 2, Pêche 3, Vigilance 3.

Harpie/Condor. Rés 7. Combat 4 (dég. +1), Vol 3, Discrétion 3, Vigilance 3.

Pélican. Rés 4. Combat 1 (dég. -1), Vol 2, Discrétion 2, Pêche 3, Vigilance 2.

Vautour. Rés 5. Combat 2 (dég. +0), Vol 2, Discrétion 2, Vigilance 3.

Apprendre un tour à un animal

Pour apprendre un tour (simple !) à un animal, il faut que le maître réussisse un Test de Dressage et que l'animal réussisse de son côté un Test d'apprentissage des tours.

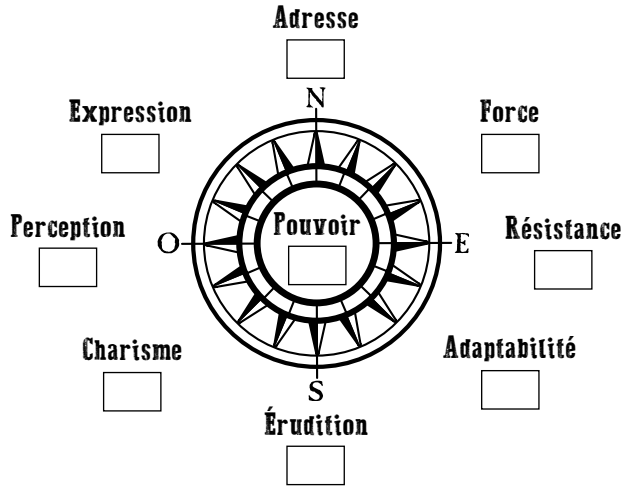
L'animal peut apprendre en tout autant de tours que le double de son niveau en Adaptabilité.

PAVILLON Noir

FICHE DE PERSONNAGE

Personnage

Nom : _____
Titre : _____
Profession : _____
Poste à bord : _____
Peuple et pays d'origine : _____
Origines sociales : _____
Jeunesse : _____
Religion : _____
Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____
Description physique : _____



Compétences de connaissances

Balistique • (CC) _____ ☐
Cartographie • _____ ☐
Commerce _____ ☐
Connaissance spécialisée :
- Droit • _____ ☐
- Géographie _____ ☐
- Histoire _____ ☐
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Herboristerie • _____ ☐
Ingénierie navale • _____ ☐
Intendance • _____ ☐
Lire/Ecrire • _____ ☐
Médecine • _____ ☐
Religion
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Sciences • _____ ☐
Tactique (CC) _____ ☐

Compétences techniques

Art •
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Artillerie :
- Pointage de pièces (CC) _____ ☐
- Recharge de pièces (CC) _____ ☐

Artisanat :
- Calfatage • _____ ☐
- Charpenterie • _____ ☐
- Voilerie • _____ ☐
- Cuisine _____ ☐
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Chasse _____ ☐
Chirurgie • _____ ☐
Dressage _____ ☐
Premiers soins _____ ☐

Caractéristiques secondaires

Chance _____ Initiative _____
Nombre d'Actions/Tr _____
Valeur de métier, _____
(____+____)/2 = _____

Valeurs de commandement :
- Capitaine : (Cha + Eru)/2 = _____
- Second : (Per + Exp)/2 = _____
- Canonnier : (Per + Exp)/2 = _____
- Quartier-maître : (Cha + Per)/2 = _____
- Maître d'équipage : (Adr + Exp)/2 = _____
- Maître canonnier : (Per + For)/2 = _____

Modificateur de dégâts :
- Force (MDFor) _____
- Adresse (MDAdr) _____

Compétences maritimes

Connaissances nautiques • (CC) _____ ☐
Connaissance des navires _____ ☐
Connaissance de la signalisation • _____ ☐
Hydrographie • (CC) _____ ☐
Navigation • _____ ☐
Pêche _____ ☐
Pratique nautique (CC) _____ ☐
Timonerie (CC) _____ ☐

Compétences physiques

Acrobaties/Escalade _____ ☐
Athlétisme _____ ☐
Discrétion (CC) _____ ☐
Equitation _____ ☐
Larcins • _____ ☐
Natation _____ ☐
Survie • _____ ☐
Vigilance (CC) _____ ☐

Compétences sociales

Comédie _____ ☐
Connaissance des colons/indigène :
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Connaissance des marins :
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Empathie (CC) _____ ☐
Enseignement (CC) _____ ☐
Etiquette • _____ ☐
Intimidation (CC) _____ ☐
Jeu _____ ☐
Langues étrangères :
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Meneur d'hommes (CC) _____ ☐
Persuasion (CC) _____ ☐
Politique • _____ ☐
Séduction _____ ☐

Compétences de combat

Armes blanches :
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Armes à feu (• Ind./Afr.) :
- Mousquet _____ ☐
- Pistolet _____ ☐
- Grenade _____ ☐

Armes de jet/trait :
- _____ _____ ☐
- _____ _____ ☐

Combat à mains nues _____ ☐
Escrime • ☐☐☐☐☐ _____ ☐
Esquive _____ ☐

© 2016 Black Book Éditions. Tous droits réservés. Impression autorisée pour usage personnel uniquement.

Contacts & Alliés

État de santé général

Légère	Sérieuse	Grave	Critique	Coma	Mortelle
—	—	(-/D6)	(D6/D10)	(D10/D12)	(D12+2/D20+2)
☐	☐	☐	☐	☐	☐
—	-1	-2	-4	—	—

6-Tête

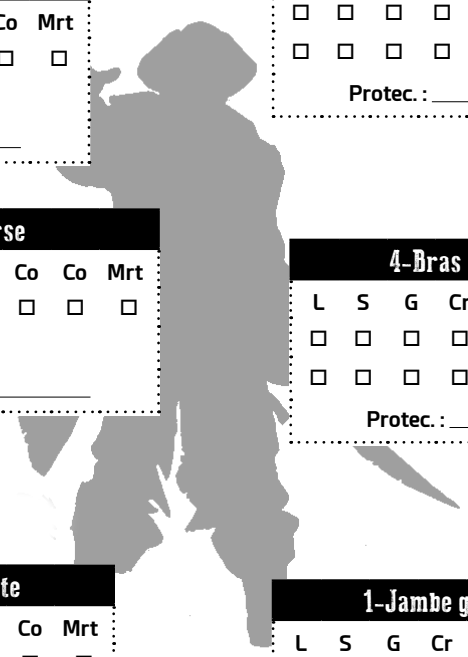
L	S	G	Cr	Co	Co	Mrt
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐			

Protec. : _____

5-Bras droit

L	S	G	Cr	Co	Co	Mrt
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐			

Protec. : _____



3-Torse

L	S	G	Cr	Co	Co	Mrt
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐			

Protec. : _____

4-Bras gauche

L	S	G	Cr	Co	Co	Mrt
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐			

Protec. : _____

2-Jambe droite

L	S	G	Cr	Co	Co	Mrt
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐			

Protec. : _____

1-Jambe gauche

L	S	G	Cr	Co	Co	Mrt
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐			

Protec. : _____

Avantages & Faiblesses

Carnet de notes

Gloire

Score _____
Niveau _____
Points depensés :
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Infamie

Score _____
Niveau _____
Points depensés :
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Equipement

Armes

Nom	Carac.	Comp.	Dégâts	Portée Taille	Recharge	Long feu	Dé de long feu	Risques de base de long feu

© 2016 Black Book Éditions. Tous droits réservés. Impression autorisée pour usage personnel uniquement.

L'équipage de Renaud Maroy

Patrick ABITBOL
Yannis ADMANE
Joly ALEXANDRE
Romain ALEXIS
Tony ALLAIN
Gilles ALMELA
Franck ANDRIEU
Manuel AUBIER
Cottrant AURELIEN
Frédéric AVERSENG
Lionel AYOUN
Johann BAE
Bertrand BAILLY
Sylvain BALAT
Alain BARBATO
Bruno Barcellini
David BARTHELEMY
Jean-sébastien BARTHES
Lionel BAZZO
David BEAU
Sebastien BEAUDET
Dimitri BELARD
Nicolas BERNARD
Eric BERNARD
Arnaud BERTHOUMIEU
Christophe BERTRAND
Benjamin BESSON
Lionel BIAMONTI
Nicolas BILOT
Cédric BLAISE
Julien BLAISE
Jeremy BLANCHARD
Nicolas Blanchier
Hugues BLAZART
Yann BLAZART
Joffrey BLOIS
Jean-Philippe BONNET
Cyril BONY
Mickaël BONY
Philippe BORECEK
Cécile BOSSUT
Sylvain BOUCAULT
Arnaud BOUDET
Isabelle BOUDOURIC
Vincent BOULANGER
Clément BOURGOIN
Jean-Christophe BOUSSON
Jean-françois BOVIER

Charles BRACHON
David BREANT
Alexandre BROD-JEZEQUEL
Jean-Stéphane CABEZA
Edouard CARLETTI
Emanuel CASAGRANDE
Christophe CASTEJON
Olivier CASTEX
Eric CASTILLO
Benjamin CAVALIER
Cédric CHARDON
Slawick CHARLIER
Vladimir CHARRON
Samuel CHENAL
Michel CHEVALIER
Hugo CHEYRON
Xavier CHUNG MINH
Damien CIGNA
Josselin CLEMENT
YannCOLLETTE
AnneCOMBA
PhilippeCRAHAY
JulienCREPIN
Olivier CUNEY
Francis DA_SILVA_ALVES
Sylvain DABRIOU
Mathieu DARMEDRU
Jérémy DAUFFY
Thibaut DE BALMAIN
StéphaneDELAGE
Guillaume DELARUE
Thibault DELAVALLEE
Pierre DELOCHE
Maxence DELSAUT
Benoit DELVA
Eddy DERICK
Gauthier DESCAMPS
Christian DESMET
Geoffrey DESVAUX
Denis DETRAZ
Philippe DEVILLE
Didier DEYRIS
Nicolas DEYSSON
Colin DIDIER
Mathias DORSAZ
Pierre DOS SANTOS
Maxime DROUOT
Christophe DUBOIS

Alexandre DUPOUEY
Laurent DUQUESNE
Jonathan DUVIC
Guillaume ESCRIVANT
Lionel FAGONE
Nicolas FAURE
Guillaume FAURE-LENORMANT
Cédric Ferrand
Baptiste FERRATON
Anthony FIASCARO
Christophe FISCHER
Annette FORDOXCEL
Guillaume FOUILLET
Matteo FOURCAUT
Alan FRESNEAU
Eric FROMENT
Jeremie FUZEAU
Thomas GACHON
Emilien GARCIA
Noe GASPARINI
Vincent GAUBERT
Jean-Yves GAUCHER
Serge GAUMAIN
Pierre GAVARD-COLENNY
Thibault GENDRON
Emmanuel GHARBI
Olivier GHIERCHE
Mickael GHILARDINI
Denis GIBERT
René-philippe GIMENEZ
David GIRARDEY
Matthieu GIRAULT
Micael GOMES
Franck GOUDARD
Jean-paul GOURDANT
Géraud GOURJON
Christophe GRELAIT
Thomas GREU
Thibaut Guaquière
Etienne GUERRY
François GUEUNING
Guillaume GUIMIOT
Damien GUINE
Raphael HAMIMI
PhilippeHAMON
Dimitri HARDIQUEST
Patrice HEDE
Gael HENRY

Vincent HENRY
Frédéric HERMAND
Sylvain HOGUET
Mickaël HRBCEK
Denis HUNEAU
Antoine IMHOFF
FrançoisJACOB
Stephane JONVEAUX
Eric JOUDELAT
Lakis KALISPERATIS
Cedric KARCHER
Philippe KLEIN
Jean-françois KNEBEL
Michel KRADOLFER
François LABAYE
Alexandre LADEVEZE
David LALLEMAND
Sébastien LAMBLIN
Nadine LAMBLIN
Guillaume LAMBLIN
Arnaud LANNEVAL
Blaise LAPORTE
Daniel LASMAN
Mickael LE Mickaël
Kevin LE FRANC
Fabrice LECOMTE
Thomas LEDEME
Marc LEDUC
Laurent LEFEBVRE
Philippe LEGER
Laurent LELEUX
Christophe LELOUP
FrancoisLEVIN
Vincent LIBOUBAN
Olivier LIEB
Morgan LOMBARD
Jean-françois LOQUEN
Mathieu LORANGE
Mayeul MACE
François MAES
Jean-christophe MAGNAN
Léo MAGNIEN
Fabien MAGNIN
Pierrick MALECOT
Mehdi MAMOUN
Renaud Maroy
Bernard MAROY
Stephane MARSAUDON
David Martin
Arnaud MARTIN
Etienne MARTIN
Freddy MARTINEZ
Thomas MAURIN
Benoit MAURO
Frederick MESTRE
Jean MEYER
Patrick MEYERE
Olivier MICHEL
Étienne MINEUR
Romain MOATTI
Julien MONFORT
Cédric MONIN
Jean-christophe MORAND
Francis MORIN
Samuel MOULLE
Marc MOUREAU
Olivier MURITH
Olivier MUSCEDERE
Thomas NEYMARC
Gilles NICOLAY
Leroy OLIVIER
Guillaume PASQUIER
Patrick PEDROSA
Samuel PELLAUD
Bruno PENISSON
Jean-pierre PERALEZ
Benoit PERQUE
Emmanuel PERSONNE
Romain PESSIOT
Romain PESSIOT
Hugues PEUGEOT
Benoit PHILIBERT
Mick PHILIPPON
Christophe PICAUD
Nicolas PICQ
Emmanuel PIERRE
Comparot PIERRE
Laurent PLAULT
Hugues POINSOT
Manuel PONCE
Romain POUDEVIGNE
Nicolas PROUTEAU
Dominique PUTOIS
Olivier RABOT
Martin RACZKOWSKI
Vincent RADIX
Arnaud RAMELOT
Vincent RAULIN
David RIDEL
Stéphane RIVIER
Pierre ROSENTHAL
Erwan ROUGEUX
Frederic ROUMY
Frédéric RUYSSCHAERT
Frederic SAN PEDRO
Nicolas SANCHEZ
Marc SAUTRIOT
Séverin SCHAEFER
Bruno SCHIAVON
Nicolas SCHONT
Tobias SCHULTE-KRUMPEN
Arnaud SEBAN
Jean SEMENOUX
Romain SEUX
Christophe Stébé
Butreau STEPHAN
Jean SUSS
Daniel SZYMANSKI
Olivier TETAZ
Corentin THERY
Mickaël THIELLEUX
Nicolas THIVET
Sébastien THOMAS
Olivier TINSEAU
Samuel TISSIER
Sebastien TORRES
Florian TURCHET
Loïc VAESKEN
Lionel VAN_DAMME
Pierre-lionel VANHOORDE
Arnaud VASSELIN
Philippe VERGE-BRIAN
Sylvain VEY
Cedric VICARD
Di Tuyen VO QUANG
Valentin VOINSON
Frédéric VOIRON
Francis WIEDERKEHR
Laurent WITZ
Vincent ZIMMERMANN