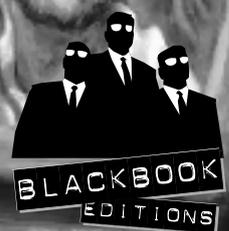


Le vent de la révolte

Un scénario plein de fougue pour Pavillon Noir



Écrit spécialement (et avec rage) pour le Tournoi de l'INSA de Lyon,
passionnément organisé par le CLUJI les 8 et 9 avril 2005.



Crédits

Scénario et background des PJ hargneusement écrits par Raphaël Bombayl.

Création technique et irascible des personnages par Olivier Crespin.

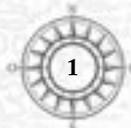
Mise en page colérique de Cyrielle Renaud.

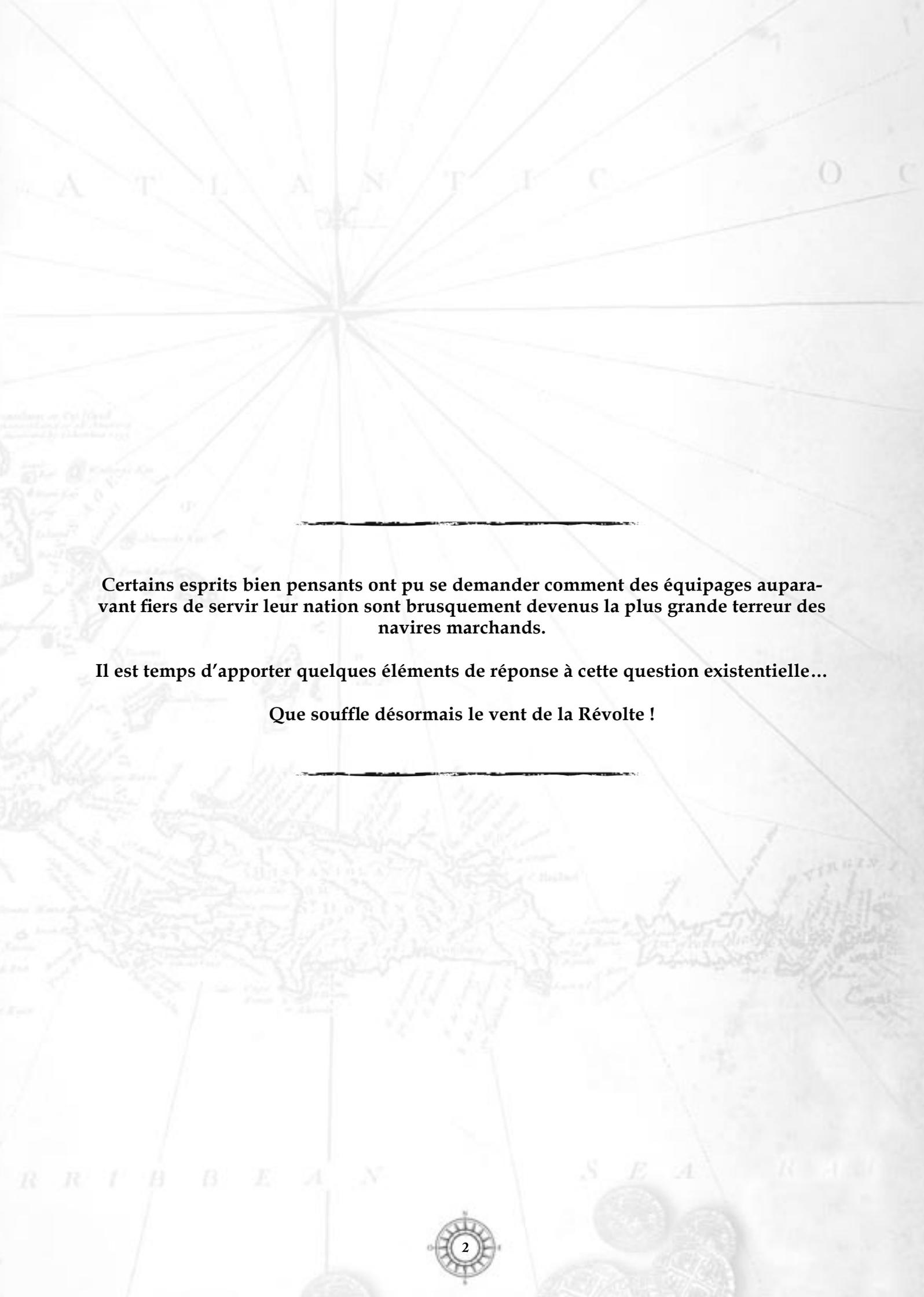
Illustrations furieusement extraites de *Pavillon Noir - La révolte*, *Pavillon Noir - À feu et à sang* et *Pavillon Noir - L'art de l'escrime* (Vincent Leone, Christophe Swal, Anne Rouvin) © Black Book Editions (droits réservés).

Sommaire

Introduction	02
Avant-propos	02
Le contexte historique	02
Les personnages-joueurs	03
Acte 1 : Corsaires !	04
Prologue : Kingston, 1713	04
Sus à l'Espagnol !	05
Acte 2 : Hors-la-loi !	06
Retour à Kingston	06
Trahison	06
Acte 3 : Fuyards !	07
Le destin de l'équipage	07
Événements prévus et imprévus	07
Acte 4 : Pirates !	08
Que fait-on maintenant ?	08
Événements prévus et imprévus	08
La vente de la cargaison	09
PNJ et navires	11
Personnages non-joueurs	11
Navires	11
Équipages	11
Personnages-joueurs	12
Angus Mills (Quartier-maître)	13
Fiche de personnage	15
Isaac Martins (Second)	17
Fiche de personnage	19
John Appleton (Canonier)	21
Fiche de personnage	23
William Snow (Pilote)	25
Fiche de personnage	27
Jack Turner (Maître canonier)	29
Fiche de personnage	31

« Spéciale dédicace à tous les Clujistes, qui triment chaque année sur le pont pour que le TIL arrive à bon port...
Hardi les gars ! »





Certains esprits bien pensants ont pu se demander comment des équipages auparavant fiers de servir leur nation sont brusquement devenus la plus grande terreur des navires marchands.

Il est temps d'apporter quelques éléments de réponse à cette question existentielle...

Que souffle désormais le vent de la Révolte !

Introduction



Avant-propos

WanTIL !

Ce scénario pour *Pavillon Noir* a été spécialement écrit pour l'édition 2005 du Tournoi de l'INSA de Lyon (TIL) : « WanTIL : pour une poignée de dés » (8 et 9 avril 2005). Il s'agit donc d'un scénario de tournoi, jouable en 6 à 8 heures, et accompagné de cinq personnages-joueurs pré-tirés ainsi que de leur background.

Le scénario

Pour faire jouer ce scénario, vous n'aurez besoin que de *Pavillon Noir - La révolte*, mais l'usage de *Pavillon Noir - À feu et à sang* (le deuxième volume des règles) peut vous aider à étoffer vos descriptions et à résoudre certaines actions se déroulant sur mer. De nombreux détails sont volontairement laissés dans l'ombre, notamment ce qui concerne les combats navals. À vous de voir si vous souhaitez les jouer dans les règles de l'art ou vous contentez de décrire les événements dans une optique plus « cinématique ». Si certaines scènes sont plutôt dirigistes, attendez-vous à devoir également improviser, notamment à la fin, où de nombreuses possibilités sont offertes aux PJ.

Si vos joueurs sont débutants, ne leur compliquez pas trop la tâche. Guidez-les au contraire, et aidez-les à prendre en main leur personnage et à comprendre le rôle que celui-ci joue à bord. N'oubliez pas qu'il est rare de trouver des joueurs versés dans l'art de la navigation à voile du XVIIIe

siècle (et plus rare encore de trouver des pros de la tactique du combat naval !).

Ce scénario n'est pas *strictement* historique. Les faits, les personnages et les événements sont fictifs. Seule la date compte (et encore) : nous sommes en 1713, l'année qui marque le début de l'explosion de la piraterie...

Évidemment, vous aller y participer. Alors tout le monde sur pont, branle-bas de combat et bon jeu !

Le contexte historique

« 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 se réaliser 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.

(...) 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... »

Pavillon Noir - La révolte, page 107

Nous sommes en 1713. Depuis quelques mois, la paix règne enfin sur une Europe de nouveau ravagée par la guerre. Si, en Europe, tout le monde s'en réjouit, cela n'est pas du goût de Lord Archibald Hamilton, gouverneur de la Jamaïque, colonie anglaise. Depuis quelques années, la guerre était pour le gouverneur le moyen idéal pour assouvir sa vengeance à l'encontre des autorités espagnoles de la Havane, responsables de la mort de ses deux fils – ainsi que de la perte d'une cargaison de haute valeur –, qui ont tous trois été engloutis par les flots au large d'Hispaniola, à l'issue d'un combat naval sanglant.

Depuis lors, la guerre était devenue pour Lord Hamilton une affaire d'honneur personnelle... et on le trouva contrarié à la signature du Traité d'Utrecht. Que les gens du Vieux continent s'embrassent désormais dans la paix, c'est une chose, mais qu'un traité signé à l'autre bout du monde tire un trait définitif sur SA guerre, cela en est une autre ! Avec l'accord tacite du gouverneur, les corsaires qui travaillaient sous ses ordres ne se sont pas privés pour prolonger les hostilités un peu plus que nécessaire... Le gouverneur tient de plus à occuper ces hommes rudes, car les notables de Kingston ont encore en mémoire le comportement dépravé et violent des flibustiers du siècle dernier.

Pendant ce temps, à la Havane, les armateurs ulcérés par les exactions illégales des corsaires anglais font eux aussi appel à des mercenaires, sous le regard bienveillant des autorités... Évidemment, cette situation ne va pas durer longtemps. Devant les plaintes incessantes des Espagnols, la Couronne anglaise décide de mettre un terme définitif à la vendetta personnelle de Lord Hamilton : un nouveau gouverneur est nommé, et part en direction de la Jamaïque, avec ordre de ramener le calme sur les eaux bleues des Grandes Antilles.

Les personnages-joueurs

Les personnages-joueurs fournis avec ce scénario sont tous membre de l'équipage de la frégate corsaire *Myrmidon*, commandée par le capitaine James Taylor. Ce sont des marins confirmés, qui sauf exception connaissent bien la plupart des hommes du navire, à part les nouvelles recrues. Si vous n'avez pas le temps de lire en détail le background des cinq PJ-tirés, prenez au moins connaissance de leurs Caractéristiques et Compétences, afin d'avoir une idée de leurs forces et faiblesses), ainsi que des « Secrets » de chacun d'entre eux.

Note au MJ : certains PJ (Mills, Martins et Appleton) savent que par mesure de précaution, l'équipage du *Myrmidon* a détourné une partie des cargaisons récupérées lors des dernières courses, au détriment du gouverneur, en cas de coup dur. Parmi l'équipage, les nouvelles recrues ne sont pas au courant toutefois, et l'on murmure qu'il y aurait eu des fuites. En effet, le gouverneur se doute de quelque chose : le pilote, William Snow, est notamment chargé d'enquêter à ce sujet. Le butin détourné est caché dans une grotte, quelque part sur la côte nord de la Jamaïque. En réalité, tout ceci constitue une intrigue parallèle assez peu importante pour le scénario. Cela vous servira tout de même pour animer le début de la partie (en tant que « faux départ »), ou pour enrichir le scénario.



Acte 1 : Corsaires !

Prologue : Kingston, 1713

L'aventure commence à Kingston, capitale de la Jamaïque depuis la destruction de Port-Royal, haut lieu de la flibuste, par un tremblement de terre en 1692. En compagnie de leur équipage, les PJ ont élu domicile dans l'une des nombreuses tavernes du port, histoire d'y dépenser leurs dernières pièces. L'équipage est maussade, et d'humeur bagarreuse : avec la paix, les prises et le butin se font rares. Bien sûr, nul n'ignore la haine que voue le gouverneur, Lord Archibald Hamilton, aux Espagnols de la Havane. Toutefois, même le gouverneur d'habitude si complaisant lorsqu'il s'agit de s'en prendre à un navire marchand havanais se montre plus distant ces derniers temps. Avec la fin des hostilités, de nombreux équipages corsaires se sont peu à peu désagrégés : les anciens mercenaires se sont rangés, ont été engagés dans la *Navy*, ou ont tout simplement disparus on ne sait où.

Une discussion animée

Ce soir-là, dans la taverne, les discussions vont bon train, concernant l'avenir de l'équipage. Pour les marins du *Myrmidon*, pas question de se séparer. Les durs combats livrés sur mer ont renforcé la cohésion des hommes, les conditions de vie et la discipline sont moins rudes ici qu'à bord des navires de guerre, les officiers (et le chirurgien) sont compétents... et puis il y a ce sentiment diffus mais bien présent : sans leur navire, sans les combats et les victoires, les gars du *Myrmidon* ne sont rien. Par le Diable, allons-nous vraiment devenir de simples planteurs de canne à sucre ? Certains marins parlent déjà de courir la mer, à l'image des flibustiers d'antan, libres et sans autres lois que celles que l'équipage s'est lui-même fixé. D'autres évoquent avec crainte le sort réservé aux pirates : la mort par pendaison. D'autres enfin craignent que le capitaine ne décide de vendre son navire, ce qui entraînerait la séparation inévitable de l'équipage.

L'évocation du *Myrmidon* et de ses succès va de pair avec celle de son capitaine, James Taylor, un ancien flibustier de 45 ans au regard gris acier, célèbre pour ses colères et pour l'allure de prêtre de l'Enfer que lui donne son éternel manteau noir (qu'il dit tenir du grand Henry Morgan lui-même). Cet homme dur et inflexible est la véritable âme de l'équipage. Certains murmurent même qu'il a osé invoquer Neptune, un soir où il était saoul, et qu'en échange de son âme celui-ci lui a garanti que son navire ne ferait jamais naufrage, et que les vents marins lui seraient toujours favorables. Que cela soit vrai ou non, Taylor a la réputation de porter chance à son équipage, et de faire corps avec son navire...

Les PJ attendent le retour de leur capitaine, en pleine négociation à la villa du gouverneur. Les plus gradés d'entre eux ont reçu l'ordre de faire en sorte que l'équipage garde profil bas : pas la peine de se créer des problèmes supplémentaires. Pourtant, dans la taverne, les esprits

s'échauffent, le rhum aidant. Une partie de dés disputée avec les marins d'un navire marchand tourne au vinaigre, et dans les cris et les insultes, les premiers coups de poing volent. La cohue se transforme bientôt en véritable bagarre générale, malgré les avertissements des PJ (à moins que ceux-ci ne participent à l'action !). Bientôt, la garde du gouverneur s'en mêle, calmant tout le monde avec force menaces, coups de crosse et arrestations aléatoires. Un PJ ayant participé à la bagarre pourrait bien finir la nuit au fond d'une cellule avec quelques compagnons !

Le lendemain

Après une nuit agitée et un réveil difficile à cause de la gueule de bois, l'attention des PJ sera attirée par l'arrivée d'un nouveau navire marchand au port (battant pavillon anglais), ainsi que du remue-ménage qui s'ensuit. L'état de la mâture du navire et les blessés que l'on descend ne laissent pas la place au doute : l'équipage s'est battu sur mer. En effet, alors que tous les curieux du port se rassemblent autour des premiers matelots du navire, ceux-ci expliquent qu'ils ont été attaqués par un navire espagnol, malgré le traité de paix. Le navire ennemi n'était pas particulièrement taillé pour la guerre, ce qui a permis à l'équipage anglais de manœuvrer pour s'en tirer.

Le gouverneur sera vite prévenu de cet incident par la garde, et convoquera le capitaine du navire attaqué. Au cours de l'après-midi, les PJ et leur équipage sont tous convoqués à leur tour par leur capitaine, sur leur navire (à l'abri des oreilles indiscretes !). Quand la silhouette massive de James Taylor se découpe enfin dans l'encadrement de la porte de la salle du conseil, tout le monde espère qu'il apporte de bonnes nouvelles !

C'est le cas : en guise de représailles, Lord Hamilton a décidé de confier au *Myrmidon* le soin de récupérer la marchandise du premier navire marchand espagnol découvert. Le gouverneur est apparemment prêt à couvrir une fois de plus les agissements des PJ... en échange de 25% du butin, un pourcentage exorbitant certes, mais garantissant au moins la protection d'un notable puissant (sans ce soutien, l'équipage serait considéré comme hors-la-loi par leur propre pays !). De l'avis du capitaine, c'est toujours mieux que rien pour l'instant, en attendant de décider du sort du *Myrmidon* et de ses hommes d'équipage. Non, gentlemen, quoi qu'il arrive, le navire ne sera pas vendu, et son équipage encore moins dispersé aux quatre vents, le capitaine en fait le serment !

Après les hourras des marins enthousiasmés par l'idée de repartir la course, le capitaine ordonne que l'on se prépare à prendre la mer. Pendant quelques jours, il faudra travailler dur pour amener à bord les vivres, l'eau, la poudre à canon les boulets et tout le nécessaire... Enfin, trois ou quatre jours plus tard, alors que le soleil matinal des Caraïbes illumine la mer, le *Myrmidon* paré de ses plus belles toiles sort du port...

Sus à l'Espagnol !



Sur la mer

À bord du navire, l'équipage paraît transformé. L'humeur maussade de ces derniers temps a laissé la place à un enthousiasme débordant. À entendre les marins, tout le monde se croirait presque aux côtés du légendaire Henry Morgan, en route pour le pillage de Maracaibo ! En quittant Kingston (sur la côte sud de la Jamaïque), le capitaine Taylor décide de suivre la côte vers l'est, puis de contourner l'île au large, en remontant vers le nord puis en prenant la direction de l'ouest, entre Cuba et Hispaniola, afin de rejoindre les routes empruntées par les navires espagnols, au sud des Bahamas (à quelques jours de voyage). Si vos joueurs sont débutants, c'est l'occasion rêvée de leur faire découvrir le fonctionnement d'un navire, et l'ambiance très particulière qui règne à bord (voir *Pavillon Noir - À feu et à sang*). Assurez-vous que tous comprennent le rôle et la place de leur personnage.

Branle-bas de combat

Comme le veut la tradition, une part de butin supplémentaire sera attribuée au premier guetteur qui apercevra la prise. Les meilleures vigies se relaient donc sans relâche, et seront à l'origine de pas mal de faux espoirs, alors que l'on découvre au loin des navires français, voire hollandais, mais pas d'Espagnols. Enfin, après quelques jours d'attente et un grain assez sérieux, une voile est annoncée à l'horizon : un navire marchand isolé par la tempête, battant pavillon espagnol. L'occasion est trop belle pour la laisser passer. Branle-bas de combat ! N'hésitez pas à décrire cette phase cruciale : les hamacs que l'on remonte pour se protéger de la mitraille, les armes que l'on sort, les canons que l'on charge à boulets ramés, afin d'immobiliser l'adversaire...

Le *Myrmidon* est un navire rapide, au contraire de l'infortuné *Santa Cruz* qui vient de croiser sa route. De plus, la frégate a l'avantage du vent, un atout de plus. La prudence est de rigueur toutefois, car, s'il est lent et peu manoeuvrable, le *Santa Cruz* est tout de même capable d'opposer une sérieuse résistance, grâce à ses bordées de canons. Il faudra agir vite et bien, et tout le monde en est conscient.

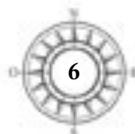
Le combat

Peu à peu, l'écart entre les deux navires se réduit, et bientôt le *Myrmidon* est prêt à lâcher sa première bordée, tout comme son adversaire, alors que les deux bâtiments se retrouvent côte à côte. Les marins s'allongent sur le pont, derrière le rempart de leurs branles remplis de chiffons, tandis que les deux navires font feu presque simultanément. Les boulets ramés du *Myrmidon* volent dans un hurlement strident, alors que le pont de la frégate est balayé par une nuée de plomb : de la mitraille ! Les projectiles déchirent le bastingage léger et les corps des matelots comme du papier. Dans la fumée étouffante, les PJ pourront entendre les cris des blessés, alors que le tillac se couvre de sang...

Par cette manœuvre dangereuse, le capitaine a toutefois facilité l'abordage, ordonné peu de temps après. Les marins du *Myrmidon* se ruent alors à l'assaut du navire espagnol, en escaladant le bastingage en se balançant des vergues pour atterrir dans les haubans adverses. Le combat sera extrêmement violent, mais rapide : devant des adversaires aussi déterminés, les Espagnols ne tardent pas à rendre les armes pour éviter de se faire tailler en pièce ! Malgré les ordres de leurs officiers, les matelots espagnols se rendent, laissant l'équipage des PJ maîtres du navire !

Le butin

Les cales du navire sont pleines de coton, de maïs, et surtout de tabac. Il transporte également une quantité non négligeable de cacao, un produit de luxe en Europe ! Il ne faudra qu'une grosse demi-journée au cambusier du *Myrmidon* pour organiser le transbordement des marchandises les plus intéressantes (tabac et cacao) d'un navire à l'autre. Les marins espagnols seront évidemment mis à contribution, sous le regard de leurs gardiens, qui savoureront déjà leur victoire. Une fois ceci fait, c'est avec un grand cri de satisfaction qu'on laisse repartir le navire espagnol allégé... Il ne reste plus qu'à rentrer et à profiter du butin ! Par mesure de sécurité, Taylor ordonne tout de même aux artisans de bord de camoufler au plus vite les traces du combat, au cours du voyage de retour.



Acte 2 : Hors-la-loi !

Retour à Kingston

Un nouveau venu

L'équipage rentre donc à Kingston, où le gouverneur leur permettra de vendre sous le manteau leur butin. Dès l'entrée au port, tout le monde pourra remarquer le nouveau navire de guerre anglais, un deux-ponts, qui mouille au port. Une activité inhabituelle règne autour d'un autre navire, une grosse flûte marchande, qui s'apprête visiblement au départ.

Toujours aussi prudent, le capitaine envoie les PJ se renseigner sur le port. Sur place, une surprise de taille les attend : Lord Hamilton, leur « allié », vient d'être remplacé ! Le nouveau gouverneur, Peter Heywood, semble ne pas bien apprécier ceux qui violent le traité de paix... Le second navire est plus anodin : affrété par les marchands de Kingston, il repart tout simplement pour l'Angleterre, chargé de rhum, de coton et de sucre. Lorsque les PJ apprennent cela au capitaine, celui-ci ordonne à tous les hommes d'équipage de garder profil bas (et mieux que la dernière fois !), et surtout de camoufler l'existence de la cargaison. Les PJ sont particulièrement chargés de surveiller les matelots les plus bavards.

Un accueil glacial

À terre, l'accueil n'est pas des plus chaleureux en effet. Personnages désormais louches et interlopes, les hommes du *Myrmidon* sont mal vus à terre, et personne ne le leur cachera. Les PJ n'auront pas le temps de chômer, Taylor ayant une nouvelle mission pour eux : prendre secrètement contact avec les marchands de la ville, des hommes jugés fiables, pour en trouver deux ou trois susceptibles d'acheter rapidement et discrètement la cargaison du navire. Bien sûr, il faudra aussi s'assurer que ces contacts évitent de vendre la mèche ! Les PJ n'aboutiront à rien toutefois : par peur des représailles, aucun des marchands contactés n'acceptera d'acheter la cargaison de l'équipage.

Trahison

Nouvelle surprise

Alors que les PJ se désolent de trouver un marchand prêt à acheter leur cargaison illégale, ils sont rejoint par le jeune commis d'un de leurs contacts en ville : certains marchands de la ville, désireux d'entrer dans les petits papiers du nouveau gouverneur, parlent déjà d'informer le gouverneur de la nature illégale de la cargaison du *Myrmidon*, si ce n'est déjà fait ! Dans ce cas, les soldats de la ville se verront vite donné l'ordre d'arrêter Taylor et ses hommes, pour répondre de leurs actes (l'accusation de piraterie et la corde ne sont pas loin).

Il faut partir, et vite, et pour cela, il faut d'abord prévenir l'équipage. Organisez une petite course-poursuite en ville, les PJ - recherchés par la garde qui les talonne - allant de taverne en taverne afin de rassembler l'équipage. Le gros de la soldatesque devrait idéalement débarquer sur le port, alors que l'équipage tente de fuir en chaloupe vers leur navire, sous les tirs des soldats ! Quelques PJ courageux peuvent d'ailleurs couvrir la fuite de leurs compagnons, en tirant sur les soldats. Dans la cohue générale, James Taylor recevra une balle de mousquet, et devra être porté jusqu'à la chaloupe la plus proche.

La fuite

Une fois à bord, les problèmes ne sont pas encore terminés : il faut encore quitter le port. Pas le temps de remonter l'ancre : quelques coups de hache sur le lourd cordage feront gagner un temps précieux. Il faut agir vite pour la manœuvre : si le fort protégeant le port se met à canonner, c'est fini pour *Myrmidon*. Les batteries terrestres sont en effet mortellement précises. De plus, il faut vite prendre le large, avant qu'un navire taillé pour la course ne prenne le *Myrmidon* en chasse. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire en sorte qu'une frégate rapide poursuive le navire des PJ (voir aussi les « Événements prévus et imprévus » de l'Acte 4). Évidemment, Taylor est dans un état critique, et totalement incapable de donner le moindre ordre : c'est aux PJ qu'il revient d'organiser la fuite ! Isaac Martins, le second, doit notamment assurer le rôle de capitaine temporaire.



Acte 3 : Fuyards !

Le destin de l'équipage

Il est temps désormais de jouer cartes sur table, et de décider de l'avenir de l'équipage. Si les PJ n'y pensent pas, ce sont les membres de l'équipage, inquiets de leur sort, qui viendront les trouver. La situation est en effet critique : un capitaine mourant, et surtout un équipage recherché par les autorités ! Se rendre, c'est monter sur le gibet et se passer soi-même la corde autour du cou. Pour l'instant, l'une des seules solutions est l'association, chasse-partie à la clé, dans la grande tradition des flibustiers. Depuis la fin de la flibuste et des « Frères de la Côte », à la fin du siècle dernier, ce genre d'association se fait rare, mais la tradition reste présente.

Plusieurs personnages sont susceptibles de proposer cette solution, et d'argumenter en sa faveur :

- **des marins du bord**, qui se souviendront des usages des aventuriers de la flibuste,
- **certains PJ, Angus Mills et Jack Turner notamment**, plutôt au fait de ce genre de choses,
- **le capitaine lui-même**, qui, avant de mourir, peut transmettre à l'équipage un vieux document datant de l'âge de la flibuste, une chasse-partie, témoignant ainsi de ses ultimes volontés.

Poussez les PJ à organiser un grand débat entre l'équipage, qui ne se fera d'ailleurs pas prier. Dans leur majorité, les marins opteront pour la chasse-partie, un moyen pour eux de rester soudés et d'accepter leur destin plus facilement. Quelques-uns préféreront tenter leur chance ailleurs, et désireront être débarqués sur Hispaniola, avec un canot, des vivres et des armes. Nul ne peut les blâmer pour cela... Si les PJ eux-mêmes sont réticents, il se peut bien que leur équipage ne les laisse pas partir comme ça : de gré ou de force, il faut des officiers sur le navire !

Un grand moment devrait être assuré par l'élection du nouveau commandement, ou la confirmation du rôle des officiers en poste. Normalement, on se fiera au bon sens et aux compétences de chacun : Isaac Martins fera pour l'heure un très bon capitaine, s'il secondé par le pilote. Angus Mills peut conserver son poste de quartier-maître, à moins qu'on ne préfère lui donner celui de second (sinon, ce poste sera assuré par un PNJ, un ancien maître d'équipage).

Si jamais la discussion s'éternise, passez tout de suite à l'événement qui suit.

Événements prévus et imprévus

Une voile à l'horizon

Juste après la décision et l'éventuelle signature de la chasse-partie, la vigie annonce une voile à l'horizon, celle d'un navire marchand isolé. Après repérage, il s'agit du navire marchand anglais qui mouillait à Kingston, dans lequel les marchands qui ont vendu l'équipage au gouverneur et ainsi causé la perte de quelques compagnons ont des parts importantes... Les deux navires se reconnaissant simultanément, et le navire marchand choisi prudemment de prendre la fuite.

De nombreux marins souhaiteront se venger en s'emparant de la cargaison du fuyard, et tenteront de convaincre le plus de monde possible. Le *Myrmidon*, plus rapide que le navire marchand, n'aurait aucun mal à le rattraper, et avec un équipage motivé, tout est possible... Des PJ réticents vont devoir se montrer assez habiles pour faire entendre raison à l'équipage (et autant dire que la tâche sera difficile). Sinon, ils devront s'adapter rapidement pour trouver la meilleure tactique permettant de capturer le marchand, malgré leur réticence !

Si tout se passe bien, l'équipage pourra récupérer une riche cargaison (de rhum et de sucre notamment), qui, ajoutée à ce qu'il avait déjà en cale, ne fait qu'augmenter la part de chacun.

Trouver des vivres (optionnel)

Cet événement - facultatif - prendra sa place dès que vous le souhaiterez, soit avant « Une voile à l'horizon », soit après. N'oublions pas que le *Myrmidon* revient de course, et que ses réserves d'eau et de vivres ne sont plus très fournies. Dès le départ (précipité) de Kingston, le cambusier du bord propose tout de suite un rationnement préventif (3/4 des rations), en attendant un ravitaillement. L'équipage peut profiter du débarquement des matelots n'ayant pas voulu signer la chasse-partie sur Hispaniola pour « faire de l'eau et du biscuit ». L'opération ne devrait pas durer plus de deux jours. Notez aussi qu'il est tout à fait possible de se ravitailler directement sur le navire marchand anglais de « Une voile à l'horizon ».

Acte 4 : Pirates !



En fonction des décisions des PJ et de leur équipage, la fin du scénario est relativement ouverte. Voici tout de même quelques pistes exploitables.

Que fait-on maintenant ?

Le choix de la destination à prendre est au moins aussi important que la signature d'une chasse-partie... Voici trois pistes possibles :

- **Vente de la cargaison** : c'est la tâche la plus évidente, car si tout s'est bien passé, les cales du *Myrmidon* sont pleines, et tout le monde veut sa part de butin. Encore faut-il trouver un endroit où écouler sa marchandise ! Voyez la dernière partie pour plus de précisions.
- **Trouver un repaire** : des PJ prudents pourraient tenter de trouver un repaire. De plus en plus, la zone des Bahamas, avec ses petites îles et ses récifs, constitue un terrain de jeu de choix, ce qu'un Test réussi de Géographie (Éru) ou de Connaissance des marins (Éru) révélera au PJ qui se pose la question. Encore faut-il s'y retrouver, dans ce dédale de récifs...
- **Tenter de rejoindre d'autres équipages hors-la-loi** : justement, rejoindre d'autres équipages de pirates peut aider à trouver un refuge commun. Il faudra toutefois patrouiller de nombreux jours avant de tomber sur un équipage de « confrère », et nul ne dit que ceux-ci accepteront de considérer l'équipage du *Myrmidon* comme tels ! Le navire des PJ va-t-il être pris pour un chasseur de pirates ? Afin d'éviter la confusion, il est possible de hisser un pavillon similaire à celui des pirates. Vite, trouver un morceau d'étoffe noire ! Et pourquoi pas le manteau

de leur défunt capitaine ? Ainsi « identifié », les nouveaux pirates sont accueillis à bras ouvert par l'autre équipage, qui connaissait Taylor, et leur ouvre la voie vers une baie tranquille (surtout s'il y a une cargaison de rhum à vider !).

Événements prévus et imprévus

Si vous avez besoin de pimenter un peu les choses, voici quelques idées d'événements à placer ici ou là :

- **Poursuite** : après un ravitaillement ou une avarie qui leur a fait perdre du temps, les PJ et leur équipage sont pris en chasse par un navire anglais de Kingston, qui les a reconnu (ou alors un navire qui est parti à leur poursuite dès leur départ du port). Mieux vaut éviter un affrontement beaucoup trop dangereux, contre un adversaire rapide et sans doute bien armé. La seule solution d'échapper au combat naval sera alors d'alléger le *Myrmidon* d'une partie de sa cargaison, voire même d'une paire de canons...
- **Récupération du butin détourné** : certains PJ cachent un petit secret, suite à l'affaire de la cargaison détournée lors de l'une de leur dernière course. Il s'agit d'une piste totalement secondaire, mais si l'équipage n'a pas eu beaucoup de chance ou s'il a été obligé de se séparer d'une partie de la cargaison, il est possible que ce butin supplémentaire soit particulièrement apprécié. Et si, sur place, on se rend compte que la cachette a été découverte par un autre équipage de forbans ? Ou que l'île est habitée par des Indiens hostiles ?



La vente de la cargaison

Écouler le butin devrait être le principal souci de tous, afin de récupérer les parts de tous et de s'offrir un peu de bon temps. Il faut pour cela trouver un lieu où les marchands seront capables d'acheter une telle cargaison illégale (Test de Géographie) :

- **La Jamaïque** est à exclure d'office, car l'équipage y est évidemment recherché.
- **Les colonies françaises** sont généralement bien approvisionnées, et il y a de plus le problème de la langue (et certaines tensions qui n'ont pas forcément disparu).
- **Certaines bourgades espagnoles**, isolées du reste du continent et un peu abandonnées, ne sont pas forcément aussi bien ravitaillées que celles de Terre Ferme, et achèteront les marchandises sans trop de problème. Il ne s'agit toutefois pas des villes les plus riches, et le problème de la langue se pose encore.
- **Les colonies anglaises du continent nord-américain** (Charlestown par exemple) constituent finalement l'option la plus pratique pour des marins anglais. Ces cités sont riches, peu regardantes sur l'origine des cargaisons, et aptes à acheter la totalité de celles-ci.

Attention toutefois, certaines cités commencent à se méfier des pirates : un repérage discret est alors nécessaire. Laissez donc les PJ trouver un coin sûr pour leur navire, avant de rejoindre à pied la ville, pour rechercher des marchands prêts à assurer la transaction. L'époque des pendaisons de pirates en masse n'est pas encore arrivée, et normalement l'équipage ne devrait pas avoir de mal à écouler leur butin, avant d'aller le dépenser en quelques nuits dans des beuveries titanesques !



PNJ et navires

Personnages non-joueurs

Le capitaine James Taylor

Archétype du Capitaine, *Pavillon Noir - La révolte* page 222, personnage Exceptionnel.

Les soldats du gouverneur

Archétype du Soldat, *Pavillon Noir - La révolte* page 229.

Navires

Le Myrmidon, navire corsaire

Frégate trois-mâts barque, *Pavillon Noir - À feu et à sang* page 161, armée pour la course.

Le Santa Cruz, navire marchand espagnol

Frégate trois-mâts barque, *Pavillon Noir - À feu et à sang* page 161, armée pour la course.

Le Lone Eagle, frégate anglaise

Frégate trois-mâts barque, *Pavillon Noir - À feu et à sang* page 161, armée pour la guerre.

Le Carmody, navire marchand anglais

Frégate trois-mâts barque, *Pavillon Noir - À feu et à sang* page 161, armée pour la course.

Équipages

L'équipage du Myrmidon

Pirates, Excellents.

L'équipage du Santa Cruz

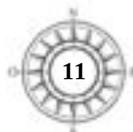
Marchands, Mauvais.

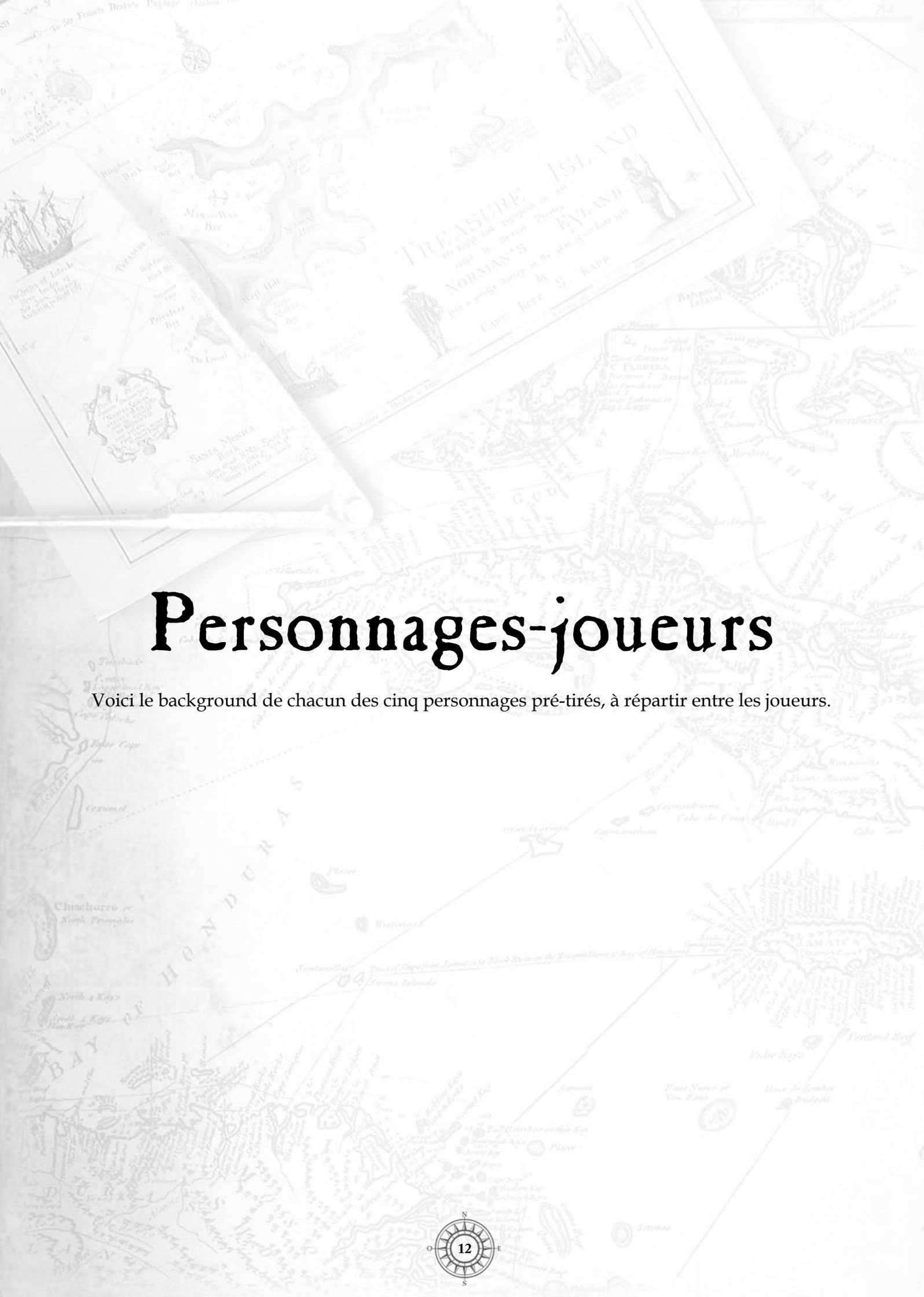
L'équipage du Lone Eagle

Royale.

L'équipage du Carmody

Marchands, Mauvais.





Personnages-joueurs

Voici le background de chacun des cinq personnages pré-tirés, à répartir entre les joueurs.

Angus Mills (Quartier-mâitre)

L'époque

« 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 se réaliser 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.

(...) 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... »

Pavillon Noir – La révolte, page 107.

Nous sommes en 1713. Depuis quelques mois, la paix règne enfin sur une Europe de nouveau ravagée par la guerre. Si, en Europe, tout le monde s'en réjouit, cela n'est pas du goût de Lord Archibald Hamilton, gouverneur de la Jamaïque, colonie anglaise. Depuis quelques années, la guerre était pour le gouverneur le moyen idéal pour assouvir sa vengeance à l'encontre des autorités espagnoles de la Havane, responsables de la mort de ses deux fils – ainsi que de la perte d'une cargaison de haute valeur –, qui ont tous trois été engloutis par les flots au large d'Hispaniola, à l'issue d'un combat naval sanglant.

Depuis lors, la guerre était devenue pour Lord Hamilton une affaire d'honneur personnelle... et on le trouva fort contrarié à la signature du Traité d'Utrecht. Que les gens du Vieux continent s'embrassent désormais dans la paix, c'est une chose, mais qu'un traité signé à l'autre bout du monde tire un trait définitif sur SA guerre, cela en est une autre ! Avec l'accord tacite du gouverneur, les corsaires qui travaillaient sous ses ordres ne se sont pas privés pour prolonger les hostilités un peu plus que nécessaire...

Le Myrmidon

Angus Mills fait justement partie de l'un de ces navires corsaires, le *Myrmidon*, une frégate armée pour la course. Marin confirmé, il connaît bien la plupart des hommes du navire, à part les nouvelles recrues. L'évocation du *Myrmidon* et de ses succès va de pair avec celle de son capitaine, James Taylor, un ancien flibustier de 45 ans au regard gris acier, célèbre pour ses colères et pour l'allure de prêtre de l'Enfer que lui donne son éternel manteau noir (qu'il dit tenir du grand Henry Morgan lui-même). Cet homme dur et inflexible est la véritable âme de l'équipage. Certains murmurent même qu'il a osé invoquer Neptune, un soir où il était saoul, et qu'en échange de son âme celui-ci lui a garanti que son navire ne ferait jamais naufrage, et que les vents marins lui seraient toujours favorables. Que cela soit vrai ou non, Taylor a la réputation de porter chance à son équipage, et de faire corps avec son navire...

Apparence

Mills est un homme massif ; ses cheveux noirs coupés courts et sa barbe fournie encadrent un visage carré et peu expressif. Lorsqu'il est de repos, il est rare de le croiser sans

son éternelle pipe rempli de bon tabac. Une vieille blessure lui donne tout de même une démarche un peu pataude, sans autres conséquences toutefois.

Poste à bord

« Le quartier-mâitre est un ancien gabier qui connaît toutes les ficelles de la voile ainsi que celles de la vie à bord. Il prend la barre 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.

(...) Le quartier-mâitre 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 démontre courage et compétence dans son rôle de timonier occasionnel. »

Pavillon Noir – La révolte, page 159.

Historique

Angus Mills est né dans le port de Southampton, en Angleterre, d'une famille de pêcheurs. Très vite, il s'intéresse aux métiers de la mer, et s'apprête à devenir pêcheur, comme son père. À la suite d'une grave dispute familiale, toutefois, il s'engage à l'âge de 20 ans sur un navire de guerre, malgré les avis de ses proches. C'est là qu'il apprendra son futur métier, à la dure. Les conditions de vie des navires de la *Navy* sont effroyablement difficiles, et Mills ne comptent plus le nombre de coups de fouet reçus, des coups qui ont tanné son cuir et renforcé sa volonté.

Libéré de ses engagements, il tente d'oublier ces moments difficiles, et essaie de renouer avec la vie simple de pêcheur. L'argent tarde à rentrer toutefois, et afin d'échapper de nouveau à une vie morne et sans avenir, Mills accepte de s'engager sur un navire corsaire, en plein cœur de la Guerre de Succession d'Espagne. Depuis lors, il n'a plus jamais mis les pieds sur une barque de pêcheur, ni sur un navire de guerre.

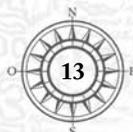
Mills a rejoint l'équipage de Taylor il y a deux ans maintenant, après la dissolution de son ancien équipage.

Psychologie

Mills est un homme à l'humeur souvent changeante. L'alcool le rend mélancolique, le travail le rend dur et inflexible, mais les moments passés avec l'équipage le détendent assez pour en faire un très bon compagnon de beuverie. Au fond de lui-même, c'est un homme un peu désabusé, qui tente de profiter au maximum du moment présent.

À force de travail acharné, il est parvenu au poste de quartier-mâitre, un rôle qui lui convient tout à fait, car il le place à mi-chemin entre le commandement et les hommes d'équipage. Ses compétences et son expérience ont fait de lui l'un des marins les plus respectés du bord, et il sait que les autres matelots apprécient ses interventions en leur faveur, ainsi que sa justesse. Envers l'équipage, Mills tente en effet toujours d'être de bon conseil, et a acquis un rôle de conciliateur apprécié de tous.

Mills aime à se voir comme le gardien des traditions de l'équipage. Il mettra autant d'ardeur à faire respecter une décision du commandement que les règles strictes de la vie à bord, pour le bien de tous. La situation actuelle l'inquiète un peu : avec la paix toute récente, il craint que son équipage ne soit dissous, et il se montre prêt à étudier toutes les solutions



possibles pour trouver celle qui conviendra le mieux à ses compagnons. Et pourquoi pas une association de « gentils-hommes de fortune », comme au temps glorieux des Frères de la Côte, avec « chasse-partie » (contrat entre les membres de l'équipage) et élection des officiers ?

Secret

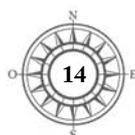
Mills (tout comme Isaac Martins et John Appleton) sait que le capitaine Taylor n'a jamais eu l'intention de déposer les armes et de se laisser traîner dans la boue. Ainsi, par mesure de précaution, l'équipage du *Myrmidon* a détourné une partie des cargaisons récupérées lors des dernières courses, au détriment du gouverneur : le butin servira en cas de coup dur. Les nouvelles recrues de l'équipage ne sont pas au courant toutefois, et l'on murmure qu'il y aurait eu des fuites, ou que le gouverneur se doute de quelque chose. Prudence, donc, et malheur à celui qui ouvrira la bouche ! Le butin détourné est caché dans une grotte, quelque part sur la côte nord de la Jamaïque.

Citation

« Mon garçon, pose ton cul ici, et écoute, avant de la ramener. »

Ce qu'il sait/pense de...

- ... **James Taylor (capitaine)** : je le respecte énormément. C'est un excellent capitaine, qui sait où sont ses intérêts et qui n'oublie jamais son équipage.
- ... **Isaac Martins (second)** : il a l'âme d'un bon chef. Pourvu qu'il n'oublie jamais de regarder en bas, vers ceux qui triment...
- ... **John Appleton (canonnier)** : c'est un drôle de gaillard, mais il est conscient des qualités que doit posséder un bon équipage.
- ... **William Snow (pilote)** : le nouveau pilote du bord. Le capitaine l'a accepté, il doit donc avoir ses raisons.
- ... **Jack Turner (maître-canonnier)** : nouveau aussi, il faudra veiller à ce qu'il trouve sa place à bord. Espérons que les hommes l'apprécieront autant que l'ancien !



FICHE DE PERSONNAGE

Personnage

Nom : **Angus MILLS**

Titre : -

Profession : **Quartier maître**

Poste à bord : **Quartier maître**

Peuple et pays d'origine : **Angleterre**

Origines sociales : **Marine**

Jeunesse : **Autoritaire**

Laborieuse

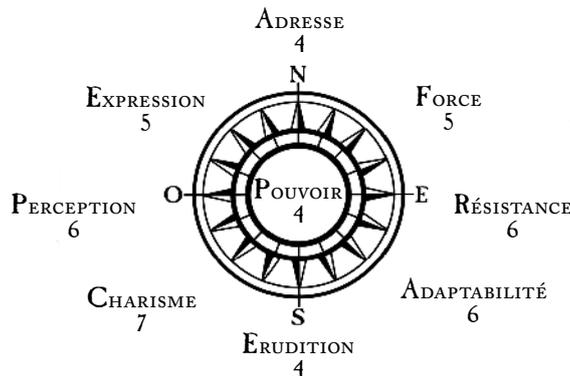
Religion : **Chrétienne**

Âge : **35 ans**

Taille : **1m80**

Poids : **95 Kg**

Description Physique : **Voir Background**



Compétences de connaissances

Balistique• (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartographie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commerce	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance spécialisée :			
- Droit•	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Géographie	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Histoire	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herboristerie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ingénierie navale•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intendance	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lire/Ecrire•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Médecine•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Religion :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sciences•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tactique (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Caractéristiques secondaires

Chance -1	Initiative 6
Nombre d'Actions/Tr 2	
Valeur de métier, Quartier maître (Cha+Per) / 2 = 6	
Valeurs de commandement :	
- Capitaine : (Cha+Eru) / 2 = _____	
- Second : (Ada+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) +0	
- Adresse(MDAdr) +0	

Compétences sociales

Comédie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des colons/indigènes :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des marins :			
- Anglais	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathie (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enseignement (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etiquette•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeu	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Langues étrangères :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meneur d'hommes (CC)	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Persuasion (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Politique•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Séduction	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences techniques

Art :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artillerie :			
- Pointage de pièces (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Recharge de pièces (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artisanat :			
- Calfatage•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Charpenterie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Voilerie•	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Cuisine	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chasse	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chirurgie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dressage	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Premiers soins	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences maritimes

Connaissances nautiques (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des navires	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance de la signalisation•	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hydrographie• (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigation•	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pêche	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pratique nautique (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Timonerie (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences physiques

Acrobatie/Escalade	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlétisme	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Equitation	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Larcins•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Natation	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Survie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences de combat

Armes blanches :			
- Sabre	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Couteau	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes à feu (• Ind./Afr.) :			
- Mousquet	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Pistolet	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Grenade	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes de jet/trait :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à mains nues			
Escrime•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Historique

Contacts & Alliés

État de santé général

Légère	Sérieuse	Grave (-/D6)	Critique (D10/D12)	Coma (D12/D20)	Mortelle (D20/D100)
<input type="checkbox"/>					
-	-1	-2	-4	-	-

Avantages & Faiblesses

Faiblesses : Doigt coupé main gauche



5-Bras droit

L	S	G	Cr	Co	Mrt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Protec. : _____

6-Tête

L	S	G	Cr	Co	Mrt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Protec. : _____

4-Bras gauche

L	S	G	Cr	Co	Mrt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Protec. : _____

3-Torse

L	S	G	Cr	Co	Mrt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Protec. : _____

1-Jambe gauche

L	S	G	Cr	Co	Mrt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Protec. : _____

2-Jambe droite

L	S	G	Cr	Co	Mrt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Protec. : _____

Equipement

Carnet de notes

Armes	Carac.	Dégâts	Portée Taille	Recharge
Sabre	ADR	MDFOR+1	Longue	_____
Dague	ADA	MDADR+1	Courte	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Gloire

Score 65

Niveau 1

Point dépensés : _____

□□□□□□□□□□

Infamie

Score 45

Niveau 0

Point dépensés : _____

□□□□□□□□□□

Isaac Martins (Second)

L'époque

« 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 se réaliser 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.

(...) 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... »

Pavillon Noir – La révolte, page 107.

Nous sommes en 1713. Depuis quelques mois, la paix règne enfin sur une Europe de nouveau ravagée par la guerre. Si, en Europe, tout le monde s'en réjouit, cela n'est pas du goût de Lord Archibald Hamilton, gouverneur de la Jamaïque, colonie anglaise. Depuis quelques années, la guerre était pour le gouverneur le moyen idéal pour assouvir sa vengeance à l'encontre des autorités espagnoles de la Havane, responsables de la mort de ses deux fils – ainsi que de la perte d'une cargaison de haute valeur –, qui ont tous trois été engloutis par les flots au large d'Hispaniola, à l'issue d'un combat naval sanglant.

Depuis lors, la guerre était devenue pour Lord Hamilton une affaire d'honneur personnelle... et on le trouva fort contrarié à la signature du Traité d'Utrecht. Que les gens du Vieux continent s'embrassent désormais dans la paix, c'est une chose, mais qu'un traité signé à l'autre bout du monde tire un trait définitif sur SA guerre, cela en est une autre ! Avec l'accord tacite du gouverneur, les corsaires qui travaillaient sous ses ordres ne se sont pas privés pour prolonger les hostilités un peu plus que nécessaire...

Le Myrmidon

Isaac Martins fait justement partie de l'un de ces navires corsaires, le *Myrmidon*, une frégate armée pour la course. Marin confirmé, il connaît bien la plupart des hommes du navire, à part les nouvelles recrues. L'évocation du *Myrmidon* et de ses succès va de pair avec celle de son capitaine, James Taylor, un ancien flibustier de 45 ans au regard gris acier, célèbre pour ses colères et pour l'allure de prêtre de l'Enfer que lui donne son éternel manteau noir (qu'il dit tenir du grand Henry Morgan lui-même). Cet homme dur et inflexible est la véritable âme de l'équipage. Certains murmurent même qu'il a osé invoquer Neptune, un soir où il était saoul, et qu'en échange de son âme celui-ci lui a garanti que son navire ne ferait jamais naufrage, et que les vents marins lui seraient toujours favorables. Que cela soit vrai ou non, Taylor a la réputation de porter chance à son équipage, et de faire corps avec son navire...

Apparence

Isaac Martins est un homme élégant et élancé, dont les manières et les vêtements de bonne facture semblent toujours un peu décalés au milieu des trognes rudes et des tenues simples des hommes d'équipage. Peut souriant, il garde souvent un air un peu condescendant sur le visage.

Poste à bord

« Le second (« premier lieutenant » sur un navire de guerre) 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 délègue 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 réalise 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 incompetents 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.

(...) L'expérience, le savoir technique et l'assurance du second en font un personnage respecté de tous, y compris du capitaine. »

Pavillon Noir – La révolte, page 157.

Historique

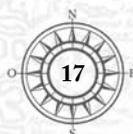
Issu d'une famille aisée d'armateurs londoniens, Isaac Martins a préféré la vie en mer plutôt que le métier de commerçant. D'abord recruté comme enseigne sur un navire marchand, il y fait ses premières armes, alors que sa famille connaît de nombreux déboires financiers. Fils cadet, il ne peut compter que sur lui-même, puisque les ressources familiales fondent comme neige au soleil. Il se rend compte que des recommandations venant de personnages puissants sont au moins aussi importantes que les compétences, afin de monter en grade...

Sa famille n'étant plus en mesure d'assurer le suivi de sa carrière, Martins s'engage ensuite sur un navire de guerre, espérant trouver ici une meilleure considération. Servant sous les ordres d'un certain James Taylor, alors second, il rejoint celui-ci sur le *Myrmidon*, armé en corsaire par la Couronne d'Angleterre. Ici au moins, plus de soucis d'argent...

Martins fut, historiquement, le premier marin recruté à bord du *Myrmidon*. Taylor et lui ne s'apprécient pas plus que cela, mais le capitaine a jugé qu'il était plutôt intéressant d'avoir un homme compétent à ce poste crucial. Nul ne songerait d'ailleurs à remettre les capacités d'Isaac Martins en cause. Si l'homme est distant, le marin est respecté de tous, d'autant plus que le capitaine lui accorde toute sa confiance.

Psychologie

Isaac Martins est un homme plutôt froid au premier abord. Il serait d'ailleurs faux d'affirmer que tous les nouveaux venus à bord l'apprécient à la première rencontre. Pourtant, après un premier contact souvent glacial, on découvre un homme compétent et perspicace, doté d'un sang-froid appréciable dans le feu de l'action. Les hommes d'équipage apprécient les décisions rapides, émanant d'officiers qui n'hésitent jamais. Et le second Isaac Martins ne connaît pas le doute.



Martins sait qu'il possède toutes les qualités nécessaires pour faire, un jour, un bon capitaine. Pas question pour autant de brûler les étapes trop vite, d'autant plus que le capitaine sous lequel il sert actuellement, James Taylor, est presque une légende vivante. Martins enrage froidement d'ailleurs que le Traité d'Utrecht ait mis un terme à la course sur mer : après avoir servi les intérêts de la Couronne, est-ce ainsi qu'on nous remercie ?

Secret

Martins (tout comme Angus Mills et John Appleton) sait que le capitaine Taylor n'a jamais eu l'intention de déposer les armes et de se laisser traîner dans la boue. Ainsi, par mesure de précaution, l'équipage du *Myrmidon* a détourné une partie des cargaisons récupérées lors des dernières courses, au détriment du gouverneur : le butin servira en cas de coup dur. Les nouvelles recrues de l'équipage ne sont pas au courant toutefois, et l'on murmure qu'il y aurait eu des fuites, ou que le gouverneur se doute de quelque chose. Prudence, donc, et malheur à celui qui ouvrira la bouche ! Le butin détourné est caché dans une grotte, quelque part sur la côte nord de la Jamaïque.

Citation

« Par les cornes du Diable, nous sommes en pleine manœuvre ! Auriez-vous l'intention de contester les ordres du capitaine ? »

Ce qu'il sait/pense de...

- ... **James Taylor (capitaine)** : un très grand capitaine. C'est un honneur de servir à ses côtés.
- ... **Angus Mills (quartier-maître)** : bourru et bavard, mais efficace. Difficile toutefois de savoir exactement ce qu'il a dans la tête...
- ... **John Appleton (canonnier)** : il n'a que peu d'éducation, mais c'est un bon officier.
- ... **William Snow (pilote)** : il est nouveau, je ne le connais pas encore assez bien. Espérons qu'il a le pied marin !
- ... **Jack Turner (maître-canonnier)** : lui aussi vient d'arriver. Il semble avoir une grande gueule, mais c'est plutôt l'affaire du canonnier.

FICHE DE PERSONNAGE

Personnage

Nom : Isaac MARTINS

Titre : -

Profession : Second

Poste à bord : Second

Peuple et pays d'origine : Angleterre

Origines sociales : Bourgeoisie

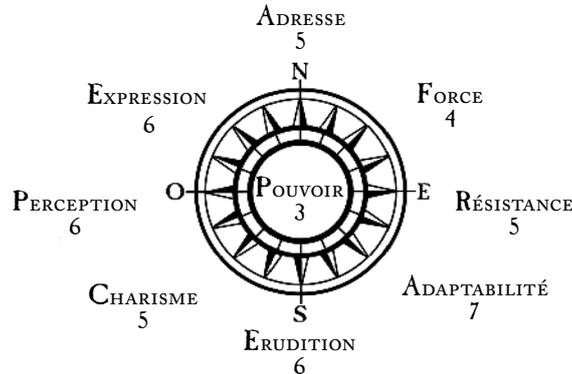
Jeunesse : Studieuse

Solitaire

Religion : Chrétienne

Âge : 32 ans Taille : 1m72 Poids : 69kg

Description Physique : Voir Background



Compétences de connaissances

Balistique• (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartographie•	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commerce	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance spécialisée :			
- Droit•	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Géographie	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Histoire	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herboristerie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ingénierie navale•	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intendance	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lire/Ecrire•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Médecine•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Religion :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sciences•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tactique (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences techniques

Art :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artillerie :			
- Pointage de pièces (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Recharge de pièces (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artisanat :			
- Calfatage•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Charpenterie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Voilerie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Cuisine	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chasse	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chirurgie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dressage	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Premiers soins	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Caractéristiques secondaires

Chance -2	Initiative 7
Nombre d'Actions/Tr	2
Valeur de métier, Second	(Ada + Per) / 2 = 6
Valeurs de commandement :	
- Capitaine : (Cha+Eru) / 2 = _____	
- Second : (Ada+Exp) / 2 = 6	
- Canonnier : (Per+Exp) / 2 = _____	
- Quartier-maître : (Cha+Per) / 2 = _____	
- Maître d'équipage : (Adr+Exp) / 2 = _____	
- Maître canonier : (Per+For) / 2 = _____	
Modificateur de dégâts :	
- Force (MDFor) +0	
- Adresse(MDAdr) +0	

Compétences maritimes

Connaissances nautiques (CC)	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des navires	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance de la signalisation•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hydrographie• (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigation•	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pêche	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pratique nautique (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Timonerie (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences physiques

Acrobatie/Escalade	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlétisme	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (CC)	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Equitation	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Larcins•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Natation	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Survie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences sociales

Comédie	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des colons/indigènes :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des marins :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathie (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enseignement (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etiquette•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeu	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Langues étrangères :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meneur d'hommes (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Persuasion (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Politique•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Séduction	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences de combat

Armes blanches :			
- Rapière	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes à feu (• Ind./Afr.) :			
- Mousquet	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Pistolet	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Grenade	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes de jet/trait :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à mains nues	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrime• <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

John Appleton (Canonnière)

L'époque

« 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 se réaliser 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.

(...) 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... »

Pavillon Noir – La révolte, page 107.

Nous sommes en 1713. Depuis quelques mois, la paix règne enfin sur une Europe de nouveau ravagée par la guerre. Si, en Europe, tout le monde s'en réjouit, cela n'est pas du goût de Lord Archibald Hamilton, gouverneur de la Jamaïque, colonie anglaise. Depuis quelques années, la guerre était pour le gouverneur le moyen idéal pour assouvir sa vengeance à l'encontre des autorités espagnoles de la Havane, responsables de la mort de ses deux fils – ainsi que de la perte d'une cargaison de haute valeur –, qui ont tous trois été engloutis par les flots au large d'Hispaniola, à l'issue d'un combat naval sanglant.

Depuis lors, la guerre était devenue pour Lord Hamilton une affaire d'honneur personnelle... et on le trouva fort contrarié à la signature du Traité d'Utrecht. Que les gens du Vieux continent s'embrassent désormais dans la paix, c'est une chose, mais qu'un traité signé à l'autre bout du monde tire un trait définitif sur SA guerre, cela en est une autre ! Avec l'accord tacite du gouverneur, les corsaires qui travaillaient sous ses ordres ne se sont pas privés pour prolonger les hostilités un peu plus que nécessaire...

Le Myrmidon

John Appleton fait justement partie de l'un de ces navires corsaires, le *Myrmidon*, une frégate armée pour la course. Marin confirmé, il connaît bien la plupart des hommes du navire, à part les nouvelles recrues. L'évocation du *Myrmidon* et de ses succès va de pair avec celle de son capitaine, James Taylor, un ancien flibustier de 45 ans au regard gris acier, célèbre pour ses colères et pour l'allure de prêtre de l'Enfer que lui donne son éternel manteau noir (qu'il dit tenir du grand Henry Morgan lui-même). Cet homme dur et inflexible est la véritable âme de l'équipage. Certains murmurent même qu'il a osé invoquer Neptune, un soir où il était saoul, et qu'en échange de son âme celui-ci lui a garanti que son navire ne ferait jamais naufrage, et que les vents marins lui seraient toujours favorables. Que cela soit vrai ou non, Taylor a la réputation de porter chance à son équipage, et de faire corps avec son navire...

Apparence

Grand, sec et osseux, le regard perçant, John Appleton ressemble à un oiseau de proie, toujours à l'affût d'un bon coup. Ses vêtements, quoique de bonne facture, sont un peu élimés, mais Appleton ne fait pas grand cas des usages du grand monde. Ses gestes sont nerveux et ses paroles rapides,

donnant à ceux qui ne le connaissent pas très bien l'impression qu'il pourrait facilement perdre son calme, alors qu'il sait parfaitement garder son sang-froid.

Poste à bord

« Le canonnière 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. Sur un navire de guerre, cet officier est nommé « second lieutenant ». Au combat, il précise au maître canonnière 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 canonnière 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.

(...) Le canonnière 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. »

Pavillon Noir – La révolte, page 158.

Historique

John Appleton est un officier sorti du rang. La guerre a toujours fait partie de sa vie, car son père, mort jeune, était déjà soldat avant lui, au fort de La Rochelle. Un temps soldat, lui aussi, il finit par s'engager dans la marine de guerre, où il développe ses qualités d'artilleurs. Intelligent et ambitieux, il comprend vite toutefois que, sans fortune, il risque fort de rester chef de pièce toute sa vie !

Ses nombreux contacts lui permettent alors de trouver plusieurs engagements sur des navires corsaires, lors de la guerre. Après avoir servi pendant longtemps comme maître canonnière, il est finalement engagé sur le *Myrmidon*, où il ne tarde pas à obtenir le poste qui l'a toujours fait rêver : celui de canonnière.

Psychologie

John Appleton est un homme à la personnalité ambivalente. Au naturel, c'est un homme plutôt réservé et prudent, prenant le temps d'étudier chaque situation avec soin. Au combat, il agit vite et hurle ses ordres avec frénésie. Membre éminent du commandement, il est toutefois resté proche des hommes d'équipage, car il comprend mieux leur univers. Ambitieux, il rêve de se voir confier la batterie d'un trois-ponts de la *Navy*, mais ne quitterait pour rien au monde le *Myrmidon*...

Appleton ne s'occupe pas vraiment de ce que les gens pensent de lui. Il souhaite avant tout qu'on le respecte en tant



que professionnel. Pour le reste, peu importe. Il sait toutefois qu'il est apprécié des hommes d'équipage, parce qu'un jour il a effectué les mêmes travaux harassants qu'eux. En retour, il ne perd jamais une occasion de transmettre son savoir et de former ses artilleurs : leurs compétences sont aussi sa fierté.

Secret

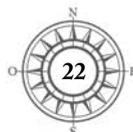
Appleton (tout comme Angus Mills et Isaac Martins) sait que le capitaine Taylor n'a jamais eu l'intention de déposer les armes et de se laisser traîner dans la boue. Ainsi, par mesure de précaution, l'équipage du *Myrmidon* a détourné une partie des cargaisons récupérées lors des dernières courses, au détriment du gouverneur : le butin servira en cas de coup dur. Les nouvelles recrues de l'équipage ne sont pas au courant toutefois, et l'on murmure qu'il y aurait eu des fuites, ou que le gouverneur se doute de quelque chose. Prudence, donc, et malheur à celui qui ouvrira la bouche ! Le butin détourné est caché dans une grotte, quelque part sur la côte nord de la Jamaïque.

Citation

« Allez garçons, on reprend tout depuis le début... Il faut absolument être en mesure de recharger cette maudite bordée en moins de deux minutes ! »

Ce qu'il sait/pense de...

- ... **James Taylor (capitaine)** : c'est l'homme qui a fait de moi ce que je suis.
- ... **Iaac Martins (second)** : nous n'avons que peu de choses en commun, mais c'est un expert dans son domaine et ses compétences profitent à tous, malgré ses grands airs.
- ... **Angus Mills (quartier-maître)** : un très bon compagnon d'aventure. Il sait où sont les intérêts de tous.
- ... **William Snow (pilote)** : on le dit doué, j'attends de voir...
- ... **Jack Turner (maître-canonnier)** : le nouveau maître canonnier du bord. Ses compétences sont irréprochables, mais on le dit un peu bagarreur.



FICHE DE PERSONNAGE

Personnage

Nom : **John APPLETON**

Titre : -

Profession : **Canonnier**

Poste à bord : **Canonnier**

Peuple et pays d'origine : **Angleterre**

Origines sociales : **Armée**

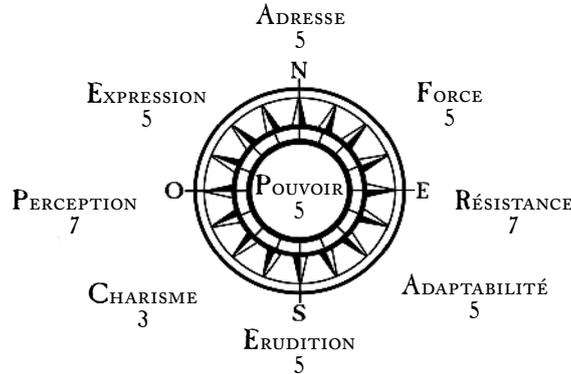
Jeunesse : **Orpheline**

Rebelle

Religion : **Chrétienne**

Âge : **29 ans** Taille : **1m79** Poids : **70kg**

Description Physique : **Voir Background**



Compétences de connaissances

Balistique• (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartographie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commerce	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance spécialisée :			
- Droit•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Géographie	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Histoire	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herboristerie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ingénierie navale•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intendance	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lire/Ecrire•	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Médecine•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Religion :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sciences•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tactique (CC)	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences techniques

Art :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artillerie :			
- Pointage de pièces (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Recharge de pièces (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artisanat :			
- Calfatage•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Charpenterie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Voilerie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Cuisine	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chasse	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chirurgie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dressage	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Premiers soins	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Caractéristiques secondaires

Chance +0	Initiative 5
Nombre d'Actions/Tr	2
Valeur de métier, Canonnier	
(For + Res) / 2 = 6	
Valeurs de commandement :	
- Capitaine : (Cha+Eru) / 2 = _____	
- Second : (Ada+Exp) / 2 = _____	
- Canonnier : (Per+Exp) / 2 = 6	
- Quartier-maître : (Cha+Per) / 2 = _____	
- Maître d'équipage : (Adr+Exp) / 2 = _____	
- Maître canonier : (Per+For) / 2 = _____	
Modificateur de dégâts :	
- Force (MDFor) +2	
- Adresse(MDAdr) +0	

Compétences maritimes

Connaissances nautiques (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des navires	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance de la signalisation•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hydrographie• (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigation•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pêche	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pratique nautique (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Timonerie (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences physiques

Acrobatie/Escalade	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlétisme	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Equitation	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Larcins•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Natation	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Survie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences sociales

Comédie	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des colons/indigènes :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des marins :			
- Anglais	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathie (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enseignement (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etiquette•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeu	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Langues étrangères :			
- Français	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meneur d'hommes (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Persuasion (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Politique•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Séduction	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences de combat

Armes blanches :			
- Sabre	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Hache d'abordage	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes à feu (• Ind./Afr.) :			
- Mousquet	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Pistolet	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Grenade	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes de jet/trait :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à mains nues	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrime• <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

William Snow (Pilote)

L'époque

« 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 se réaliser 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.

(...) 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... »

Pavillon Noir – La révolte, page 107.

Nous sommes en 1713. Depuis quelques mois, la paix règne enfin sur une Europe de nouveau ravagée par la guerre. Si, en Europe, tout le monde s'en réjouit, cela n'est pas du goût de Lord Archibald Hamilton, gouverneur de la Jamaïque, colonie anglaise. Depuis quelques années, la guerre était pour le gouverneur le moyen idéal pour assouvir sa vengeance à l'encontre des autorités espagnoles de la Havane, responsables de la mort de ses deux fils – ainsi que de la perte d'une cargaison de haute valeur –, qui ont tous trois été engloutis par les flots au large d'Hispaniola, à l'issue d'un combat naval sanglant.

Depuis lors, la guerre était devenue pour Lord Hamilton une affaire d'honneur personnelle... et on le trouva fort contrarié à la signature du Traité d'Utrecht. Que les gens du Vieux continent s'embrassent désormais dans la paix, c'est une chose, mais qu'un traité signé à l'autre bout du monde tire un trait définitif sur SA guerre, cela en est une autre ! Avec l'accord tacite du gouverneur, les corsaires qui travaillaient sous ses ordres ne se sont pas privés pour prolonger les hostilités un peu plus que nécessaire...

Le Myrmidon

William Snow fait justement partie de l'un de ces navires corsaires, le *Myrmidon*, une frégate armée pour la course. Marin confirmé, il connaît bien la plupart des hommes du navire, à part les nouvelles recrues. L'évocation du *Myrmidon* et de ses succès va de pair avec celle de son capitaine, James Taylor, un ancien flibustier de 45 ans au regard gris acier, célèbre pour ses colères et pour l'allure de prêtre de l'Enfer que lui donne son éternel manteau noir (qu'il dit tenir du grand Henry Morgan lui-même). Cet homme dur et inflexible est la véritable âme de l'équipage. Certains murmurent même qu'il a osé invoquer Neptune, un soir où il était saoul, et qu'en échange de son âme celui-ci lui a garanti que son navire ne ferait jamais naufrage, et que les vents marins lui seraient toujours favorables. Que cela soit vrai ou non, Taylor a la réputation de porter chance à son équipage, et de faire corps avec son navire...

Apparence

De taille moyenne, William Snow commence à prendre un peu d'embonpoint. Qu'importe, cela prouve qu'il est en bonne santé ! Sur son passage, certains marins grossiers raillent parfois ses vêtements bien taillés et hors de prix, mais qu'importe ! Cela prouve qu'il est bien éduqué, contrairement

à ces rustauds. Son aspect bonhomme, sa politesse, son visage agréable et souriant lui attire toutefois la sympathie de tous.

Poste à bord

« 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.

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 !

(...) 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. »

Pavillon Noir – La révolte, page 159.

Historique

Né à Saint-Malo dans une famille de petits marchands, William Snow a grandi à l'ombre de la voilure des grands navires. Très vite, il rêve de voyage et d'aventures, sur ces terres inconnues situées de l'autre côté de l'océan. S'il n'avait écouté que son cœur, il se serait engagé sur un navire dès ses quinze ans. Son père désirait toutefois qu'il fasse de bonnes études. Comme un fils obéissant, William Snow fit donc des études. Il ne se tourna cependant ni vers la théologie, ni vers la philosophie, ni vers la médecine, ni vers le droit, mais vers la science de la navigation.

Au terme de son apprentissage, Snow était déjà un apprenti pilote doué, qui n'eut aucun mal à trouver un engagement auprès de la capitainerie de la cité malouine, afin de guider les navires qui entraient au port. La mort inopinée d'un confrère lui permit ensuite d'être engagé sur un navire en partance pour les colonies anglaises d'Amérique, en tant qu'assistant du capitaine. Il fit ainsi plusieurs voyages vers le Nouveau Monde, affinant sa science.

Son tout dernier voyage vers la Jamaïque fut cependant une catastrophe. Après un voyage épouvantable, son navire s'échoua sur des récifs. Ses compagnons et lui, réfugiés sur une chaloupe, ont été alors récupérés par un deux-ponts dépendant du gouverneur de la Jamaïque. Ayant presque tout perdu lors du naufrage, le gouverneur lui proposa tout de même une somme substantielle, en échange d'une petite mission à mener sur une frégate corsaire, le *Myrmidon* (voir ci-dessous)...



Psychologie

Intellectuel, William Snow n'en est pas moins un homme d'action, ne serait-ce que par l'imagination. Curieux de nature, Snow rêve d'aventures et d'explorations, de territoires inconnus et de connaissances secrètes. Tel un grand explorateur, il ne manque jamais de consigner tous les événements curieux et les choses dignes d'intérêt dans ses carnets de voyage, avec l'espoir de pouvoir publier tout cela un jour : animaux étranges, récits de marins, plantes et insectes inconnus, coutumes des peuples indigènes...

Cette curiosité naturelle fait de Snow un homme plutôt aimable, un bon vivant facile à vivre, même s'il peut se montrer inflexible et têtu s'il est contrarié. Il aime en effet avoir raison, et il appuie ses idées avec toute la force d'argumentation que lui confèrent sa science et ses connaissances. Snow est aussi un libre penseur : habitué à faire fonctionner son cerveau, il ne tient pas à être bridé par des dogmes rigides, et reste à l'écoute des idées nouvelles, qu'il accueille avec une curiosité mêlée de scepticisme.

Secret

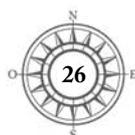
Pour le compte du gouverneur, Snow est chargé de surveiller l'équipage et de découvrir si les rumeurs faisant état de cargaisons détournées sont vraies. Le capitaine et ses hommes n'auraient en effet pas hésité à cacher une partie des cargaisons prises sur les navires attaqués, divisées normalement entre l'équipage, l'armateur et l'État. Toutefois, Snow n'apprécie pas particulièrement ce travail, d'une part parce qu'il se retrouve en position de faiblesse vis-à-vis du gouverneur, son créancier, d'autre part parce qu'il pourrait être particulièrement dangereux de jouer les espions dans un équipage de corsaires ! Le pilote compte bien récupérer la récompense promise, mais il hésite sur la véritable conduite à tenir : mener sa mission à bien... ou tout révéler d'emblée au capitaine afin de gagner sa confiance ?

Citation

« Un peu plus à l'ouest... »

Ce qu'il sait/pense de...

- ... **James Taylor (capitaine)** : ses hommes le craignent et sa réputation est bien établie, c'est donc un bon capitaine.
- ... **Iaac Martins (second)** : le bras droit du capitaine. Il semble intelligent et éduqué, peut-être arriveront-nous à nous entendre ?
- ... **Angus Mills (quartier-maître)** : un garçon un peu trop curieux... Très proche de l'équipage, il faudra le garder à l'œil si jamais je poursuis cette maudite mission.
- ... **John Appleton (canonnier)** : un homme renfermé et taciturne. Je ne le connais pas encore assez pour me prononcer.
- ... **Jack Turner (maître-canonnier)** : je ne le connais pas.



FICHE DE PERSONNAGE

Personnage

Nom : William SNOW

Titre : -

Profession : Pilote

Poste à bord : Pilote

Peuple et pays d'origine : Angleterre

Origines sociales : Bourgeoisie

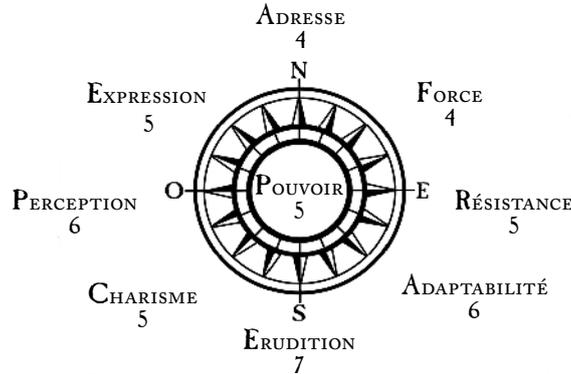
Jeunesse : Choyée

Sur la mer

Religion : Chrétienne

Âge : 29 ans Taille : 1m68 Poids : 78kg

Description Physique : Voir Background



Compétences de connaissances

Balistique• (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartographie•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commerce	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance spécialisée :			
- Droit•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Géographie	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Histoire	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herboristerie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ingénierie navale•	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intendance	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lire/Ecrire•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Médecine•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Religion :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sciences•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tactique (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences techniques

Art :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artillerie :			
- Pointage de pièces (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Recharge de pièces (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artisanat :			
- Calfatage•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Charpenterie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Voilerie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Cuisine	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chasse	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chirurgie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dressage	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Premiers soins	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Caractéristiques secondaires

Chance 0 Initiative 6

Nombre d'Actions/Tr 2

Valeur de métier, **Pilote**
(Eru + Per) / 2 = 6

Valeurs de commandement :

- Capitaine : (Cha+Eru) / 2 = _____
- Second : (Ada+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) +0
- Adresse(MDAdr) +0

Compétences maritimes

Connaissances nautiques (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des navires	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance de la signalisation•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hydrographie• (CC)	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigation•	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pêche	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pratique nautique (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Timonerie (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences physiques

Acrobatie/Escalade	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlétisme	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discretion (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Equitation	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Larcins•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Natation	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Survie•	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences sociales

Comédie	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des colons/indigènes :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des marins :			
- Anglais	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathie (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enseignement (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etiquette•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeu	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Langues étrangères :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meneur d'hommes (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Persuasion (CC)	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Politique•	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Séduction	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences de combat

Armes blanches :			
- Sabre	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes à feu (• Ind./Afr.) :			
- Mousquet	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Pistolet	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Grenade	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes de jet/trait :			
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à mains nues	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrime•	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Jack Turner (Maître canonnier)

L'époque

« 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 se réaliser 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.

(...) 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... »

Pavillon Noir – La révolte, page 107.

Nous sommes en 1713. Depuis quelques mois, la paix règne enfin sur une Europe de nouveau ravagée par la guerre. Si, en Europe, tout le monde s'en réjouit, cela n'est pas du goût de Lord Archibald Hamilton, gouverneur de la Jamaïque, colonie anglaise. Depuis quelques années, la guerre était pour le gouverneur le moyen idéal pour assouvir sa vengeance à l'encontre des autorités espagnoles de la Havane, responsables de la mort de ses deux fils – ainsi que de la perte d'une cargaison de haute valeur –, qui ont tous trois été engloutis par les flots au large d'Hispaniola, à l'issue d'un combat naval sanglant.

Depuis lors, la guerre était devenue pour Lord Hamilton une affaire d'honneur personnelle... et on le trouva fort contrarié à la signature du Traité d'Utrecht. Que les gens du Vieux continent s'embrassent désormais dans la paix, c'est une chose, mais qu'un traité signé à l'autre bout du monde tire un trait définitif sur SA guerre, cela en est une autre ! Avec l'accord tacite du gouverneur, les corsaires qui travaillaient sous ses ordres ne se sont pas privés pour prolonger les hostilités un peu plus que nécessaire...

Le Myrmidon

Jack Turner fait justement partie de l'un de ces navires corsaires, le *Myrmidon*, une frégate armée pour la course. Marin confirmé, il connaît bien la plupart des hommes du navire, à part les nouvelles recrues. L'évocation du *Myrmidon* et de ses succès va de pair avec celle de son capitaine, James Taylor, un ancien flibustier de 45 ans au regard gris acier, célèbre pour ses colères et pour l'allure de prêtre de l'Enfer que lui donne son éternel manteau noir (qu'il dit tenir du grand Henry Morgan lui-même). Cet homme dur et inflexible est la véritable âme de l'équipage. Certains murmurent même qu'il a osé invoquer Neptune, un soir où il était saoul, et qu'en échange de son âme celui-ci lui a garanti que son navire ne ferait jamais naufrage, et que les vents marins lui seraient toujours favorables. Que cela soit vrai ou non, Taylor a la réputation de porter chance à son équipage, et de faire corps avec son navire...

Apparence

De taille moyenne, Jack Turner est fort et trapu. Dans les nombreuses tavernes qu'il a visité, beaucoup se souviennent encore de la douleur infligée par ses poings, puissants

comme des massues. Ses mains rugueuses et ses vêtements simples ne laissent aucun doute à celui qui le rencontre : Turner est un marin. Son visage et ses avant-bras marqués par les cicatrices indiquent de plus qu'il a dû donner plus de coups qu'il n'en a reçu...

Poste à bord

« 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 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.

(...) 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. »

Pavillon Noir – La révolte, page 159.

Historique

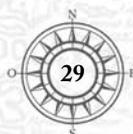
Jack Turner est né dans les bas-fonds de Southampton, d'un père inconnu et d'une mère qui n'a jamais été comptée dans les rangs des « honnêtes gens ». Très tôt, Turner apprend à voler pour vivre, et à se battre pour survivre. Condamné à l'âge de seize ans par la justice de son pays, il parvient toutefois à s'enfuir, pour se réfugier sur un navire en partance pour l'Afrique. Toujours à la recherche de mains d'œuvre, expérimentée ou non, le navire l'a immédiatement inscrit sur le rôle d'équipage.

Contre toute attente, Turner s'adapte particulièrement bien à cet environnement difficile. Marin moyen, il montre toutefois de grande disposition pour l'artillerie. Devenu chef de pièce, il trouve enfin sa place dans ce monde, ayant trouvé parmi ses compagnons une nouvelle famille. Plus tard, nommé maître canonnier, il goûte alors la reconnaissance et le respect qu'il n'a jamais eu à terre.

Jack Turner, dont la réputation est bien établie, s'est récemment vu proposé de rejoindre l'équipage du *Myrmidon*, dont l'ancien maître canonnier est mort, emporté par une fièvre maligne. L'occasion de partir à l'aventure et de s'enrichir était trop belle, et il s'est engagé sans hésiter. Il sait toutefois qu'il lui reste encore à s'imposer parmi ces marins qui ne le connaissent pas.

Psychologie

Jack Turner est un homme nerveux, dont les colères sont aussi terribles que célèbres. Son penchant immodéré pour l'alcool – à terre seulement – n'aide évidemment pas les choses. Avec le temps, il a appris à se maîtriser, et personne ne pourrait affirmer l'avoir vu s'emporter lors d'un combat naval, au point de perdre la tête et de mettre en danger ses compagnons. Son enfance difficile a trempé son caractère, faisant de lui un combattant opiniâtre et acharné, mais aussi un homme qui déteste par dessus tout être trompé ou trahi. Tout comme on punit les marins désobéissants, malheur à celui qui prendrait la liberté de manquer à sa parole... Certes, Jack Turner n'est pas facile à vivre tous les jours, mais son sens de la loyauté fait tout de même de lui un homme



apprécié des matelots, qui préfèrent de toute façon l'avoir de leur côté !

Secret

Initié aux traditions des Frères de la Côte par d'anciens flibustiers, Turner ne désespère pas de trouver à son tour un tel équipage, où chaque homme est l'égal de tout le monde. Il sait que quelques corsaires se sont fait pirates, en adoptant les mêmes règles, juste après la paix d'Utrecht. S'il se sent vraiment lassé de sa vie actuelle, il tentera peut-être de les rejoindre.

Citation

« FIRE ! »

Ce qu'il sait/pense de...

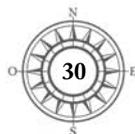
... **James Taylor (capitaine)** : un capitaine dont la réputation n'a d'égale que le talent.

... **Iaac Martins (second)** : je ne le connais pas bien, il m'a toutefois l'air un peu trop hautain.

... **Angus Mills (quartier-maître)** : il a l'air d'être un bon bougre.

... **John Appleton (canonnier)** : mon supérieur direct au combat. Il ne parle jamais plus qu'il ne faut, et c'est un officier qui fut simple artilleur lui aussi. Il a donc tous les atouts pour qu'une bonne entente soit possible entre nous.

... **William Snow (pilote)** : c'est le pilote, mais je ne le connais pas.



FICHE DE PERSONNAGE

Personnage

Nom : Jack TURNER

Titre : -

Profession : Maître canonnier

Poste à bord : Maître canonnier

Peuple et pays d'origine : Angleterre

Origines sociales : Malandrin

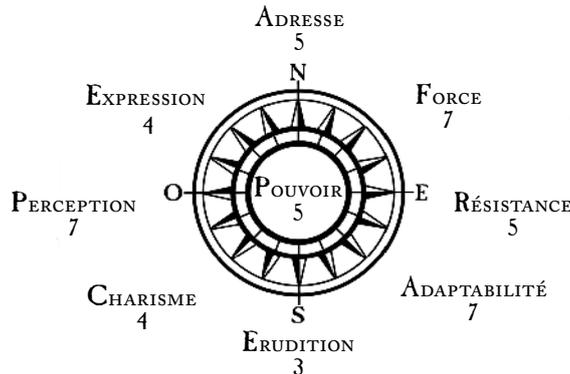
Jeunesse : Turbulente

Sur la mer

Religion : Chrétienne

Âge : 29 ans Taille : 1m69 Poids : 79kg

Description Physique : Voir Background



Compétences de connaissances

Balistique• (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartographie•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commerce		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance spécialisée :			
- Droit•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Géographie		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Histoire		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herboristerie•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ingénierie navale•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intendance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lire/Ecrire•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Médecine•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Religion :			
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sciences•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tactique (CC)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Caractéristiques secondaires

Chance	0
Initiative	7
Nombre d'Actions/Tr	2
Valeur de métier, Maître canonnier	
(For + Per) / 2 =	7
Valeurs de commandement :	
- Capitaine : (Cha+Eru) / 2 =	_____
- Second : (Ada+Exp) / 2 =	_____
- Canonnier : (Per+Exp) / 2 =	_____
- Quartier-maître : (Cha+Per) / 2 =	_____
- Maître d'équipage : (Adr+Exp) / 2 =	_____
- Maître canonnier : (Per+For) / 2 =	7
Modificateur de dégâts :	
- Force (MDFor) +2	
- Adresse(MDAdr) 0	

Compétences sociales

Comédie		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des colons/indigènes :			
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des marins :			
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathie (CC)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enseignement (CC)	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etiquette•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeu	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Langues étrangères :			
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meneur d'hommes (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Persuasion (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Politique•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Séduction		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences techniques

Art :			
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artillerie :			
- Pointage de pièces (CC)	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Recharge de pièces (CC)	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artisanat :			
- Calfatage•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Charpenterie•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Voilerie•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Cuisine		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chasse		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chirurgie•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dressage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Premiers soins		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences maritimes

Connaissances nautiques (CC)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance des navires		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance de la signalisation•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hydrographie• (CC)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigation•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pêche		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pratique nautique (CC)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Timonerie (CC)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences physiques

Acrobatie/Escalade	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlétisme	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (CC)	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Equitation		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Larcins•	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Natation		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Survie•		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (CC)	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compétences de combat

Armes blanches :			
- Sabre	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes à feu (• Ind./Afr.) :			
- Mousquet	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Pistolet	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Grenade	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armes de jet/trait :			
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- _____		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à mains nues	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrime• <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

