

V PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS



ANGE

HISTOIRE

Pays d'origine : France, Origine sociale : Amuseurs, Jeunesse (Enfance) : Choyée, Jeunesse (Adolescence) : Sur les mers, Profession : Chef de pièce.

Vos parents ont émigré vers la Martinique, puis la Virginie. Fiancée à 16 ans contre votre gré à un vieux grincheux, la vie de femme ne vous convenait guère. La pression sociale, la morale étriquée des colons, le peu d'attraits du mari, tout vous poussait à fuir. Et c'est ce que vous avez fait, un mois avant la cérémonie.

Vous avez volé des affaires d'hommes dans la chambre de votre père et vous êtes passée par la fenêtre à la faveur de la nuit. Vous n'êtes pas montée sur n'importe quel navire pour fuir, mais sur un navire pirate, sciemment. Ne pouvant vous permettre un recrutement qui aurait pu vous faire reconnaître, vous êtes montée à bord du navire du pirate Thomas Cockram comme passager clandestin. Après deux jours de mer, vous vous êtes montrée à tous, expliquant que pirate dans l'âme vous êtes née, pirate vous deviendrez, avec ou sans eux. Votre franc parler leur a plu et vous avez été acceptée.

De matelot, vous êtes devenue servant de pièce. Vos capacités de commandement vous ont rapidement valu le poste de chef de pièce. Vous avez navigué trois ans durant sur le navire de Cockram, et étiez à Nassau lorsque le Roi George a fait parvenir sa grâce et l'annonce de la nomination d'un nouveau gouverneur. L'inertie soudaine de tous ces pirates n'était pas pour vous plaire, et vous êtes montée à bord du navire de Charles Vane. Avec votre petite stature et votre visage d'ange, vous avez fait des pieds et des mains pour retrouver votre poste de chef de pièce, mais le poste vous a été refusé. Lorsque le capitaine Charles Vane vous a proposé une mission d'importance, vous avez sauté sur l'occasion. Vous n'étiez somme toute pas à votre place à bord, et cette mission comblait vos aspirations.

Charles Vane vous a chargé personnellement de vous rendre en France - votre maîtrise de la langue était un atout de taille - pour vous faire engager à bord d'un navire de guerre devant protéger un navire. Ce que contient ce navire, vous ne le savez pas, mais Vane tient à ce que vous fomentiez une mutinerie à bord du navire de guerre. Cette mutinerie doit absolument éclater en vue des côtes de Saint-Domingue. Charles Vane prendra le navire marchand et le navire d'escorte affaibli, et vous confiera le navire d'escorte pour pirater à votre compte. En France, vous deviez retrouver un contact d'un allié à Vane : Georges Sommercut, dans un bouge de Brest du nom de « L'Eperlan ».

Vous avez donc embarqué pour la France, et vous êtes arrivée à Brest il y a une semaine et demi de cela. Vous avez retrouvé Sommercut, qui vous a indiqué le nom du navire marchand : la *Dame Jeanne*, et de la frégate d'escorte :

L'Espadon. L'*Espadon* manque cruellement d'hommes et, selon son habitude, le capitaine de la frégate recrutera parmi les conscrits déserteurs. Sommercut vous indique le Fou de Bassan comme lieu de recrutement. Si vous voulez être plus crédible dans votre rôle de fomenteur de mutinerie, vous pouvez vous faire passer pour un conscrit déserteur en espérant que le capitaine de la frégate viendra vous recruter. Bon vent, et bonne chance pour cette grande mission qui vous a été confiée !

IMAGE

Il y a belle lurette que vous vous faites passer pour un homme. Votre visage angélique et pourtant emprunt d'une forte autorité est encadré par des cheveux plutôt courts tenus par un bandeau de couleur rouge. Vous portez des vêtements amples pour cacher vos formes, et portez une bande de tissu serré pour masquer votre poitrine. Plutôt petite, avec des traits fins, des yeux clairs bordés de longs cils et des cheveux blonds vénitiens, vous feriez pourtant une fort jolie femme.

À force de vivre comme un homme, vous arrivez à vous comporter comme tel et seule une vilaine blessure pourrait révéler votre sexe. Pour ne pas prendre de risque, vous soigner vos blessures les plus légères vous-même, n'hésitant pas à jouer du couteau pour retirer des éclats d'os ou de métal, ce qui vous vaut l'admiration des autres marins.

PERSONNALITÉ

Une main de fer dans un gant de velours. Vous possédez une force morale peu commune et disposez du don de comprendre les mécanismes sous-jacents aux actions des personnes qui vous entourent. En un clin d'œil, vous êtes en mesure de savoir ce qu'une personne vaut, ce qu'elle est prête à consentir, ce que vous pouvez obtenir d'elle. Vous n'avez usé de ce don rare que pour votre propre survie, sans excès.

Vous ne vous énervez jamais, ne perdez jamais vos moyens, toujours égale et lucide. En revanche, vous riez rarement et gardez votre sérieux en toute occasion. Peut-être est-ce pour masquer votre sexe ou bien parce que vous estimez trop peu la vie pour en rire. Toujours est-il que ce sont vos buts qui vous font tenir : la liberté, l'aventure. Il vous manque encore une cause juste à vos yeux à défendre, des personnes à protéger, n'importe qu'elle entreprise dans laquelle vous pourrez investir toute votre énergie débordante et utiliser votre don.

Vous parler bien, très bien, et savez comment convaincre non par les mots, mais en jouant sur ce que vous devinez de votre interlocuteur. Sur le navire pirate de Charles Vane, vous avez vu son quartier-maître John Rackham à l'œuvre : un homme subtil, tenace, intelligent, dévoué à son équipage et à sa tâche. Vous savez désormais que votre avenir est dans le poste de quartier-maître et nulle part ailleurs sur la terre ou sur la mer.

CAPACITÉS

- ✕ **Caractéristiques.** Adr 6, Rés 5, For 4, Per 7, Ada 4, Eru 4, Cha 8, Exp 5, Pou 5.
- ✕ **Caractéristiques secondaires.** Chance +0, Valeur de Quartier-maître +7, Valeur de métier (Chef de pièce) +6.



✕ **Age, taille, poids.** 21 ans, 1m55, 48 kg.

✕ **Compétences.**

- **Combat.** Arme blanche (Sabre) 3 (Dégâts +1), Arme à feu (Mousquet) 3 (Dégâts +2), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +1).
- **Connaissances.** Balistique 1, Lire/Écrire 1.
- **Maritimes.** Connaissances nautiques 3, Pratique nautique 2, Timonerie 3.
- **Physiques.** Discrétion 3, Vigilance 2.
- **Sociales.** Comédie 2, Empathie 3, Meneur d'hommes 3, Persuasion 2.
- **Techniques.** Artillerie (Pointage de pièce) 3, Artillerie (Recharge de pièce) 2, Premiers soins 2.

✕ **Avantages et faiblesses.** Recherché par les autorités +2, Contact (John Rackham, quartier-maître du navire du pirate Charles Vane) -3, Réputation (Infamie) -3.

✕ **Réputation.**

- **Gloire.** 0 (Parfaite inconnue).
- **Infamie.** 60 (Petite frappe). Destinée.

VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

✕ **Rémy de Saint Marc.** Dans le cas où vous avez choisi de vous faire arrêter comme conscrit déserteur, vous avez repéré cet être halluciné, qui s'est imposé comme le « médecin des condamnés » à l'insu des geôliers.

✕ **Charles Vane.** Charles Vane est un rebelle à outrance dont l'attachement à la piraterie peut l'amener à des actions extrêmes. Il dégage malgré lui quelque chose d'antipathique et ses accolades sonnent faux. Mais c'est un grand pirate néanmoins.

✕ **John Rackham.** Pendant ces quatre mois passés à bord, vous ne pouviez pas ne pas repérer le fringant quartier-maître, John Rackham, dit Rackham-le-Rouge. Toujours habillé de vêtement de calicot hors de prix, il sait aussi bien séduire les femmes que convaincre son équipage. Selon vous, ce pirate rusé est promis à un grand avenir. C'est avec lui que vos relations ont été les meilleures à bord, même si vous avez évité les discussions personnelles, de peur que le perspicace pirate ne découvre votre sexe. Vous savez par exemple que Rackham n'approuve pas toujours Vane, mais le seconde sans faillir une fois la décision prise.

✕ **Thomas Cockram.** Cockram est un bon pirate, qui ne joue pas sur la terreur qu'il inspire comme d'autres pirates mais sur ses qualités de commandement. Vous avez navigué à son bord, souvent de conserve avec les pirates West et Hornigold.

✕ **Benjamin Hornigold et Henry Jennings.** Vous buvez les paroles de ces deux légendes vivantes de la piraterie. À la fois sages et hardis, ils ont la réputation d'être invincibles. Nassau est entre de bonnes mains tant qu'ils conseillent les autres pirates. Vous n'imaginez pas que quiconque, pirate ou soldat, puisse prendre le risque d'affronter ces deux pirates, les plus grands que la mer ait connus depuis la grande époque de la flibuste. Hornigold est un pirate extrêmement chevaleresque. On dit que lors d'une beuverie, tous les hommes de son équipage avaient jeté leur chapeau par-dessus bord. Le lendemain, ils prirent un navire en chasse, et une fois qu'ils en eurent pris possession, ils ne demandèrent que des chapeaux, et laissèrent leur proie repartir sans la piller.

