

Les Cinq Soleils

Tome 1 - La guerre des gouverneurs

Cher ami,

Vous me

à votre

d'état

famille

de

Je

si

parle

orale

Je

de plus

fragments

pour

vous

Votre dévoué,

Don Melchor

de Pangava,

Président du conseil de la Casa

Les Cinq Soleils

Tome 1 - La guerre des gouverneurs

Une campagne pour Pavillon Noir

par Renaud MAROY



Édité par Black Book Editions
26, rue Thomassin 69002 Lyon

Dépôt légal : décembre 2007
N° ISBN : 978-2-915847-21-5

Introduction à la campagne

La campagne *Les Cinq Soleils* s'étend sur les années 1718 à 1720. Elle débute alors que Woodes Rogers prend possession de Nassau, administrant les pirates graciés qui occupaient l'île. Elle se termine peu après la pendaison à la Jamaïque de John Rackham, dit Rackham-le-Rouge ou Calicot-Jack. Cette campagne est prévue pour trois à cinq joueurs incarnant des pirates débutants, ou plutôt des personnages qui sont en passe de rejoindre les rangs de la Révolte. Le surnaturel étant très présent durant la campagne, vous aurez donc besoin au bout du deuxième chapitre du supplément *Entre Ciel et Terre*. Comme les actions de groupe parsèment également les aventures de nos héros, conformément à la vie des pirates, *À Feu et à Sang* sera aussi le bienvenu. Les personnages de vos joueurs entrent en lice dans le port de Brest.

Cette campagne s'insère dans l'épopée pirate de ces trois années. Elle met en scène nombre de pirates parmi les plus célèbres : Charles Vane, Yeats, Rackham-le-Rouge, Barbe-Noire, Howell Davis, Steede Bonnet, Worley, Christopher Moody, Bartholomew Roberts et un mystérieux pirate sans nom, dont nos héros découvriront l'identité après la campagne. *Les Cinq Soleils* respecte les événements liés à la piraterie, qui seront donnés sous forme de chronologie en début de chaque scénario. Vos joueurs, parallèlement à leur quête, seront plongés au cœur de la guerre qui fait rage entre les pirates et la couronne anglaise. Cependant, la mort de Teach, celle de Bonnet, celle de Worley, celle de Vane et plus encore celle de Rackham ne seront pas des fatalités, car les personnages de vos joueurs deviendront des acteurs essentiels que l'Histoire n'avait pas prévu. La chronologie

est centrée sur les activités de Rackham, personnage central de la campagne. Vos joueurs vont surtout participer à des événements historiques concernant ce hors-la-loi, ainsi que les deux femmes pirates de son équipage, Ann Bonny et Mary Read, la belle travestie.

Toujours conformes à l'histoire, les atrocités de ces pirates, en particulier du pirate sans nom sont en droit de vous choquer. Vous pouvez édulcorer leurs amusements, tortures et personnalités, si vous préférez vous conformer à l'image des pirates à l'eau de rose que nous a donnée le cinéma. Vous pouvez très bien remplacer les mutilations infligées par le pirate sans nom par « la planche », bien que ce supplice, qui apparaît dans les films, ne figure jamais dans les récits de pirates ou de flibustiers. Le tout est de bien garder en tête le but de cette campagne : l'amusement de vos joueurs.

Les lieux et les personnages officiels (gouverneurs, amiraux...) sont aussi historiques, à l'exception des aventuriers espagnols, tout comme l'ambiance et la vie à bord des navires. Cette campagne tente autant que possible de n'écarter ni les us et coutumes, ni les religions des peuples rencontrés par nos héros et qui sous-tendent les scénarios, même si les réminiscences de la religion aztèque sont peu probables. Bien que la recherche de la cité maya de Chichen Itza soit fictive, la cité elle-même existe bien sous la forme qui est décrite ici. Même au milieu des zombies d'une plantation en proie au vaudou, des explications non surnaturelles vous seront proposées, en termes scientifiques ou dans un esprit proche du « steam-punk ».

I LE CINQUIÈME SOLEIL

Il y a près de mille ans, la civilisation olmèque dominait l'Amérique Centrale et pratiquait des échanges culturels, scientifiques et économiques avec ses voisins, notamment les Mayas. Selon un mythe repris par tous les peuples d'Amérique Centrale, et que l'on retrouvera chez les Aztèques et les Mayas à l'époque de la conquête espagnole de Tenochtitlan, le monde aurait été forgé à cinq reprises et détruit quatre fois par les deux dieux créateurs : Quetzalcóatl, le Serpent à Plume, sage entre tous, et son frère ennemi Tezcatlipoca, le Miroir qui Fume. Lorsque l'un d'entre eux créait le monde et ses habitants, l'autre le détruisait par jalousie, rage et soif de pouvoir. Ces âges du monde sont appelés « Soleils », et leur nom correspond à la fois au jour de leur création et à la façon dont ils ont été détruits. Les Soleils sont 4 Jaguar (l'ère des géants), 4 Vent, 4 Pluie (de feu) et 4 Eau. Il existe ainsi une correspondance évidente entre ces Soleils et nos quatre éléments : Terre, Air, Feu et Eau. Vous pourrez lire dans *Entre Ciel et Terre* le détail du Mythe des Cinq Soleils page 167.

À la destruction du Soleil 5 Eau, quand Quetzalcóatl a ramené les os de jade d'humain morts pour les ressusciter, les dieux se réunirent à Teotihuacan, capitale de l'empire olmèque. Le Serpent à Plume et le Miroir qui Fume créèrent une nouvelle fois le monde, mais celui-ci resta dans les ténèbres. Selon les méso-américains, sacrifice et renouveau sont intimement liés. Aucun des grands dieux n'accepta de donner sa vie pour conférer la lumière au monde des deux dieux créateurs. Seul un dieu mineur, Nanahuatzin, accepta de se sacrifier en se jetant dans le feu, et il devint Tonatiuh, le cinquième Soleil qui illumine les hommes et la terre tout au long de la journée. Cependant, Tonatiuh restait immobile et brûlait la terre. Les dieux créèrent alors une machine d'or et de jade afin de lui conférer le mouvement, et Tonatiuh devint Tonatiuh Ollin, le Soleil Mouvement. Ainsi commença l'ère qui est la nôtre, le jour 4 Mouvement du calendrier : une ère de guerre et de chaos.

Il est écrit dans les codex que lorsque le mouvement ne sera plus, des tremblements de terre mettront fin au



V PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Pour des raisons propres à la campagne des Cinq Soleils, tous les personnages pré-tirés, comme les personnages créés par vos joueurs, bénéficient d'un bonus de +1 en Pouvoir, avec un maximum final de 8.



FRANCIS DE VERCOURT

HISTOIRE

Pays d'origine : France, Origine sociale : Noblesse, Jeunesse (Enfance) : Studieuse, Jeunesse (Adolescence) : Rebelle, Profession : Aspirant de marine (Capitaine).

Vous êtes issu d'une famille de petits nobles huguenots bordelais. Bien qu'ayant officiellement abandonné la religion de la Réforme pour celle des papistes du fait de la Révocation de l'Édit de Nantes, vous restez secrètement fidèle à l'enseignement de Calvin. Sans cesse agressé pour les croyances religieuses de votre famille par les nobles catholiques de la ville, vous étiez toujours sur la défensive avec eux. Vous avez suivi une formation d'aspirant de marine, accessible aux seuls catholiques, pour pouvoir assurer la subsistance de votre mère et de votre sœur, votre père étant mort pendant votre jeune âge. Vous avez réussi à attirer le respect des autres aspirants et de vos professeurs par votre assiduité, votre sens aigu de la répartie et votre apparence impérieuse.

Durant vos études militaires, vous avez pris l'habitude de dépenser votre argent dans les tavernes avec vos compagnons d'étude, si bien que votre famille s'est vite retrouvée dans la misère. Après les réprimandes de votre mère, vous êtes redevenu plus raisonnable et avez recommencé, après cinq ans d'école militaire à Brest, à fréquenter la noblesse bordelaise. Votre humour cassant et pince-sans-rire vous a vite valu l'inimitié mortelle de cinq nobliaux. Vous avez refusé un duel de leur part, pour ne pas vous mettre hors-la-loi et pouvoir assurer l'avenir de votre famille. Alors que vous accompagniez votre sœur, vous avez été attaqué par les cinq nobles. Vous les avez tués tous les cinq, mais votre sœur est morte d'une balle de pistolet qui vous était destinée. Vous avez eu pour votre part le poumon transpercé par un coup de rapière. Pendant plusieurs semaines entre la vie et la mort, vous avez cependant préparé le départ de sa mère pour les Amériques dès votre rétablissement. Recherchant une place sur un navire de la Royale, vous vous êtes rendu à Brest, où vous avez appris le naufrage du navire transportant votre mère. Ivre de colère contre l'intolérance religieuse qui a eu raison de votre sœur et contre Dieu qui a englouti votre mère, vous vous apprêtez à vous engager sur un navire de guerre, mais êtes prêt à tout.

Vous avez pris rendez-vous avec le Vice-amiral des flottes du ponant et gouverneur de Bretagne, le duc d'Estrée. Il doit vous recevoir demain soir à l'auberge du Fou de Bassan, où il a élu résidence et où ses navires de guerre viennent recruter. Vous allez devoir briller pour mériter votre place.

IMAGE

Vous êtes de taille moyenne, très mince, avec une peau très claire. Vos yeux noirs brillent d'un éclat sarcastique, encadrés par les boucles d'une perruque noire. Vous portez un uniforme réglementaire, mais orné d'une écharpe noire pour rester fidèle à votre foi. Il se dégage de vous une aura qui force le respect, même si elle peut passer parfois pour un air hautain.

PERSONNALITÉ

Vous vous sentez responsable de la mort de votre mère et de votre sœur, et cette pensée vous est insupportable. Vous évacuez donc votre ressentiment sous la forme d'une haine contre tous ceux qui croient bon d'imposer leur religion aux autres. Si vous vous laissiez aller, vous vous conduiriez de façon glaciale envers tout le monde, mais vous prenez sur vous, en attendant qu'un miracle vous tombe du ciel. On dit que sur un navire, la vie est différente et le travail n'y laisse pas le temps de penser. Peut-être est-ce ce qu'il vous faut.

Penser au passé fait briller votre œil d'une larme qui mourra sans en couler. Qu'est devenu le jeune homme insouciant, riant de tout, discutant politiquement avec passion, toujours courtois et aimable ? Le retrouverez-vous un jour ou êtes-vous entré définitivement dans les heures les plus noires de votre vie ? Peut-être la grande famille qu'est l'équipage vous apportera du réconfort... Vous rêvez malgré vous du jour où vous serez capitaine : le capitaine Francis de Vercourt, courant les mers pour la gloire et le Roy. Cette pensée vous apporte un peu de réconfort. Votre mère sera alors fière de vous, penchée depuis son balcon du paradis.

La liberté ou la mort, la victoire ou la mort, la gloire ou la mort : la mort est partout dans vos pensées, tant qu'il vous arrive parfois de rêver d'un pavillon noir flottant au-dessus des flots, libre et puissant.

CAPACITÉS

- ✘ **Caractéristiques.** Adr 6, Rés 5, For 3, Per 5, Ada 6, Eru 7, Cha 8, Exp 4, Pou 4.
- ✘ **Caractéristiques secondaires.** Chance -1, Valeur de Capitaine 7.
- ✘ **Age, taille, poids.** 24 ans, 1m58, 52 kg.
- ✘ **Compétences.**
 - **Combat.** Arme blanche (Rapière) 3 (Dégâts +1), Arme blanche (Dague) 2 (Dégâts +1), Arme à feu (Pistolet) 3 (Dégâts +1), Escrime 3 (choisissez des manœuvres d'escrime à l'épée seule si vous possédez le supplément *L'art de l'escrime*).
 - **Connaissances.** Balistique 3, Commerce 3, Connaissance spécialisée (Géographie) 2, Lire/Écrire 2, Tactique 3.
 - **Maritimes.** Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Connaissance de la signalisation 2, Hydrographie 3, Navigation 3.
 - **Physiques.** Acrobatie/Escalade 1, Discrétion 1, Natation 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)), Survie 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)), Vigilance 1.

■ *Sociales.* Empathie 1, Étiquette 2, Intimidation 1, Jeu 1, Meneur d'hommes 3, Persuasion 1

■ *Techniques.* Artillerie (Recharge de pièces) 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)), Artisanat (tous) 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)).

⚡ **Avantages et faiblesses.** Poumon détruit (+6), Dettes importantes (+2), Gentilhomme (-2).

⚡ **Réputation.**

■ **Gloire.** 0 (Parfait inconnu).

■ **Infamie.** 0 (Brave type).

VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

⚡ **Le Vice-amiral d'Estrée.** Le Vice-amiral est un homme sage en matière de stratégie à l'échelle du royaume, et un homme têtu et trop impulsif pour être un bon homme de terrain.

⚡ **M. de Clichy.** Un capitaine qui s'est couvert de gloire au service du Roi. Ce serait un honneur que de pouvoir servir sous ses ordres.

⚡ **M. de Jarnac.** La seule chose que vous savez, c'est que ce second talentueux attend depuis plus d'une décennie d'être promu capitaine.



XABI DE CAZAUBAN

HISTOIRE

Pays d'origine : France, Origine sociale : Noble, Jeunesse (Enfance) : Turbulente, Jeunesse (Adolescence) : Orpheline, Profession : Cadet.

Tout allait bien dans la famille de Cazauban jusqu'à il y a trois ans. Vous aviez deux frères : un aîné et un benjamin. Votre fort tempérament faisait de vous le chouchou de votre mère, attirant sur vous la jalousie de vos frères, en particulier de l'aîné. La famille était prospère et le domaine vaste. Votre père, en revanche, montrait plus d'affection pour son aîné, futur successeur et surtout plus conforme que vous à ce qu'il attendait d'un noble et d'un fils.

Tout bascula trois ans plus tôt, lorsque votre mère eu une aventure avec un trouvère. Elle partit avec lui à la faveur de la nuit, et, au grand dam du reste de la famille, il apparût que sa liaison n'était un secret que pour les proches. Le déshonneur avait frappé la maison ! Non seulement les nobles regardaient de travers les membres de votre famille, mais les ragots qui vous parvenaient étaient peu ragoûtants. Pire encore, des tristes individus, voyant que vous défendiez votre mère envers et contre tout, vous racontaient avec le plus grand aplomb des histoires imaginaires et salaces à son sujet, ce qui vous mettait hors de vous.

Votre père et votre frère aîné se retranchèrent dans le domaine de Cazauban, le temps que la crise passe. Votre père mourut vite, peut-être de chagrin ou de honte, comme osent le dire certains nobles médisants, mais plus probablement du typhus. Votre frère, devenu baron de Cazauban, vous éloigna de lui en vous envoyant grossir les rangs des cadets de Gascogne. Vous y avez passé trois heureuses

années, ponctuées malgré tout par des duels avec les fâcheux osaient des médisances sur votre mère. Votre ressentiment contre elle s'est alors mis à grandir, car toute mère chérie qu'elle était, elle avait bien jeté le déshonneur sur la famille pour assouvir ses amourettes. Loin de s'espacer, ces duels se firent de plus en plus fréquents. Votre lieutenant finit par vous donner congé pour laver votre honneur, en vous promettant de vous réintégrer une fois l'affaire résolue.

Les ragots eurent le bon goût de vous mener jusqu'à Brest, où semblait-il votre mère avait embarqué un an plus tôt pour une destination inconnue. Après quelques mois d'enquête à Brest, vous avez fait une rencontre capitale, celle de M. Gauthier et de sa fille Églantine. Celle-ci reconnut tout de suite la marque sur votre main, que vous montriez à qui voulait la voir. Elle est en effet tombée par hasard, quelques mois plus tôt, sur une lettre d'un noble espagnol à l'un de ses amis dans le Nouveau Monde. Il semblerait que cet ami ait projeté de se marier avec votre mère, veuve sans le savoir. Cette demoiselle ne semblait pas en savoir plus, mais vous avez résolu de partir pour le Nouveau Monde. Vous engager sur un navire risquerait de vous handicaper dans votre quête, aussi avez-vous choisi de voyager comme passager. Vous avez fait part de votre résolution à votre lieutenant, qui a rédigé pour vous une lettre de recommandation pour l'amiral d'Estrée, qui réside à Brest.

Vous n'avez pas encore choisi le sort que vous laisserez à votre mère. La tuerez-vous de vos mains ou vous jetterez-vous dans ses bras ?

IMAGE

Vous êtes un grand gaillard bien charpenté. D'un aspect bonhomme, vous respirez la sympathie. Votre nez un peu trop grand peut-être est encadré par des yeux d'un noir de jais surplombés par des sourcils épais. D'habitude, les nobles tiennent leurs distances avec la roture, mais ce n'est pas votre cas, et vous savez adapter votre discours et vos sujets de conversation à votre auditoire. Vous arborez un pourpoint coloré de Gascogne, et vous ne vous départissez pas de vos meilleures amies : vos armes, pour pouvoir à tout moment et sur-le-champ défendre votre honneur.

Détail notable, vous avez une marque de naissance sur la main en forme d'étoile allongée, que vous tenez de votre mère, marquée par la nature de façon identique. Cette marque vous a beaucoup rapproché, et vos frères vous appelaient « les deux marqués ».

PERSONNALITÉ

Vous manifestez un tempérament de gascon, toujours enthousiaste pour de nouvelles aventures, mais prompt à la colère et avec une rancune tenace. Du noble, vous avez peu des bonnes manières et vous vous plaisez à choquer les hommes du beau monde. En revanche, avec les femmes, vous vous montrez avenant et sympathique. Vous n'avez pas la langue dans votre poche et savez rendre les conversations agréables. En somme, vous êtes un homme de bonne compagnie, en dehors du cercle de la noblesse en tout cas, et vous avez trouvé parmi les cadets de Gascogne un havre où vous vous êtes pleinement épanoui.

Après une enfance turbulente, vous êtes devenu un adulte presque raisonnable. La honte qui a rejailli sur votre famille vous poursuit et vous affecte. La seule mention de la fuite de votre mère vous rend fou de rage et les cuistres qui vous ont titillé sur le sujet ont goûté de votre sabre.

CAPACITÉS

- :-> **Caractéristiques.** Adr 5, Rés 5, For 3, Per 3, Ada 6, Eru 7, Cha 7, Exp 6, Pou 7.
- :-> **Caractéristiques secondaires.** Chance +2, Initiative 6, Valeur de métier (Tenancier) 6.
- :-> **Age, taille, poids.** 23 ans, 1m66, 55 kg.
- :-> **Compétences.**
 - **Combat.** Arme blanche (Rapière) 2 (Dégâts +1), Esquive 2.
 - **Connaissances.** Commerce 1, Connaissance spécialisée (Droit) 2, Intendance 1, Lire/Ecrire 1
 - **Physiques.** Discrétion 2, Vigilance 2.
 - **Sociales.** Comédie 3, Empathie 3, Étiquette 2, Intimidation 2, Langue étrangère (espagnol) 2, Langue étrangère (anglais) 2, Meneur d'hommes 1, Persuasion 3, Politique 2, Séduction 2.
- :-> **Avantages et faiblesses.** Ennemi (l'homme qui a commandité le meurtre du haut fonctionnaire espagnol) +5, Recherchée par les autorités (espagnoles) +3, Alliés de votre père (Charles Joubert de la Bastide, marquis de Châteaumorand et gouverneur de Saint-Domingue, et Henri de Maupertuis, Duc de Béarn, capitaine de vaisseau du Roy), Contacts de votre père (Jean-François Latour, armateur à la Martinique, Francis Viala, capitaine de garnison de Pointe-à-Pitre à la Guadeloupe, Guillén Felipez Mocada, marchand espagnol à Porto Rico, et Ferran Rocaguinarda, surnommé « Grec en Déu » (Je crois en Dieu), tavernier espagnol à Santiago de Cuba).
- :-> **Réputation.**
 - **Gloire.** 0 (Parfaite inconnue).
 - **Infamie.** 0 (Brave demoiselle).

VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

- :-> **Xabi de Cazauban.** Ce garçon vous intrigue, moins parce qu'il est prêt à courir le monde pour trouver sa mère que parce qu'il est lié d'une façon ou d'une autre à la cité d'or que vous recherchez. Comme moyen de transport vers le Nouveau Monde, vous lui avez indiqué l'*Espadon*, le navire qui doit vous escorter, afin de pouvoir le garder à l'œil.



FRÉDÉRIC BICHON, DIT « LE BICHON » OU « TÊTE-DE-PIOCHE »

HISTOIRE

Pays d'origine : France, Origine sociale : Marine, Jeunesse (Enfance) : Turbulente, Jeunesse (Adolescence) : Sur les mers, Profession : Gabier.

La mer. Votre univers et votre vie. Votre père était marin au long cours, et pour vous, petit, regarder la mer était synonyme d'espoir : celui de son retour. Il a fini par ne plus revenir, mais personne n'est venu vous dire ce qu'il était devenu. Pour vous, il a été emporté par quelque sirène ou Léviathan, loin de votre Normandie natale, après un combat épique et glorieux.

Il était donc naturel que vous suiviez sa voie, au grand dam de votre mère. Et c'est donc de votre plein gré que vous vous êtes engagé sur un navire de guerre. La chance vous a souri, car ce navire de guerre n'était autre que celui du capitaine de Clichy, un des très rares capitaines à ne pas avoir une aversion pour les hommes de son équipage. Vous aviez douze ans. Vous en avez trente désormais, et vous vous êtes couvert de gloire sur la plupart des mers du globe : les Mers du Sud, les Caraïbes, l'Atlantique. Vous avez toujours été le premier dans la mâture, le premier à l'abordage, le premier à crier « Vive le capitaine ! », et le premier à jouer aux cartes malgré une interdiction formelle.

On ne peut pas se fâcher longtemps à bord avec vous, car vous êtes devenue une figure incontournable du bord. On peut être excédé par un emblème, mais on ne peut pas l'ignorer. Le maître d'équipage vous considère plus comme son adjoint que comme un homme sous ses ordres. La seule personne qui vous en veuille à mort est le cambusier, La Fouine, qui ne se gêne pas pour vous donner spécifiquement des produits de moindre qualité lorsqu'il le peut.

Vous avez accumulé, plus encore que de la gloire, des dettes de jeu envers un bon tiers de l'équipage. La solde de toute une vie de marin ne suffirait pas à la rembourser. Vous espérez donc emporter le pactole au jeu pour vous refaire, et vous continuez à jouer et à perdre.

L'*Espadon*, après avoir prêté main forte aux Français de Terre-Neuve contre une tentative de main mise anglaise, est de retour à Brest, son port d'attache. Il est mouillé depuis quelques semaines déjà, attendant sa prochaine mission. Si les hommes ne sont pas autorisés à gambader à terre, ils descendent chacun leur tour pour aider le cambusier, la Fouine, à faire de l'eau et du biscuit. Vous accompagnez à terre parfois le quartier-maître, pour l'aider à jauger les recrues.

IMAGE

Vous êtes un homme mince, aux muscles fins mais saillants. Votre visage tanné par le soleil et l'eau de mer est ridé et expressif. Vos yeux gris expriment toujours un état d'esprit violent, que ce soit de l'admiration, de la haine, de la colère, de la tendresse ou de l'amitié. Tout ce que vous ressentez peut d'ailleurs se lire aisément dans vos yeux.

PERSONNALITÉ

Vous êtes réputé comme étant le meilleur gabier du bord et vous savez que c'est pour cette raison que vous êtes bien vu malgré votre grande gueule. Vous êtes prompt à frapper comme à pardonner. Vous frappez d'abord, ensuite vous discutez, et en général, après, vous vous excusez. Vous êtes le type même de marin tout feu, tout flamme, à qui le mode de vie pirate conviendra sans problème. Vous ne cherchez pas spécialement acquiescer de la responsabilité à bord, mais l'assumerez probablement mieux qu'on aurait pu s'y attendre.

CAPACITÉS

- ✂ **Caractéristiques.** Adr 8, Rés 7, For 5, Per 5, Ada 5, Eru 3, Cha 4, Exp 6, Pou 5.
- ✂ **Caractéristiques secondaires.** Chance +0, Initiative 5, Valeur de Maître d'équipage 7, Valeur de métier (Gabier) 6.
- ✂ **Age, taille, poids.** 28 ans, 1m72, 66 kg.
- ✂ **Compétences.**
 - **Combat.** Arme blanche (Sabre) 3 (Dégâts +1), Arme à feu (Mousquet) 3 (Dégâts +3), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +2), Esquive 2.
 - **Maritimes.** Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Hydrographie 2, Pratique nautique 3+1d.
 - **Physiques.** Acrobatie/Escalade 3+1d, Athlétisme 3, Larcins 1, Vigilance 1.
 - **Sociales.** Connaissance des marins (Français) 1, Enseignement 1, Intimidation 2.
 - **Techniques.** Artillerie (Pointage de pièce) 2, Artisanat (Voilerie) 1, Premiers soins 1.
- ✂ **Avantages et faiblesses.** Dettes importantes (contractées auprès membres de l'équipage) +2, Joueur invétéré +1, Ennemis (des hommes envers qui vous avez des dettes impayées dans plusieurs ports) +2, Service dû (à Lossec et à Colin) +1, Ennemi (le cambusier La Fouine) +1, Réputation (Gloire) -10.
- ✂ **Réputation.**
 - **Gloire.** 100 (Marin notable). Homme de l'art (Acrobatie/Escalade, Pratique nautique).
 - **Infamie.** 0 (Brave type).

VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

- ✂ **N'Serengi.** Un gaillard bien étrange que ce géant noir. Il a l'air bien inoffensif avec son sourire éclatant, mais vous l'avez déjà vu manier la hache. De plus, ces cérémonies diaboliques que vous entendez parfois le soir depuis quelques années vous inquiète. Vous avez fini par vous dire que si le capitaine les autorise, bien qu'il soit chrétien, ce ne doit pas être si grave. Des superstitions idiotes, certainement. Depuis peu, vous êtes devenu des sortes d'ami, bien que vous n'arriviez pas à lui faire pleinement confiance.
- ✂ **M. de Clichy.** Un grand homme ! Il devait y avoir un seul capitaine qui aime son équipage comme son propre enfant, et vous êtes tombé dessus. Il ne vous a jamais parlé personnellement, sauf pour vous mettre à fond de cale au pain sec et à l'eau parce que vous aviez un peu dépassé les bornes. Et pourtant, vous vous sentez proche de lui, comme le corps se sent proche de l'âme. Vous lui devez une vie palpitante, pleine d'aventure et de découverte, avec tout ce que vous aimez : la mer, l'action, le voyage, les relations d'homme à homme. Un cadeau du ciel que ce capitaine !
- ✂ **M. de Jarnac.** Ça vous fait un peu mal au cœur que ce commandant de qualité soit toujours relégué au poste de second. Il est toujours impeccable dans

son travail. Il garde son calme en toute circonstance malgré la colère qu'on sent bouillir en lui. Il n'y a pas grand monde qui vous intimide à bord, mais lui, si... un peu.

- ✂ **Les matelots de l'Espadon.** Votre famille ! Gérard Colin est l'être dont vous êtes le plus proche, même si vos personnalités sont totalement opposées. Vous êtes aussi proches de Lossec et de Ringuet, qui vous considère plus comme un égal que comme un subordonné. Votre foyer n'est nulle part ailleurs que sur l'Espadon.



RÉMY DE SAINT-MARC, DIT « LE BOUCHER »

HISTOIRE

Pays d'origine : France, Origine sociale : Armée, Jeunesse (Enfance) : Studieuse, Jeunesse (Adolescence) : Solitaire, Profession : Chirurgien.

Eh non ! Vous n'êtes pas noble. Votre particule provient seulement de la chapelle devant laquelle votre père adoptif vous a recueilli. Celui-ci était sergent, et vous l'avez accompagné durant toutes ses campagnes militaires, en restant au camp alors qu'il partait au combat. Vous n'avez jamais douté que le Seigneur vous le ferait revenir moyennant des prières assidues. Votre père adoptif n'était pas un homme parfait : il était prétentieux, vous battait à bras raccourci à la moindre bêtise et faussait compagnie au campement la nuit pour courir les filles. Cependant, il vous aimait et vous lui vouiez un culte sans borne.

Alors que vous croissiez en âge, ce fier à bras à la jugeote limitée mais débordant d'affection vous a enseigné le peu qu'il savait : les armes, comment tuer un adversaire et comment troussez les filles. En dehors des combats, c'est sous la tente du chirurgien que vous passiez le plus clair de votre temps, buvant les paroles savantes du « barbier » sans toujours les comprendre. Vous vous êtes engagé à quatorze ans dans le même régiment d'artillerie que votre père adoptif, pour qu'il puisse garder un œil sur vous. Toutes ces années heureuses ne semblaient jamais devoir s'arrêter.

Et pourtant, lors de la dernière bataille qu'a livrée le Roi Soleil en Europe, un boulet s'est écrasé à quelques mètres de votre père. Lorsqu'il s'est effondré, le monde en a fait de même. Vous vous êtes précipité vers lui, prêt à le sortir immédiatement du champ de bataille, mais il vous a enjoint de rester comme un bon soldat, et qu'une simple blessure attendrait bien que les brancardiers viennent le chercher.

Après la bataille, vous vous êtes précipité au camp, jusque dans la vaste tente où le chirurgien opérait. Vous lui avez demandé où était votre père. Il vous a répondu : « je suis désolé ». Vous avez haussé le ton et reposé votre question. Devant une réponse identique, vous vous êtes mis à le secouer comme un prunier. Il vous a alors conduit devant le corps de votre père, et vous a dit qu'il n'avait pas rien pu faire. Vous lui avez hurlé d'un air menaçant que ses excuses ne vous intéressaient pas et que vous vouliez votre père. Il a alors sorti un scalpel en vous demandant de reculer. Vous l'avez maîtrisé, avez pris son arme et l'avez lardé de coups de scalpel en répétant : « je veux mon père,