

CAPITAINE VAUDOIN

Un jeu de rôle de Jean-Pierre Pécau et Pierre Rosenthal





CAPITAINE VAUDOU

PIRATES ET MAGIE, DANS LES CARAÏBES

Capitaine Vaudou est un jeu de rôle qui mélange, en plein XVII^e siècle, la vie des pirates et la pratique de la magie. Tout comme les pirates sont venus chercher l'aventure, la richesse ou bien fuir les persécutions de la vieille Europe, les magiciens ont trouvé aux Caraïbes de nouvelles puissances à invoquer et ont réveillé d'anciennes magies. Amenés par les esclaves du Dahomey et du Sénégal, les loas vaudous sont aussi importants, capricieux et manipulateurs que l'étaient les dieux grecs dans l'Antiquité. Cette conjonction permet à l'Inquisition de pratiquer la magie noire, aux Incas de solliciter les dieux de leur défunt empire, aux Juifs de se protéger avec leurs golems et aux pirates de pourchasser les flottilles d'or espagnoles avec l'aide des loas.

Vous trouverez dans *Capitaine Vaudou* :

- **Des règles simples basées sur le système Simulacres™** ; une explication du jeu de rôle ; un générateur d'historiques pour créer des personnages ; un guide du pirate ; la gestion de la navigation, des assauts et abordages ; des aides de jeu : résumés de règles, fiches de navire, six personnages prêtés, etc. ; deux équipages pirates prêts à embarquer.
- **Un univers de magie** avec une présentation du vaudou, de ses neuf loas principaux et de leurs sortilèges ; la kabbale et d'autres magies européennes.
- **Un univers de pirates** incluant le portrait du Vieux Continent au XVII^e siècle ; la description des Indes occidentales avec cartes et encyclopédie ; les pirates célèbres et les gouverneurs-sorciers.
- **Six scénarios** de difficulté croissante.



monolithedition.com



black-book-editions.fr

Capitaine Vaudou, Black Book Editions et Monolith. © 2020.
Le jeu et l'univers sont la propriété pleine et entière de Jean-Pierre Pécau.
Le système de jeu de rôle Simulacres est la pleine et entière propriété intellectuelle de Pierre Rosenthal.

BBECV01



ÉQUIPE RÉDACTIONNELLE



DIRECTEUR DE PUBLICATION

David Burckle

RESPONSABLE D'ÉDITION

Thomas Berjoan

CHEF DE PROJET

Jean-Marie Noël

RELECTURE ET CORRECTION

Agnès Pernelle

DESIGN GRAPHIQUE

Romano Garnier et Jean-Marie Noël

MAQUETTE

Jean-Marie Noël

ÉQUIPE BLACK BOOK ÉDITIONS

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

TEXTES



CHAPITRE RÈGLES

Pierre Rosenthal, assisté de Frédéric Ménage et André Foussat

CHAPITRE UNIVERS ⁽¹⁾

Jean-Pierre Pécau, assisté de Pierre Rosenthal, Jean-Marie Noël et André Foussat

CHAPITRE AVENTURES

Créance verte : Frédéric Ménage

La perle des Caraïbes : Pierre Rosenthal

The House of the Rising Moon : Pierre Rosenthal

La Plaie et le Couteau : Jean-Marie Noël

Roanoke ⁽²⁾ : Jean-Pierre Pécau

Baron Mort Lente ⁽²⁾ : Jean-Pierre Pécau

CHAPITRE AIDES DE JEU

Pierre Rosenthal, assisté de Jean-Marie Noël et Jean-Pierre Pécau

(1) Les équipages du Toussaint-Rédemption et de La Dame de Coupe et d'Épée ont respectivement écumé les tables de jeu de Jean-Marie Noël et Pierre Rosenthal depuis des éons.

(2) Adaptation à la nouvelle édition par Pierre Rosenthal et Jean-Marie Noël.

ILLUSTRATIONS



ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Ugo Pinson

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Mustapha Bennabi

Mehdi Boukhezzer

David Cochard

Christine Deschamps

Sandrine Gestin

Anthony Jean

Jean-Marie Noël

Darko Perovic

CARTOGRAPHIE

Jean-Marie Noël, assisté de Philippe Balmissé

PLANS DES AVENTURES ET DESSINS DES NAVIRES

Philippe Balmissé, assisté de Jean-Marie Noël

ILLUSTRATION DE L'ÉCRAN

Matthieu Lauffray

ILLUSTRATION EN TIRÉ À PART

Rolland Barthélémy (couleurs Jean-Paul Fernandez)

**CAPITAINE VAUDOY EST UN JEU DE
JEAN-PIERRE PÉCAU ET PIERRE ROSENTHAL.**

Les règles de *Capitaine Vaudou* sont basées sur le système Simulacres™ et © 1987–2020 Pierre Rosenthal, avec l'autorisation de leur auteur.

Co-édité et Co-publié
par Black Book Editions et Monolith.



Black Book Éditions, 50 rue Jean Zay, 69800 St Priest

Dépôt légal : Juin 2020

ISBN : 978-2-36328-888-2 / Collector : 978-2-36328-891-2

ISBN PDF : 978-2-36328-890-5

Imprimé en UE

Capitaine Vaudou, Black Book Editions et Monolith. © 2020.
Le jeu et l'univers sont la propriété pleine et entière de Jean-Pierre Pécau.
Le système de jeu de rôle Simulacres est la pleine et entière propriété intellectuelle de Pierre Rosenthal.

CAPITAINE VAUDOU



irates, cow-boys, gangsters, chevaliers... Leur vie réelle pouvait être misérable, parfois héroïque, du côté du bien ou du mal, mais ils ont tous un point en commun : ils ont inspiré des sagas et des légendes. Quitte à prendre quelques libertés historiques, voire à rajouter une touche de magie.

Dans *Capitaine Vaudou*, les pirates de la Tortue naviguent au XVII^e siècle sur des navires conçus cinquante ans plus tard. En Europe, Newton pratique la magie et des rabbins créent des golems. Dans les Caraïbes, les zombies se relèvent la nuit et le dieu vaudou Agoué déclenche ou calme les tempêtes, pourvu qu'on lui fasse les sacrifices appropriés. De bien faibles sacrifices d'ailleurs, si c'est pour rançonner les flottilles d'or espagnoles. Bref, comme vous le voyez, un jeu historique. Avec une grosse pincée de magie.

Ainsi est *Capitaine Vaudou*, le jeu que vous avez entre les mains, et auquel vous allez bientôt jouer.

Mais comment est-il né ?

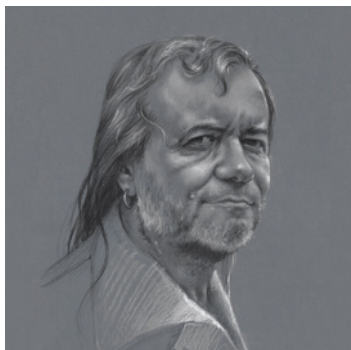
De fin 1989 au 2 août 1990, Jean-Pierre Pécau fait tester un jeu de rôle de pirates et de vaudou à Marc Nunes, Didier Guiserix, Philippe Mouret, Jean-Marie Noël et moi. Le système utilise celui du jeu *Simulacres*, déjà adapté à *Cyber Age*, que Jean-Pierre et moi avons publié peu avant. En juin 1991, *Capitaine Vaudou* est publié chez Jeux Descartes à deux mille exemplaires. En quelques mois il est épuisé. Après deux scénarios dans *Casus Belli - Roanoke* et *Le miroir fumant* -, il n'y aura plus aucune publication. Ce qui n'empêchera pas le jeu de continuer à être joué et maîtrisé par de nombreux fans. Et laissera de grands souvenirs à la table d'origine.

Plus tard, Jean-Pierre Pécau devient scénariste de bande dessinée. Il a entre autres le projet d'une bande dessinée *Capitaine Vaudou*. En 2017, ce projet se concrétise chez Guy Delcourt. Et si l'on rééditait le jeu à cette occasion ? Lui et moi cherchons un éditeur pour faire cette réédition. Celui qui est pressenti veut refaire à neuf le jeu, changer de système, etc. Mais malheureusement, le projet n'aboutit pas. Je décide alors, pour se remémorer et fêter le passé, de réunir la table de jeu d'origine lors d'un dîner, vingt-huit ans après, puis nous refaisons une partie que je maîtrise. Il n'est alors plus très compliqué de convaincre Marc, en bon armateur, de nous trouver deux coéditeurs, et moi de me remettre au projet. Sans Marc, rien ne se serait passé. Et pour la répartition des tâches, Jean-Marie sera le bosco et le gardien du cap.

Capitaine Vaudou revoit donc le jour en version augmentée, avec deux des aventures originelles, plus quatre nouvelles. Le système de jeu est le même qu'à l'origine, légèrement simplifié, le livre a plus d'illustrations, plus de couleurs aussi.

Nous espérons qu'il vous plaira !

Pierre Rosenthal



Pierre Rosenthal



Jean-Pierre Pécau

SOMMAIRE

<i>Crédits</i>	2
<i>Éditorial</i>	3
<i>Sommaire</i>	4
LE JEU DE RÔLE EXPLIQUÉ AUX MOUSSAILLONS	6
RÈGLES	11
Règles du jeu	12
<i>Règles de base et de découverte - Création du personnage</i>	12
<i>Règles de résolution</i>	15
<i>Santé</i>	22
<i>Personnages-non-joueurs - Créatures - Aventure et expérience</i>	23
<i>Règles optionnelles</i>	25
Historique et vie à bord	27
<i>Histoire du personnage</i>	27
<i>Équipement</i>	33
Navigation et combat	35
<i>Navigation</i>	35
<i>Combat</i>	41
Vaudou	47
<i>Un peu d'histoire</i>	47
<i>Généralités</i>	48
<i>Cérémonie d'appel de loa</i>	49
<i>Sortilèges</i>	52
<i>Loas - Magie</i>	53
<i>Magie noire</i>	54
<i>Bestiaire vaudou</i>	55
<i>Erzulie</i>	57
<i>Papa Legba</i>	60
<i>Agoué</i>	62
<i>Damballah Vedo</i>	64
<i>Ogou</i>	66
<i>Loco</i>	68
<i>Baron Samedi</i>	70
<i>Maman Brigitte - Marinette</i>	72
<i>Loas mineurs - Glossaire</i>	74
UNIVERS	75
Démons et merveilles	76
Vieux continent	77
<i>Candidats au départ - Religion</i>	77
<i>Royaume française</i>	79
<i>Grandes figures du XVII^e siècle</i>	81

Nouveau Monde	86
<i>Nouveau Monde - La Ligne - Paradis terrestre - Terra incognita - Eldorado</i> .	86
<i>Établissements pirates - Autorités</i>	87
<i>Univers des pirates</i>	88
<i>Conditions des « minorités »</i>	92
Indes occidentales	94
<i>Zones d'influence - Réalité du terrain - Faune et flore</i>	94
<i>Les Antilles</i>	95
<i>Amériques centrale et du Sud</i>	99
Société européenne	101
<i>État des lieux</i>	101
Kabbale et autres magies	105
<i>Généralités</i>	105
<i>Kabbale</i>	106
<i>Angéologies - Démonologies - Sorcellerie - Autres « sciences »</i>	111
Guide du pirate	112
<i>En mer</i>	112
<i>À terre</i>	117
Petite histoire de grands pirates	119
<i>Sous le signe du vaudou</i>	119
<i>Gouverneurs-sorciers</i>	122
<i>Faits d'armes - Quelques aventurières des mers</i>	123
Deux équipages pirates	126
<i>L'équipage du Toussaint-Rédemption</i>	126
<i>L'équipage de La Dame de Coupe et d'Épée</i>	131
AVENTURES	135
<i>Créance verte</i>	136
<i>La perle des Caraïbes</i>	144
<i>The House of the Rising Moon</i>	148
<i>La Plaie et le Couteau</i>	159
<i>Roanoke</i>	172
<i>Baron Mort Lente</i>	182
AIDES DE JEU	209
<i>Résumé des règles de base</i>	210
<i>Résumé des règles de combat</i>	212
<i>Résumé des règles du vaudou</i>	214
<i>Résumé des règles de navigation et canonnade</i>	216
<i>Fiches de navires</i>	218
<i>Carte des Caraïbes</i>	220
<i>Feuilles de personnages prêtirés</i>	222
<i>Feuilles de personnage vierges (de base - détaillée - découverte)</i>	228
Sources et inspirations	231
Remerciements	232



*Remonter le butin à bord
ne se fait pas toujours
aisément.*



Anthony

LE JEU DE RÔLE EXPLIQUÉ AUX MOUSSAILLONS

« [...] Je me dresse en sursaut dans mon lit à la voix stridente de Capitaine Flint qui me corne aux oreilles :

— Pièces de huit ! pièces de huit ! »

Ainsi s'achève *L'île au trésor* de Robert Louis Stevenson. Une fois ces quelques mots lus, plus qu'une chose à faire : fermer le roman et passer à autre chose. Pourtant, en le faisant, plus d'un lecteur a senti un pincement au cœur, regrettant de ne pas savoir ce que devenaient Ben Gunn, le capitaine Smolett et Long John Silver après la fin de l'histoire.

Et s'il était possible de rouvrir le livre et d'y sauter à pieds joints pour retourner à l'auberge de l'amiral Benbow et y vivre de nouvelles aventures ?...

Et s'il était possible de créer de nouveaux pirates hauts en couleurs et de les incarner autour d'une table (et d'une bouteille de rhum – à consommer avec modération !) pendant quelques heures ?...

Telle est la belle invitation que les jeux de rôle vous lancent.

Pour cela, il suffit de trouver une meneuse de jeu prête à endosser le costume de la conteuse et une poignée de joueurs et de joueuses, volontaires pour embarquer avec elle sur des mers plus qu'ignorées...

Si l'aventure vous tente, attrapez une paire de dés dans la cambuse et rejoignez les autres dans la cabine du capitaine ! Vous construirez ensemble des histoires mémorables, pleines de magie vaudoue, de combats épiques, d'abordages sanglants et de trésors gardés par des squelettes. Que le grand cri me croque si vous ne trouvez pas ça divertissant !

« D e nos jours, il y a autant de sortes de jeux de rôle que de rubans sous le menton de Barbe-Noire. *Capitaine Vaudou* se situe dans la lignée des jeux classiques, avec une meneuse de jeu, conteuse-arbitre, comme moi, et des joueurs qui incarnent des personnages dans une histoire. Arrête de t'agiter moussaillon ! Si tu as une question, pose-la ! Nom d'une pipe en bois !

— **Merci maman, euh..., je veux dire capitaine. En fait, je me demandais à quoi peut bien servir la meneuse de jeu ?**

— Avant de te répondre, gamin, une chose : j'aurais pu tout aussi bien dire *meneur de jeu*, comme on t'appellera si tu le deviens, mais comme je suis ta mère, et que c'est moi qui t'explique, je préfère dire meneuse de jeu. Et puis, ça ne change rien. Appelle-moi plutôt capitaine, c'est plus drôle. Tu peux aussi utiliser l'abréviation MJ. Pour répondre à ta question, elle prépare le squelette de la partie.

— **Comme celui de votre prédécesseur, que vous avez cloué à la porte de ma cabine ?**

— Pas tout à fait, mon garçon. Elle prépare le squelette d'une histoire, d'une aventure, parfois appelé un scénario. Elle y définit des lieux, des personnages, les prémices d'une intrigue. En

revanche, elle ne sait pas à l'avance comment l'histoire va se terminer, car cela dépend des choix d'une bande de pirates, incarnés par les joueurs. Ils sont les héros de l'aventure. Chaque joueur imagine un personnage, ses origines, ses qualités, ses défauts. Souvent, pour l'aider, les règles du jeu proposent un système de notation. Dans *Capitaine Vaudou*, si le personnage a de bonnes capacités physiques, sa note en *Corps* sera élevée ; si c'est un parfait crétin comme notre vigie, il aura une note très faible en *Esprit*.


— **Mon personnage à moi, il sera costaud, intelligent, honnête, beau et riche !**

— T'emballe pas camarade ! Pour équilibrer le jeu, on utilise souvent un système de répartition de points. Si tu mets la note maximale en *Corps*, il ne te restera plus grand-chose pour l'*Esprit* et réciproquement.

— **Ce n'est pas juste !**

— Dure est la loi, mais c'est la loi, comme dit le bourreau au pirate avant de le pendre.

— **Comment fait-on pour se souvenir de toutes ces notes et des origines, des qualités, des défauts ?**



— On les écrit sur un bout de papier pardi ! On appelle ça la feuille de personnage. Chaque joueur la garde près de lui pendant toute la partie. Il sait ainsi en permanence ce que son personnage est capable de faire.

— **D'accord capitaine. La meneuse de jeu a préparé une aventure, chaque joueur a créé son personnage et l'a décrit sur sa feuille, que se passe-t-il ensuite ?**

— Ensuite, la meneuse de jeu commence à raconter son histoire. Elle s'adresse aux joueurs et leur dit, par exemple : "Vous êtes dans une taverne, en train de siroter une merveille de rhum arrangé, accoudés à un comptoir vermoulu. Un aubergiste maigre comme un clou essuie nonchalamment quelques bocks en mâchant du tabac à chiquer. Dehors, le vent souffle en rafales et hurle sous les jointures des portes. Par la fenêtre crasseuse, vous apercevez l'enseigne de l'auberge qui brinquebale violemment. À peine peut-on distinguer le nom écrit dessus : *Amiral Benbow*. Au bout de quelques minutes, la tempête redouble d'intensité et se mue en ouragan. Par Agoué !, s'exclame un des clients, cette tempête n'est pas naturelle. Brusquement, une fenêtre s'ouvre en claquant et se met à cogner contre le mur, à la limite de la rupture. Dans la salle commune, objets légers et vêtements s'envolent de toutes parts. Il faut faire quelque chose !"

— **Excusez-moi capitaine, je ne suis pas sûr de bien comprendre. Il faut que la meneuse de jeu et les joueurs soient dans une taverne pour pouvoir jouer ?**

— Mais non bougre d'âne ! Ce sont les personnages incarnés par les joueurs qui y sont. On les appelle les personnages-joueurs ou PJ.

— **Dans ce cas, pourquoi ne dit-elle pas "vos PJ sont dans une taverne" ?**

— Elle pourrait le dire, mais pour faciliter l'immersion dans l'histoire, l'incarnation des personnages par les joueurs, il vaut mieux dire "vous êtes dans une taverne".

— **Je comprends. Et ensuite, que se passe-t-il dans l'histoire ?**

— Tout dépend des choix des joueurs. Par exemple, l'un d'entre eux peut décider que son personnage se lève pour aller fermer la fenêtre avant que les gonds ne se rompent.

— **Dans ce cas, il dit à la meneuse de jeu : "Je me lève et je vais fermer la fenêtre." ?**

— Tu as tout compris. On va peut-être réussir à faire quelque chose de toi finalement...

— **Une fois la fenêtre fermée, que se passe-t-il ?**

— Minute papillon ! Il faut d'abord savoir si ton pirate va réussir à la fermer cette fenêtre. En temps normal, c'est facile et automatique, mais avec ce vent exceptionnel, ça n'a plus rien d'évident.

— **Comment fait-on pour le savoir ?**

— C'est ici qu'il faut utiliser le système de résolution décrit dans les règles du jeu. Il fait intervenir la difficulté de l'action

(plus le vent souffle fort, plus il est difficile de fermer la fenêtre), les capacités du personnage (un grand gaillard bien bâti dans mon genre aura plus de facilités qu'un gringalet comme toi) et la chance, représentée par un lancer de dés.

— **Quel genre de dés ?**

— *Capitaine Vaudou* utilise deux dés normaux à 6 faces. Mieux vaut que chaque joueur se munisse de sa propre paire de dés. D'autres jeux de rôle utilisent des dés plus exotiques, à 4, 8, 10, 12 ou 20 faces.

— **Qui lance les dés ?**

— Chaque joueur lance les dés pour les actions de son personnage. La meneuse de jeu lance les dés pour tous les personnages qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Imagine par exemple que le PJ de tout à l'heure ne se soit pas levé pour fermer la fenêtre, mais qu'il ait demandé à l'aubergiste de le faire. Alors c'est la meneuse de jeu qui va lancer les dés pour le tavernier, car celui-ci n'est pas incarné par un joueur. On appelle ça un personnage-non-joueur ou PNJ.

— **Les PNJ sont là pour aider les PJ, comme l'aubergiste avec la fenêtre ?**

— Pas toujours. Certains PNJ sont amicaux comme l'aubergiste, mais d'autres sont neutres à l'égard des PJ ou même carrément hostiles. Dans ce dernier cas, les PJ devront certainement les combattre.

— **Comment sait-on qui va gagner le combat ?**

— Là encore, on utilise le système de résolution. Tu trouveras, dans le livre de *Capitaine Vaudou*, des règles assez détaillées pour décrire les combats et en déterminer l'issue. Et là je te parle aussi bien d'un duel au pistolet entre deux pirates sur les quais à l'ouest de Tortuga que de l'abordage d'un galion espagnol par le *Toussaint-Rédemption* ! Dans les histoires de pirates, ça défouaille à tout-va !

— **Que se passe-t-il si un PJ prend un coup de sabre d'abordage ? Il meurt ?**

— Pas forcément. Tout dépend de la force du coup et de la dangerosité de l'arme.

— **C'est le système de résolution qui permet de savoir tout ça ?**

— Oui mon gars. Mais attention, s'il est blessé à plusieurs reprises ou si l'arme est très dangereuse, il risque de passer de vie à trépas.

— **Comme Joseph la Souris quand il s'était pris un boulet de canon dans le bide ?**

— Oui-da, comme ce pauvre vieux Joseph.

— **On l'a appelé Joseph la Bouillie après... Si un PJ meurt, le joueur qui l'incarne ne pourra plus jamais jouer à Capitaine Vaudou ?**

— Bien sûr que si ! Il ne pourra pas finir l'histoire en cours, à moins que la meneuse de jeu ne lui permette d'endosser le rôle d'un PNJ jusqu'à la fin de la partie. Ensuite, il suffira qu'il crée

RÈGLES



*Rien ne vaut le classique duel à la corde pour régler les différends.
Celui qui sort du cercle est éliminé...
manu militari.*



RÈGLES DU JEU

RÈGLES DE BASE ET DE DÉCOUVERTE

Les règles de *Capitaine Vaudou* sont fondées sur le système de jeu de rôle générique Simulacres™.

Les règles de base du jeu sont présentées ici, suivies de règles optionnelles destinées aux joueurs qui veulent gérer de façon plus fine leur personnage et ses capacités.

Toutefois, il est possible de jouer avec des règles dites de découverte, une version simplifiée qui s'adresse à ceux qui veulent entrer plus rapidement dans le jeu et jouer une aventure d'une durée d'une ou deux séances. À chaque fois que des règles peuvent être simplifiées, elles sont indiquées **DÉCOUVERTE** et expliquent comment les simplifier. Ces règles de découverte sont conseillées aux joueurs débutants et à une meneuse de jeu capable de faire jouer la version de base et de la simplifier, par exemple pour de nouveaux joueurs.

CONVENTIONS D'ÉCRITURE

Les termes techniques des règles du jeu commencent par une majuscule, comme Composante, sauf quand il n'y a pas d'ambiguïté possible. Quand il faut lancer un dé, on écrit 1d. 2d signifie qu'il faut lancer deux dés et faire la somme du résultat.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Personnage du joueur

Tous les joueurs incarnent un personnage, mais il existe plusieurs façons de le choisir.

- Si le joueur préfère se lancer directement dans l'aventure sans perdre de temps, ou s'il est novice, nous lui recommandons de choisir un des six personnages pré-tirés proposés dans les aides de jeu (voir en fin d'ouvrage).
- Si aucun de ces personnages ne lui convient, ou s'il veut un choix plus étendu, il peut consulter les deux équipages pirates (voir pages 126 à 134) et y choisir son personnage. Auquel cas, il doit compléter ce personnage lui-même, en suivant les règles présentées plus loin.
- Autre possibilité : le joueur veut tout déterminer lui-même. Il commence donc par décrire son personnage. Ce qui veut dire : son nom, son surnom, son âge, son genre, son ethnie/nationalité, son passé. Si son imagination ne suffit pas, des règles pour créer l'historique des personnages-joueurs sont prévues page 27. Il complète ensuite par son activité principale : le poste qu'il occupe dans l'équipage et quels autres Talents il possède. La liste des

postes d'équipage et leurs fonctions est présentée page 31.

Enfin, il définit ses caractéristiques chiffrées.

Dans tous les cas, il est fortement conseillé de choisir ou créer les personnages de tous les joueurs en même temps. Il est possible de n'avoir ni capitaine ni bosco parmi les personnages-joueurs (PJ) : ces postes seront alors gérés en tant que personnages-non-joueurs (PNJ) par la meneuse de jeu (MJ). En revanche, deux capitaines ne peuvent cohabiter, et avoir deux charpentiers n'est pas une option intéressante.

Pour mieux suivre la partie technique de la création de personnage, nous vous conseillons de consulter en parallèle une feuille de personnage (voir page 228).

Métier, Talents et Aptitudes

Un personnage a un Métier (associé ou non à une Spécialité), deux Talents, deux Aptitudes.

- **Un Métier** est l'ensemble des compétences qui permettent au personnage de gérer les situations normales où ce Métier peut s'exercer.

Or, tous les personnages sont a priori pirates. Leur Métier est donc Pirate. Toutefois, ils ont tous également une Spécialité, en fonction de leur poste au sein de l'équipage. On peut être pirate-capitaine, pirate-canonnière, pirate-vigie, etc. La liste de ces postes est détaillée dans la section de description d'un équipage (voir page 31). Si, par choix, on crée un personnage non pirate, comme un marchand-ferrant ou un tavernier, il n'aura pas de Spécialité.

Tous les Métiers et Spécialités donnent un bonus (+1) aux Tests des chances de réussite quand l'action tentée dépend du Métier – c'est-à-dire ici faire des actions de pirate – et de sa Spécialité.

Tous les pirates savent :


- se battre avec leurs poings (Bagarre) ;
- utiliser une arme blanche (au choix) ;
- maîtriser les armes à feu (toutes) ;
- connaître l'histoire des pirates, l'ancienne comme la récente ;
- maîtriser plus ou moins la langue majoritairement parlée par l'équipage ;
- utiliser leur Spécialité.

La Spécialité n'est pas détaillée en sous-talents précis. Toute action qui semble être normale pour une Spécialité, comme le Commandement pour un capitaine, reçoit son bonus de +1.

- **Un Talent** est une compétence particulière qui permet au personnage de gérer les situations normales où ce Talent peut s'exercer. Il est inutile de prendre un Talent en rapport avec son Métier, puisque celui-ci les contient déjà

Énergies de base

Ces Énergies sont au nombre de trois : Puissance , Rapidité , Précision .

Il est possible de combiner à volonté ces trois Énergies, entre elles mais aussi avec Héroïsme  ou Magie. Ainsi on peut vouloir qu'un sortilège soit plus puissant ou lancé plus rapidement, ou les deux.

Pour chacune des trois Énergies de base, on ajoute +1 au Test de la tentative par point activé. De plus chaque Énergie a un ou plusieurs effets :

Puissance

- En cas de réussite, ajoute +1d à la MR par point activé.



Rapidité

- Réussite en cas d'égalité dans un Duel (même avec une MRD de 0). La Marge de réussite définitive (MRD) est expliquée au paragraphe « Duels », page 21.
- En cas de réussite, temps de l'action diminué de (1 + DSS) x 10 %.
- Se battre contre 2 adversaires (1 pt) ou 3 adversaires (2 pts) en même temps. Le personnage fait un seul et même Test contre tous ses adversaires.


Précision








- +1 aux chances de critique par point activé (par exemple, critique sur 2 à 4 pour un Métier et 1 pt activé).
- Autorise à viser ou cibler plus efficacement si le Talent le permet. Donne aussi des résultats plus précis. Par exemple, recueillir un témoignage plus détaillé lors d'un interrogatoire.

Héroïsme



Pour activer l'Héroïsme , le coût est aussi à payer avant de lancer les dés. En revanche, s'il n'y a pas de bonus à ajouter au Test, on peut l'utiliser de manière inconsciente. Voici les résultats de l'Héroïsme  en fonction de l'action désirée et du nombre de points activés. Les effets sont au nombre de quatre :

- **Chance** : pour relancer les dés ;
 - **Atténuation** : pour subir moins d'effets de l'adversaire ;
 - **Critique** : pour réussir de manière spectaculaire ;
 - **Destin** : pour changer le cours du destin.
- **Chance/1 pt.** Si le Test échoue, on peut relancer un des deux dés. On garde le nouveau résultat. Si le Test est réussi du premier coup, on ajoute, au choix, un effet d'une des trois Énergies de base non activées, comme si on y avait mis 1 pt.
- **Chance/2 pts.** Si le Test échoue, on peut relancer deux fois les dés, un par un. Si le Test est réussi du premier coup, on ajoute, au choix, un effet d'une des trois Énergies de base non activées à 2 pts ou les effets de deux Énergies non activées à 1 pt.
- **Atténuation/2 pts.** Le personnage voit la prochaine conséquence d'une action qui l'affecte diminuée de 1 (par exemple, une attaque à la dague qui ferait perdre 1 PV ne fait plus qu'une légère estafilade).


- **Atténuation/3 pts.** Le personnage voit la prochaine conséquence d'une action qui l'affecte diminuée de 2.
- **Critique/3 pts.** Le prochain Test est réussi de manière critique, avec une MR de 1 + 3d (comme si on utilisait un Talent à +2).
- **Destin/3 pts.** C'est le seul cas où l'activation se fait après une conséquence. Si le personnage est face à une mort certaine, il peut immédiatement activer 3 pts d'Héroïsme, obligatoirement payés en EP. Survient alors un miracle qui lui sauve la vie. Toutefois, son maximum de points d'équilibre psychique est également réduit de 1 pt. Ce point pourra être racheté plus tard avec des points d'aventure (voir le paragraphe « Aventure et expérience » page 23).
(Pour avoir 3 en Héroïsme , il faut avoir fait un certain nombre d'aventures, voir page 25.)





Exemple : Éloïse veut impressionner son cousin en jonglant avec trois balles pendant 1 minute. C'est Difficile (-2), mais le jonglage est un de ses Talents (+1). Le Test est : Corps  (4) + Action  (2) + 1 - 2, ce qui donne 5. Le joueur décide d'activer son Héroïsme  avec 1 PS et lance les dés. Il fait 6 (5 + 1), ce qui devrait être un échec, mais son Héroïsme  lui permet de relancer le 5, qui devient un 2, donc le résultat final est 1 + 2 = 3. Le cousin est impressionné ! Si Éloïse avait réussi à la première tentative, son résultat aurait été modifié par la Puissance  (quatre balles), la Précision  (les faire passer dans le dos) ou la Rapidité  (jongler plus vite).





DÉCOUVERTE

N'utilisez aucune des trois Énergies de base, mais gardez l'Héroïsme  et le Vaudou .

Vaudou et autres magies

L'utilisation de la magie est régie par des règles particulières. Pour le vaudou, elles sont détaillées page 47 et suivantes. Il existe aussi d'autres types de magie, d'origine « européenne », qui sont évoqués page 105. Toutes les magies fonctionnent sur le même principe : activer des points d'Énergie puis faire un Test, comme si on suivait une formule magique. En général, il y a un Talent associé à la pratique de la magie, par exemple les Pratiques vaudoues  pour la magie vaudoue.

Exemple 1 : Foi (magie blanche)  - Activer un parchemin de protection contre les démons. Faire un Test Cœur  + Action  + Angéologie + Surnaturel  - 2 (Difficulté). Un Métier ou un Talent en rapport avec la magie blanche donne un bonus de 1. Dépenser 1 EP. Durée de la protection : 1 + DSS jours.

Exemple 2 : Magie noire  - Savoir si la vache du père Gérard est ensorcelée (surtout dans les campagnes européennes). Faire un Test Cœur  + Sorcellerie + Perception  + Nature  (Animal). Un Métier en rapport avec la sorcellerie donne un bonus de 1. Dépenser 1 PS.

ERZULIE

Erzulie est l'éternel féminin sous toutes ses formes. Ses faveurs et ses motivations varient en fonction de ses aspects.

Elle est toutefois changeante et si on appelle un de ses aspects, c'est un autre qui peut venir. Le genre de l'officiant et du cheval n'a aucune importance. C'est Erzulie qui se manifeste, quel que soit le corps possédé (féminin ou masculin).

On lui connaît de très nombreux aspects, mais les plus importants sont :

- **Erzulie Freda (rada).** Douce, aimant les hommes, jalouse des femmes bien qu'elle soit la protectrice des prostituées. C'est aussi la séductrice, la frivole, la femme libre. Elle porte trois bagues pour ses trois époux/amants : Damballah Vedo, Agoué et Ogou. Guédé Nibo est amoureux d'elle ; elle l'humilie et lui fait faire ce qu'elle veut. Elle préfère les métis et les Blancs aux Noirs.

- **Erzulie Dantor (petro).** La vie, les enfants, la protection. C'est une guerrière balafrée. Elle est représentée portant un enfant d'un côté (comme la Vierge Marie) et un couteau de l'autre. Elle aide toutes les femmes.

- **La Sirène (rada et petro),** aussi appelée Mami Wata. Quand Erzulie entre dans l'océan, elle devient une sirène, maîtresse de la faune marine et des pêcheurs. C'est sous cet aspect qu'elle est l'épouse d'Agoué, bien qu'elle ait aussi pour amante la Baleine. On dit qu'elle sait où sont tous les trésors engloutis.

- **Erzulie Yeux-rouges (petro).** Jalouse, colérique. Elle châtie les infidèles et traque ceux qui trahissent ou rompent leurs serments et promesses.

- **Gran' Erzulie ou Gran' (rada et petro).** C'est la grand-mère, la sagesse. Elle protège toute la famille (et aussi les équipages, qu'elle considère comme une famille unie par la chasse-partie).



Vévé d'invocation d'Erzulie Freda

Attributs

- Freda : l'amour, la vie, la séduction.
- Dantor : les enfants, la protection par les armes.
- La Sirène : les sources et lacs, la vie marine et les pêcheurs.
- Yeux-rouges : la fidélité et les serments, la trahison et la vengeance.
- Gran' : la sagesse, la solidarité dans la famille.

Appel. La Cible est toujours Humain †.

Échec de l'appel. Perte de 1 EP, dépression d'une semaine.

Manger loa

- Freda : pâtisserie, robe, parfum, joaillerie (objets portés ou brûlés).
- Dantor et Yeux-rouges : plus des piments, de la poudre à canon ou un animal blanc.
- La Sirène : plus des chants et des perles.
- Gran' : plus du lait, un œuf ou des aliments blancs.

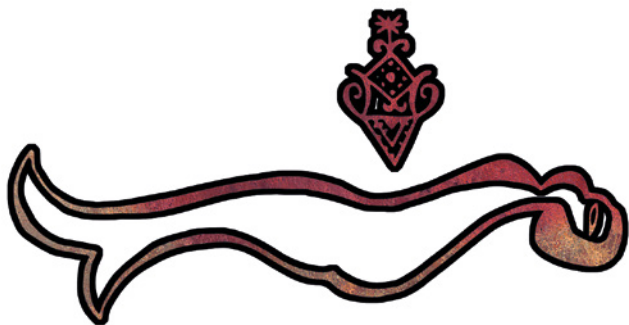
Couleurs

- Freda : bleu pâle, rose et or.
- Dantor : bleu roi et rouge sang.
- La Sirène : bleu turquoise et blanc d'écume.
- Yeux-rouges : rouge sang et jaune orangé.
- Gran' : bleu pâle, rose passé et gris.

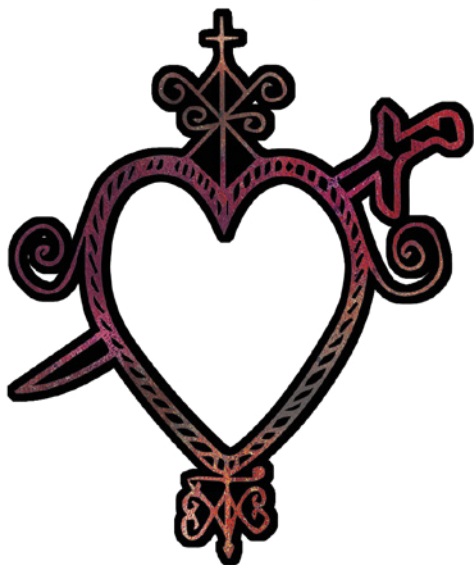
Animaux. Uniquement pour la Sirène : cétacés et requins.

Avatar et tenue

- Freda et Dantor : généralement une jolie métisse au teint clair. Freda porte de belles toilettes. Dantor a un poignard et des cicatrices sur les bras.
- La Sirène est coiffée de longues tresses (des algues).
- Yeux-rouges a les yeux injectés de sang.
- Gran' se déplace voûtée, avec une canne.



Vévé d'invocation d'Erzulie la Sirène



Vévé d'invocation d'Erzulie Dantor

Correspondance

- Freda : Aphrodite.
- Dantor : Vierge Marie et valkyrie.
- Yeux-rouges : Héra.

Transe

- Freda : attitude séductrice, bavarde.
- Dantor : prière mystique ou pose guerrière défensive.
- La Sirène : le cheval est allongé sur le dos, suffocant.
- Yeux-rouges : le cheval crie, a les yeux qui saignent.
- Gran' : tape régulièrement du pied ou de la canne sur le sol, marmonne et chevrote.

Communication. Les rêves envoyés par Erzulie sont souvent mystiques, très colorés et déformés (hallucinatoires). Ils donnent peu d'informations précises sauf si Erzulie est directement impliquée. De plus, après la transe, le cheval a des envies et des dégoûts en rapport avec ce qu'il faut faire. Par exemple, sentir poindre le mal de mer, apprécier l'odeur des œufs pourris, frissonner et rechercher la chaleur : tout indique qu'il faut prendre la mer puis se rendre au sommet d'un volcan.

Loa acheté. Tatouage d'Erzulie ou de son vévé sur le cœur. Un signe doit indiquer son aspect préféré.

Loas amis. Agoué, Ogou, Damballah Vedo.

Loas ennemis. Erzulie déteste les guédés, toutefois ses rapports sont ambigus avec Maman Brigitte. Mais elle est surtout l'ennemie mortelle de Marinette.

Châtiment. Les gens qui ne vous aiment pas vous retrouvent, des quiproquos ternissent votre réputation, vous n'arrivez pas à inspirer confiance.

Gads ou vévés de protection (suivant leur puissance)

- Protège des zombies.
- Protège du mensonge.
- Protège des maladies vénériennes.
- Protège des rhumatismes.

SORTILÈGES

NIVEAU 1

Consécration (Freda, rada). Crée un lien d'amour, d'amitié entre deux personnes, deux matelots, qui dure même après la mort. Prérequis à d'autres sortilèges. Coût 1 EP (ni PS ni PV).

Serment (Yeux-rouges, petro). Un serment entre deux personnes volontaires est scellé. S'il est rompu sciemment, le parjure est maudit : -1 à tous ses lancers de dés jusqu'à ce qu'il ait réparé sa faute et fait un sacrifice à Erzulie.

Séduction (Freda, rada, Duel). Donne +1 aux Tests de séduction.

Pêche (la Sirène, rada). Donne un bonus de +2 à la pêche.

Peur (Dantor, petro, Duel, Pba). Impressionne la cible, réduisant sa résistance (-2) à toute action du bokor.

NIVEAU 2

Belle apparence (Freda, rada, Duel). Rend beau/belle, voix mélodieuse, odeur agréable, etc.

Mensonge (Freda, rada, Duel). Il est Très difficile (-4) de ne pas croire le bokor.

Apaisement (la Sirène, rada, Duel). Calme les animaux marins.

Cœur dévoilé (Yeux-rouges, petro, Duel). Deviner les sentiments et les secrets cachés.

Libération des zombies (Freda, rada, Difficulté -2). Retire la malédiction créée par le sort de Baron Samedi.

Libération des créatures (Freda, rada, Difficulté -4). Rend leur libre arbitre aux loups-garous et aux bizangos de Marinette.

Destruction des zombies (Dantor, petro, Difficulté -2). Détruit définitivement 1 + DSS zombies de Maman Brigitte.

Libération du Gba (Dantor, petro). Libère le gros bon ange d'un mort, empêchant un bokor d'avoir la moindre action sur lui.

NIVEAU 3

Hypnose (Freda, rada, Duel, Pba, Difficulté -4).

Oblige la cible à faire quelque chose de non mortel.

Traque (Yeux-rouges, petro, Pba, Difficulté -3). Jusqu'à ce que la cible (Pba), qui a fait un acte répréhensible ou a trahi, soit retrouvée, tous les Tests qui contribuent à la traquer et se venger ont un bonus de +1.

Plus fort que la mort (Dantor, petro). Si l'une des deux personnes liées par Consécration est en danger de mort, elle reçoit une vision, comme si son partenaire était à côté d'elle. Si ce dernier hurle, la cible aura l'impression d'entendre un avertissement lancé d'une voix lointaine.

Transfert (Freda, rada, Difficulté -2). Transfert une maladie, du poison ou une blessure d'une personne à son consacré.

Gran' famille (Gran', rada, Difficulté -4). Tous les signataires de la chasse-partie d'un équipage font partie d'une même famille. Ils sont « consacrés » les uns aux autres.

Dure trois mois ou jusqu'à la fin de la chasse-partie. Fonctionne aussi sur 1 + DSS escouades.

Mater (la Sirène, petro, Duel, Difficulté -2). Dompte ou contraint une créature marine.

NIVEAU 4

Sacrifice ultime (Freda, rada, Difficulté -4). Ressuscite un consacré en sacrifiant l'autre.

*Souvent femme varie,
Bien fol est qui s'y fie.*
François 1^{er}, 1545.



UNIVERS



*Le combat fait rage
entre deux équipages pirates.
Eh oui ! Ça arrive aussi !*





DÉMONS ET MERVEILLES

PETITE INTRODUCTION ENCYCLOPÉDIQUE AU XVII^E SIÈCLE

Le but de cette petite encyclopédie est de permettre aux meneuses et meneurs de jeu de *Capitaine Vaudou* d'utiliser au mieux les différents éléments qui font la vie au XVII^e siècle en Europe et dans les Caraïbes. Pour une question de place, elle est volontairement restreinte à ces deux zones géographiques. L'Afrique et l'Asie ne sont pas traitées ici. D'autant plus que l'exploration de ces deux continents ne prendra vraiment son essor qu'au siècle suivant. L'Afrique par exemple n'est connue que sur une étroite bande côtière, où les négriers récupèrent leurs esclaves, tandis que l'intérieur des terres est encore largement sous le contrôle des royaumes autochtones qui ne succomberont que bien plus tard au colonialisme européen.

Le XVII^e siècle peut être considéré comme l'âge d'or de la piraterie, principalement dans les Caraïbes et plus largement en Atlantique. La fin du siècle verra les pirates se déplacer vers l'océan Indien pour échapper à la répression féroce que la Navy anglaise va exercer. Mais durant toute la première moitié du siècle et jusqu'aux années 1680, les pirates sont les rois des mers et les flottes européennes, principalement espagnoles, ne peuvent pas grand-chose contre eux. La piraterie n'est pas un phénomène nouveau, mais elle n'avait jamais connu une telle ampleur, qui culminera avec le développement de véritables républiques pirates comme à l'île de la Tortue. Le terrain de chasse principal des équipages pirates est le bassin des Caraïbes, mais Francis Drake par exemple se lancera également sur les sept mers à la poursuite des galions espagnols. S'il existe des routes commerciales entre les Caraïbes et l'Espagne, il en existe aussi de moins connues qui relient l'Extrême-Orient à la côte mexicaine. Les galions qui les empruntent sont chargés d'argent à défaut d'or et reviennent les cales pleines d'épices et de soie. Le Pacifique étant alors moins connu et fréquenté, ces flottes sont moins défendues et deviennent des proies tentantes pour les équipages qui ont eu le cran de passer le cap Horn.

Le XVII^e siècle voit l'Europe meurtrie par les guerres de religion. C'est le début des régimes absolutistes. Les États royaux vont bientôt dominer l'Europe, mais seulement à la fin du siècle. En attendant, chacun est au service d'un roi avant d'être au service d'un pays.

La magie jette ses derniers feux : les grands procès de sorcellerie vont encore illuminer la nuit de leurs bûchers. Mais Newton est à la fois physicien et alchimiste. L'empereur Rodolphe II de Habsbourg pratique sans se cacher la magie et l'alchimie dans sa bonne ville de Prague. Les gens de cette époque ne seront donc pas étonnés par une pratique magique, vaudou ou autre : elle est presque normale. Le siècle des Lumières viendra plus tard.

De même, il est encore rare de rencontrer de véritables athées, l'immense majorité des gens croyant en Dieu, en un dieu ou une présence divine. Ce qui n'a rien à voir avec l'attitude morale, et certains peuvent faire allégeance au diable en acceptant de lui céder leur âme contre des biens terrestres.

Le vaudou se développe dans toutes les plantations en raison de la traite. Il n'est pas encore reconnu comme tel par les maîtres blancs qui le craignent sans le comprendre. Il va ainsi prendre différentes formes en Louisiane et au Brésil, même si son berceau reste les Caraïbes.

Le XVII^e siècle est donc un siècle de transition entre le Moyen Âge et les Lumières. Les pirates en sont l'expression la plus aboutie, ils refusent les lois de Dieu et des hommes pour en inventer d'autres qui ne sont pas loin de ce que la Révolution française prônera plus tard : Liberté, Égalité, Fraternité.





Jean-Baptiste Colbert, homme d'État français.

Maîtresses du roi

Cette « institution » donna lieu à de nombreuses intrigues, romans et autres productions littéraires. Les maîtresses de Louis XIV sont :

- la duchesse de Vallières, de 66 à 67 ;
- la marquise de Montespan, de 67 à 80 ;
- Madame de Maintenon, de 74 à 83.

Des intrigues d'alcôve jusqu'à l'affaire des Poisons, les maîtresses du roi sont la source d'innombrables trames scénaristiques !

Masque de fer (énigme du)

On ne saura jamais avec certitude l'identité de l'homme qui meurt à la Bastille en 1703. Ses meubles et ses vêtements sont brûlés, sa vaisselle est fondue, les murs de sa cellule sont grattés et son pavement est défoncé et remplacé. De telles précautions ne peuvent qu'exciter les imaginations, à vous de jouer !

Soleil Royal

C'est le nom du vaisseau amiral de la flotte de Louis XIV, construit en 1668 à Brest. Ce vaisseau de première ligne à 3 ponts et 110 canons, orgueil de la flotte, porte 900 hommes. En mai 1692, le *Soleil Royal* livre son dernier combat contre les Anglais. À la fin de la première journée, 500 de ses hommes sont hors de combat. Le 30 mai, la meute des vaisseaux ennemis se rapproche. Toute la journée, il résiste à 17 navires. Le 1^{er} juin, il lutte encore lorsqu'il est jeté sur la côte. Il faudra trois brûlots anglais pour en venir à bout et le faire exploser avec tout son héroïque équipage.

▶ René Descartes fonde la philosophie rationaliste. Capture de la flotte de l'Argent par le corsaire hollandais Piet Hein.

En Allemagne, sac de Magdebourg par les impériaux.

▶ Bataille de Lutzen : victoire et mort du roi suédois Gustave II Adolphe. Conspiration des princes contre Louis XIII ; répression de Richelieu ; Montmorency est décapité à Toulouse. Au Japon, le shogun persécute les chrétiens et confine les marchands hollandais au large de Nagasaki.
Prologue : Un marchand hollandais s'enfuit du Japon et rejoint la côte Pacifique américaine.

Les Espagnols prennent Corbie (Picardie).

Bataille de Nordlingen : victoire des impériaux sur les Suédois.

Les Hollandais prennent Curaçao aux Portugais.

Mort de Robert Fludd.

▶ Début de la guerre civile anglaise entre Charles 1^{er} et le parlement presbytérien et l'Écosse, Cavaliers contre Têtes rondes. Butler succède à Robert Hunt en tant que directeur des îles de la Providence.

Publication du grimoire occultiste *la Clavicule de Salomon*.

▶ Début de la guerre de libération du Portugal contre l'Espagne ; Jean IV du Portugal devient roi. Prise d'Arras par les Français. L'île de la Tortue devient française, Jean Le Vasseur en est le gouverneur.

1628 1629 1630 1631 1632 1633 1634 1635 1636 1637 1638 1639 1640 1641



BASSIN CARAÏBE

Les Antilles sont constituées par un vaste archipel situé principalement dans la mer des Caraïbes. Le terme regroupe les Petites Antilles et les Grandes Antilles. Le climat est tropical (25 à 30 °C toute l'année), rythmé par la saison sèche (de janvier à mai) et la saison des pluies (de juillet à novembre). C'est pendant la saison humide que se manifestent les ouragans (*hurrikanes* en langue indienne).

La nature des paysages antillais est très variée : chaîne de montagnes, forêt équatoriale identique à la forêt vierge toute proche, savane, banc de sable désert, côte rocheuse, sable blanc des plages de rêve mais aussi sable noir d'origine volcanique. Certaines îles montagneuses portent des volcans en activité et les éruptions et les tremblements de terre marquent l'histoire des Antilles (la Jamaïque, la Guadeloupe, la Martinique).

PETITES ANTILLES

Les Petites Antilles sont constituées par une longue chaîne d'îles en forme d'arc de cercle dans l'est et le sud-est de la mer des Caraïbes.

Antigua

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

Aruba


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

Barbade (la)

Île corallienne très boisée, colonisée par les Anglais en 1680.

Curaçao

Arraché aux Espagnols par les Hollandais en 1634, c'est l'un des meilleurs ports naturels des Indes occidentales. Il est ouvert à tout le monde et un florissant marché d'esclaves s'y est établi.



Le système de la presse, où les matelots sont enlevés dans les ports pour être enrôlés de force sur les vaisseaux au long cours, contribue également aux désertions et mutineries nombreuses.

Navires

Vaisseaux de ligne

On entend par vaisseaux de ligne, les navires de guerre à 2 ou 3 ponts qui sont classés en 1^{er} rang : 2 400 à 1 400 tonneaux, 120 à 70 canons ; 2^e rang : 1 100 à 1 300 tonneaux, 62 à 68 canons ; 3^e rang : moins de 1 000 tonneaux, moins de 60 canons. Le vaisseau moyen porte 74 canons, il a 2 ponts, 2 batteries (une par pont de chaque côté) et fait 50 mètres sur 12 mètres. Le tonneau est une unité de poids qui sert à calculer la capacité de chargement des marchandises. Il est égal à 1 000 kg.

Autres navires

- **La frégate**, éclaircur des mers, porte les ordres et les courriers : 1 pont, 250 tonneaux, 30 à 40 canons.
- **La corvette** est une petite frégate utilisée pour la surveillance des côtes : 2 ou 3 mats, 30 m de long, 20 canons.
- **La galiote à bombes** est un navire porte-bombes qui lance des projectiles explosifs ou incendiaires (mortiers), faits pour bombarder les fortifications d'un port : 2 mâts petits et robustes.
- **Le chébec**, principalement en Méditerranée, peut se propulser avec des avirons : 20 canons. D'un tirant d'eau très faible, c'est le navire le plus rapide de l'époque, un lévrier des mers, mais il n'est pas adapté à la course transatlantique. On n'en verra pratiquement pas dans les Caraïbes.
- **Le cotre** sert de garde-côte : 1 mât, 2 canons et une chaloupe canonnière.
- **Les vaisseaux marchands** (ou vaisseaux de charge), parmi lesquels on distingue : la gabare, la flûte, le galion qui commence à être dépassé. Tous sont ventrus et lents et ont la taille d'une grosse frégate.
- **Les galères**, encore utilisées en Méditerranée, sont construites en très petit nombre à Cartagena et la Vera Cruz pour servir de bagnes. D'un point de vue militaire, elles n'eurent jamais à jouer un grand rôle ; par contre, du point de vue pénal, elles sont avec les mines péruviennes, les deux grands châtiments auxquels sont condamnés les pirates (hormis la pendaison). Dans les deux cas, la survie est réduite, les conditions climatiques rendant la peine encore plus pénible qu'en Europe.

Portulans

Ce sont les premières cartes maritimes qui fournissent une description minutieuse des côtes et une documentation abondante pour les pilotes. Les premiers portulans datent de 1300, et sont majoritairement portugais et espagnols. Chaque pilote dispose de ses propres portulans sur lesquels il a reporté ses indications et observations personnelles. Ce sont donc des pièces uniques qui peuvent être de grande valeur.

Tactique navale

Il n'existe que deux tactiques navales officielles : la ligne et le combat individuel.

La ligne est une invention anglaise : les navires se suivent en file indienne et déchargent leurs batteries sur la ligne adverse. Quand une des deux lignes cède, c'est le moment du combat individuel qui peut aller jusqu'à l'abordage. Tous les capitaines veillent alors à ne pas laisser leur château arrière être pris en enfilade. En effet c'est, dans tous les navires, la partie la plus fragile, celle qui sera percée le plus facilement pour atteindre la soute aux poudres et produire l'explosion finale.

Tactique pirate

Les pirates doivent faire face à un problème tactique complexe : comment venir à bout d'unités beaucoup plus grosses que leur propre navire et surtout comment les arraisonner car, contrairement à la guerre sur mer, il ne s'agit pas de couler mais de prendre.

Voyons les conditions de départ d'une chasse-pirate :

- Un petit navire (maximum 20 canons pour les plus grandes unités), faible tirant d'eau, grande vitesse de pointe, petite puissance de feu.
- Un équipage nombreux (on compte souvent le double d'hommes sur une barque pirate que sur une barque espagnole) et surarmé (deux pistolets, un couteau, un sabre, un mousquet). Un pirate pourrait armer à lui seul 2 voire 3 soldats réguliers.
- Des fins tireurs, l'entraînement à la chasse des boucaniers porte ses fruits, tous les pirates sont de fines gâchettes.
- Un enthousiasme guerrier certain (on est là pour prendre de l'Espagnol !).
- Une très bonne connaissance des côtes et des fonds des Caraïbes.

Avec tous ces éléments, les capitaines pirates inventent la meilleure tactique possible. On s'embusque sur le passage d'un galion, on fonce vent arrière sur lui. Arrivé à 20 mètres, on décharge les pièces de chasse chargées de boulets à mitraille et toute la mousqueterie qui balaye le pont d'un feu d'enfer, et on saute à l'abordage. C'est le coup de main classique, l'opération commando avec deux siècles d'avance. Plus toutes les ruses de guerre imaginables : attaque de nuit, abordage en simulant un navire en détresse, approche avec un faux pavillon... Des ruses fermement condamnées par le code de l'honneur des hidalgos et qui les laissent démunis face à la furia pirate.

De fait on ne comptera plus les navires cinq à dix fois plus gros qui sont abordés par un équipage pirate décidé à tout.

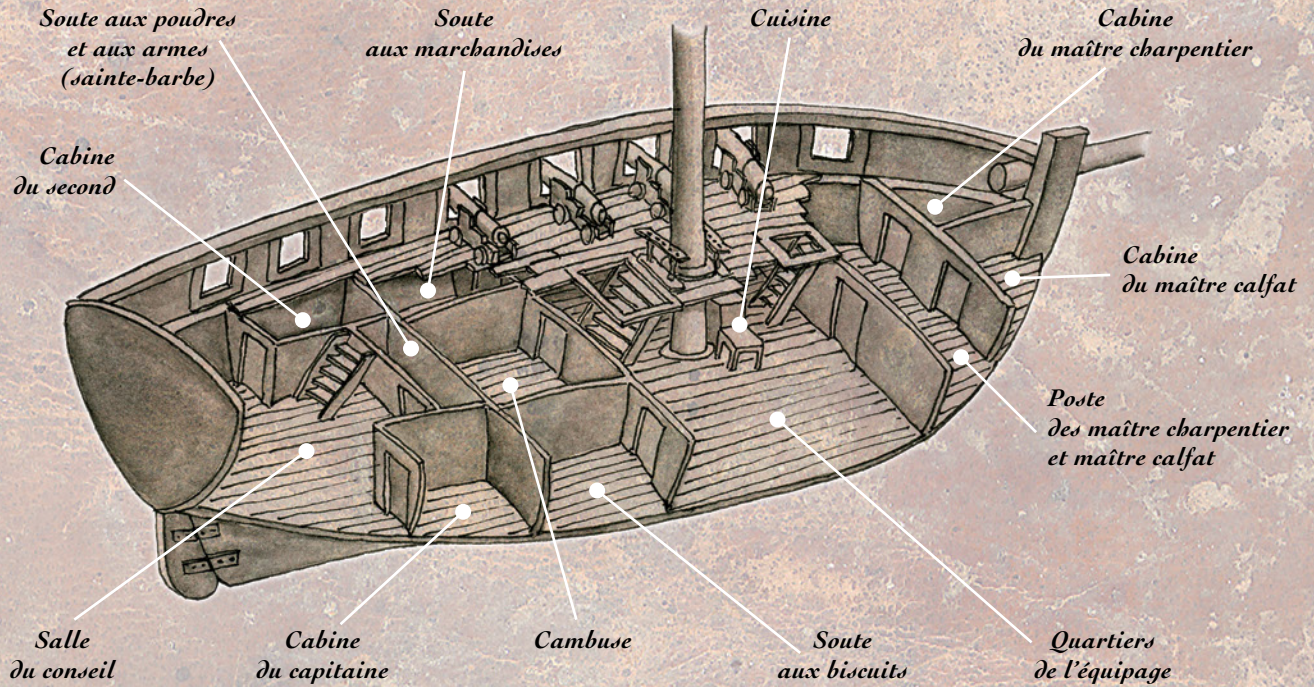
Vie à bord

Espace

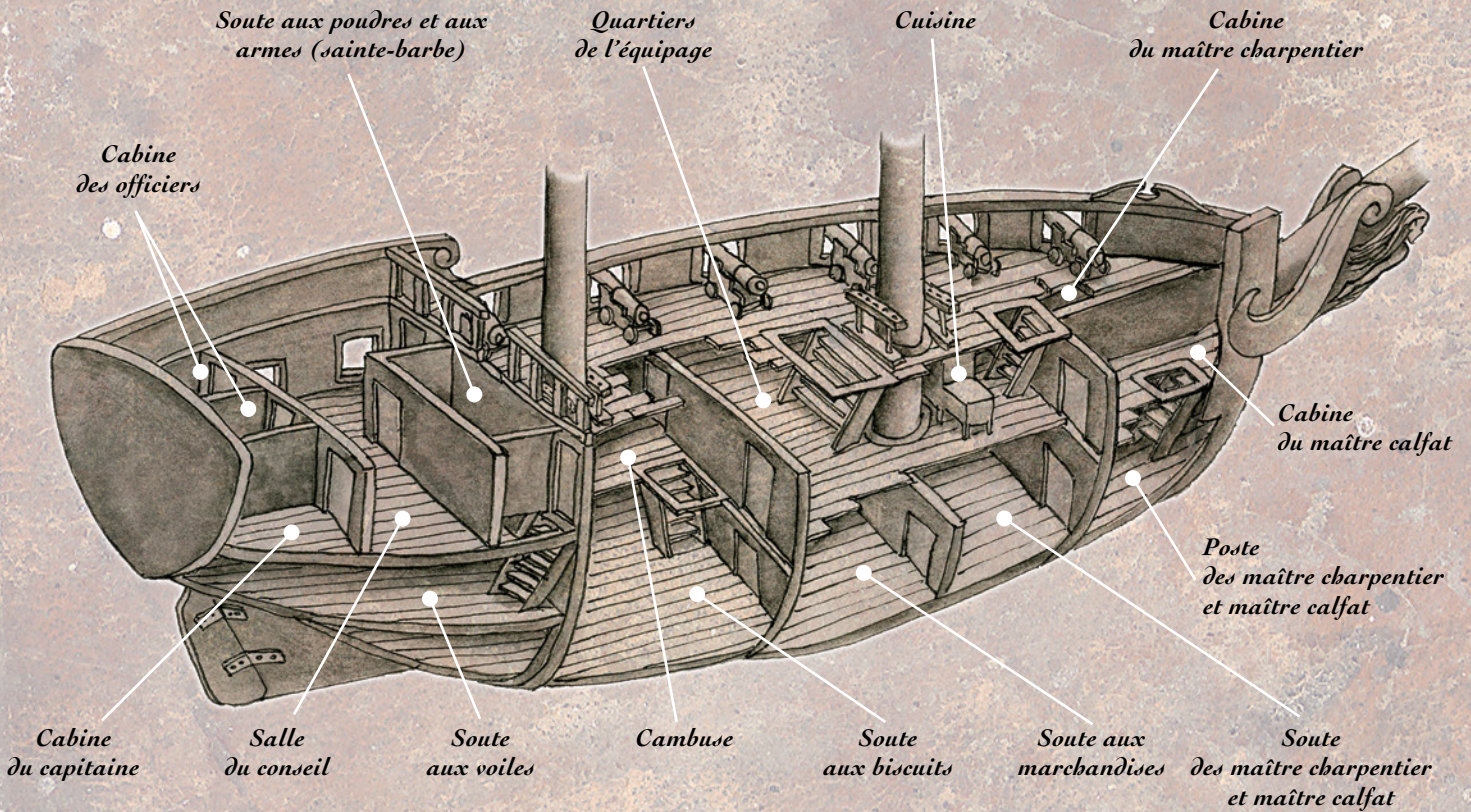
Sur un trois-ponts l'espace est divisé comme suit :

- Tout en bas, la cale où sont stockés les vivres, les munitions, les rechanges, la soute à biscuits, la chambre aux vivres, la chambre aux voiles, la fosse aux câbles, le parc à moutons, les cages à poules, etc.
- Au premier pont : la 1^{re} batterie, les plus gros canons et les cabestans, les fours.

ÉCORCHÉ D'UN COTRE



ÉCORCHÉ D'UN BRIGANTIN



DEUX ÉQUIPAGES PIRATES

Vous trouverez ici deux listes de loups de mer constituant deux équipages pirates. Ils sont ébauchés, mais utilisés comme base d'inspiration ils peuvent :

- constituer un équipage complétant les rôles délaissés par les PJ ;
- constituer un équipage qui s'oppose aux PJ ;
- servir de réserve pour des PNJ express ;
- servir de réserve en cas de mort inopinée d'un PJ ;
- servir de renforts si les PJ décident de monter une opération conjointe contre une ville, une flotte, ou de sauvetage.

Leurs caractéristiques ne sont pas fournies, mais leurs Métiers, Talents et Aptitudes sont indiqués. À la création de leur personnage, les joueurs choisissent son poste en toute liberté. Ils peuvent aussi bien inventer totalement leur personnage (voir page 12) que s'inspirer de ces deux listes.

Le premier de ces équipages est plutôt traditionnel, destiné aux débutants ou aux amateurs de bonne vieille piraterie. Le second propose quant à lui des pirates plus atypiques. Toutefois, vous pouvez librement piocher dans l'un ou l'autre de ces équipages. Pour faciliter un choix rapide : 🦋 indique un pirate héroïque, 🧙 un pirate pratiquant le vaudou.

Par défaut, tous ces personnages-non-joueurs sont des PNJ Forts (8). Vous pouvez aussi les développer en leur créant une feuille de personnage complète.

L'ÉQUIPAGE DU TOUSSAINT-RÉDEMPTION

Le capitaine

Armand Du Bief de Marconnay, dit Bel Œil

Français, né à Bègles, 35 ans, 🦋.

Sur son passé, Du Bief n'est pas très disert. Est-il réellement noble comme son nom semble l'indiquer ? A-t-il vraiment combattu les Barbaresques en tant que chevalier de l'ordre de Malte ? Il a néanmoins, à la main gauche, une chevalière qu'il dit venir de son père et, dans la main droite, une canne à pommadier contenant du musc dont il usait dans la puanteur des galères de Méditerranée. C'est en tout cas un meneur d'hommes exceptionnel et, sous l'élégant tricorne bleu qui le caractérise, son cerveau pense autant à sauvegarder son équipage qu'à amasser du butin. Ses décisions sont toujours mûrement réfléchies et il se trompe rarement. Sauf peut-être en ce qui concerne Doc-Toc...

Talents : Lire et écrire, Commerce.

Aptitudes : Cartographie, Étiquette.

Gad : Protège des bourrasques et des coups de vent (pratique pour son tricorne).



Les officiers

PREMIER LIEUTENANT

Matthew Olddesk, dit Dos rouge

Anglais, né à York, 28 ans, 🦋.

Il était quartier-maître dans la Royal Navy avant d'être capturé par les Espagnols qui le torturèrent durant des semaines, d'où son surnom. Une fois évadé de manière rocambolesque et entré en piraterie, il n'a plus qu'un seul but : « Tuer l'Espagnol ! » comme il dit... C'est un second idéal, attentif et diligent ; sa rudesse n'a d'égal que sa droiture, et sa rigueur lui vaut encore parfois d'administrer la loi de Moïse : quarante coups de fouet moins un. Sa seule faiblesse : un certain mépris pour les gens de couleur. Si l'on en croit Tropical Grand Peine, ce manque de tact avec les indigènes risque un jour de lui être fatal...

Talents : Art de la guerre, Discrétion.

Aptitudes : Architecture, Survie.

Gad : Non ! Pas question !

BOKOR

Nom de naissance inconnu, dit Tropical Grand Peine

Mulâtre, la trentaine d'années, 🧙.

Il a été trouvé sur une île où il vivait seul et pratiquait les rites de Loco. Il est capable de boire et de manger n'importe quoi. Ce géant est doté d'une force de titan et d'une sérénité à toute épreuve. Cette nonchalance apparente cache un esprit subtil qu'il a choisi de mettre au service du capitaine. Rares sont ceux qui le savent capable de discuter mathématiques ou ésotérisme.

Talents : Mathématiques, Ésotérisme.

Aptitudes : Cuisine, Bricolage.

Loa racine : Loco.

Wanga : Petite bourse de cuir remplie d'herbes sèches ; le prochain Test qui implique la Cible Nature 🦋 et qui n'est pas un Duel a un bonus de +3.



QUELQUES SOURCES ET INSPIRATIONS POUR PIRATES ET MAGIES

Pirates

Livres

D'or, de rêves et de sang, Michel Le Bris
Histoire des Frères de la côte (et d'autres titres),
Alexandre Olivier Exmelin
Howard Pyle's Book of Pirates
L'île au trésor, R. L. Stevenson
L'Histoire Générale des plus Fameux Pyrates, Daniel Defoe
Les pirates juifs des Caraïbes, Edward Kritzer
Les pirates, Gilles Lapouge
Pirates de tous les pays, Marcus Rediker
Pirates et flibustiers des Caraïbes, Michel Le Bris
Sous le pavillon noir, pirates et flibustiers,
Collectif - Gallimard Découvertes
Sur des mers plus ignorées, Tim Powers

BD

De Cape et de Crocs, Jean-Luc Masbou et Alain Ayroles
Isaac le pirate, Christophe Blain
Long John Silver, Mathieu Lauffray

Films

Barbe noire
L'île au trésor
L'île aux pirates
Pirates
Pirates des Caraïbes (de 1 à 5)

Vaudou

Le vaudou haïtien, Alfred Métraux
Le vaudou haïtien, mambo Chita Tann
Rites et symboles vaudou, Heike Owusu
The Haitian Vodou Handbook, Kenaz Filan
Le Vodou à travers son encyclopédie, Basile Goubabla Kligueh
<https://mythologica.fr/vaudou/>
New Orleans Voodoo Tarot, Louis Martinié and Sallie Ann Glassman

Kabbale

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Arbre_de_Vie_\(Kabbale\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Arbre_de_Vie_(Kabbale))
<https://lesseptseaux.wordpress.com/2014/08/15/larbre-des-sephiroths-daath-et-la-traversee-de-labime/>

Angéologie et sorcellerie

Grand et Petit Albert
Les anges au quotidien, tome 2 de la bible des anges, Joane Flansberry

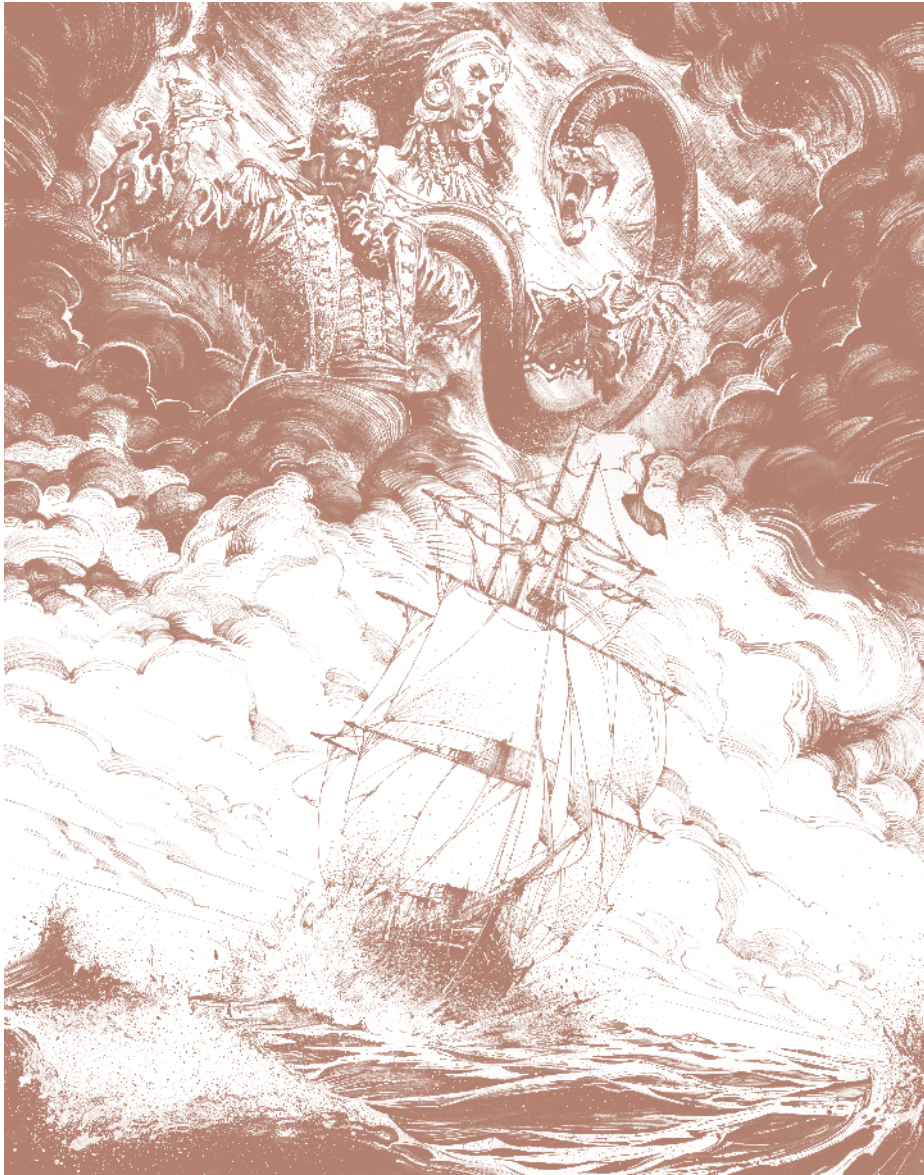
Autres

L'homme et ses signes, Adrian Frutiger
Symboles Adinkra
<https://www.nofi.media/2016/10/signification-adinkra/31059>
Monkey Island (jeu vidéo)
Pavillon Noir (jeu de rôle)
Château musée Vodou Strasbourg



Alexandre Olivier Exmelin, flibustier, chirurgien de bord et biographe de la piraterie.





REMERCIEMENTS

De Pierre Rosenthal

À ceux qui ont permis l'édition originale : Jacques Béhar, Agnès Pernelle, Rolland Barthélémy

À celui qui a rendu cette édition possible : Marc Nunes

À ceux qui m'ont aidé à améliorer cette version : Aka F, Camille M, Éric C, Esther, Franck D, Gaëlle P, Georges B, Gregory P, Jean-Christophe R, Jean-Jacques B, Johan S, Kaysersberg, Mélanie B, Monique A, Némésis, Nicolas D

De Jean-Marie Noël

Au groupe originel, réuni par Jean-Pierre P pour explorer son univers : Didier G, Marc N, Philippe M & Pierre R

À l'historique Groupe du mardi à qui une maison de Chaville doit d'avoir régulièrement navigué jusqu'aux Caraïbes : André F, Jean-Jacques-Finn B, Fred-Tom M, Philippe M, Nicolas MP, Agnès P

Aux nombreux pirates, hommes et femmes, à qui j'ai fait écumer les mers et parmi eux : Claudine G, Joëlle G, Aurélie M, Camille M, Lucille M, Gaëlle P, Mariye-Élisabeth R, Aurélie T, Caro T, Foune T, Gwen V, Jérémy A, Bruno B, Georges B, Thierry B, Franck D, Nicolas D, Marc S, Didier R, Mathias R, Jean-Paul T, Jean-Marc T... et Philippe G et Lætitia B à qui je dois l'amorce du scénario *La Plaie et le Couteau*

Dédicace spéciale à Léa N, Hugo N et Sophie N, mes joueurs préférés