

Le bois des dames

Ce scénario est destiné à des joueurs et une meneuse expérimentés. Il s'inspire des différents sièges et prises de Carthagène des indes de 1586, 1697 et 1741. Il rend aussi hommage à la série de romans de Robin Hobb, « Les aventuriers de la mer ».

Les PJ vont participer à un conflit entre deux grandes puissances européennes. Ils devront louvoyer entre différents écueils, un équipage en colère, des rivaux qui oscillent entre alliés de circonstance et ennemis mortels, ainsi que des créatures magiques capables de vous broyer d'un haussement de sourcil. Ils caresseront l'espoir de s'emparer d'une lettre de marque royale et d'un butin fabuleux tout en recherchant un artefact biblique légendaire.

Ni le lieu de départ, ni le gouverneur, l'amiral ou le général ne sont nommés afin que vous puissiez les intégrer dans votre campagne facilement.

Seulement pour les yeux de la meneuse

Cette petite campagne est découpée en plusieurs intrigues qui peuvent facilement être déconnectées les unes des autres.

- L'expédition militaire et la lettre de marque.
- La famille De Kerveguen et la lettre de marque.
- La famille de Kerveguen et les *Dévoreuse* et *Pérégrine*.
- La « pierre de David »

De même certains épisodes, comme les Diabs, ou les Dents de la mangrove, peuvent facilement être enjambés, améliorés ou supprimés.

Les PNJ sont remplaçables ou importables à volonté. Différents capitaines et navires sont décrits et peuvent servir à animer votre propre univers.

Prenez-y ce qui vous plaît, abandonnez ce qui vous déplaît.

S'il vous faut absolument des noms et des dates, l'aventure débute en mars 1697 au port de Petit-Goave à Saint-Domingue sous l'administration du Gouverneur Jean-Baptiste Du Casse. L'amiral Jean-Bernard De Pointis dirige la flotte royale. Don Sancho Jimeno de Orozco est le général commandant la défense de la place de Carthagène des indes.

Première partie - La Pérégrine

Acte Un - La guerre

C'est la guerre, la France ou l'Angleterre voire les deux, ont déclaré la guerre à l'Espagne. Voyez comme cela vous arrange dans le cadre de votre campagne, L'équipage l'apprend en rentrant au port, Une frégate royale mouille dans la rade. La vue de ce bâtiment peut provoquer la crainte de ceux qui redoutent la justice du Roy, ou l'excitation de ceux qui entrevoient fortune et gloire.

La Mouette apporte les nouvelles d'Europe, « fraîches » de plusieurs semaines. L'équipage apprend dans les tavernes ce qui sera confirmé au capitaine par le gouverneur. La guerre débutée depuis plusieurs mois va s'étendre au Nouveau Monde. Le Roy entend que sa marine lui donne une victoire navale d'envergure afin de négocier en position avantageuse lors des négociations de paix qui devraient prochainement s'ouvrir. Pour se faire, une flotte de dix navires de ligne se rassemble en Europe pour effec-

tuer la traversée de l'Atlantique. L'amirauté compte bien renforcer ses effectifs en octroyant des lettres de marque à quelques équipages triés sur le volet.

C'est l'effervescence à la résidence du gouverneur. Tout ce qui traîne sabre et possède une barcasse veut saisir l'occasion de participer à l'opération. Les représentants des navires ou des armateurs font anti-chambre pour défendre leur cause.

Une lettre de marque royale est bien plus attrayante qu'une commission d'un gouverneur pirate. Quand elle est accordée, elle signifie la grâce des péchés passés et une chance pour les pirates de se blanchir en combattant pour le Roy. L'équipage des PJ manifeste bruyamment son intérêt, et souhaite que la délégation menée par le capitaine se porte candidate pour décrocher une des précieuses lettres.

Scène 1 - Le Paon

La résidence du gouverneur

Après de longues heures d'attente, ça va enfin être au tour du capitaine de rencontrer le gouverneur quand un noble à la longue perruque bouclée entre dans la salle. Tout juste arrivé, il estime que la file d'attente ne le concerne pas. Il entre sans même frapper à la porte du gouverneur. Son escorte composée de sbires au cuir tanné, contrastant avec la mise du noble, s'interpose immédiatement si la fibre libertaire et égalitaire des pirates présents se manifeste. Nous ne sommes plus dans le monde libre de la piraterie mais dans celui des privilèges et des passe-droits. Le ton peut monter très haut mais personne n'osera sortir une lame dans la résidence. Au besoin les gardes du gouverneur calmeront tout le monde en se montrant en force et en rappelant à tous que faire couler le sang n'est pas une bonne façon de se faire remarquer quand on souhaite obtenir un faveur. Ce moment devrait figer quelques rancunes dans le cœur des participants.

Les faces hilares de tous les frères de la côte seront leur silencieuse revanche au départ tonitruant de Cyr De Kerveguen. Tous comprennent quand il sort des appartements du gouverneur qu'il n'a pas obtenu gain de cause.

La joie du capitaine sera de courte durée quand il comprendra lui aussi que le gouverneur n'est pas décideur et que les lettres de marque ont déjà toutes été attribuées par l'amirauté. Cependant le gouverneur ne le décourage pas et le questionne sur ses moyens en hommes et navire, son expérience, sa capacité à évoluer en escadre, et à obéir aux ordres. Il lui déclare aussi que sans doute il y aura la possibilité d'embarquer sur d'autres navires en déficit de membres d'équipage. Il n'est pas exclu qu'une traversée difficile fasse revoir à la hausse les besoins en vaisseaux supplétifs de l'amirauté. Les lettres de marque attribuées sont très restrictives. Les heureux capitaines s'engagent pour une opération limitée dans le temps mais assurément juste. Les spéculations vont bon train, une capture de port ou de colonie ?

La famille De Kerveguen

De petite noblesse bretonne désargentée, les De Kerveguen sont devenus de riches armateurs et commerçants en l'espace d'une génération. C'est Baptiste De Kerveguen, le père de Cyr et de Joséphine qui a forcé son destin dans le Nouveau Monde. Il a su se servir du vaudou pour s'enrichir dans la contrebande et la flibuste, puis a pu conclure un mariage avantageux pour mettre à l'abri sa fortune et la pérenniser. Baptiste De Kerveguen, son équipage et son navire ont disparus en mer il y a dix ans. Il se murmure que les Loas lui auraient fait payer toutes ses bonnes fortunes passées. *La Pérégrine* sa goélette, était réputée comme un excellent navire mais qui ne pardonnait aucune erreur au mauvais ma-

rin. Nul ne s'est étonné quand elle n'est jamais revenue au port. Joséphine la fille aînée est née des amours de son père avec une ancienne esclave. Elle est métisse, est née, et avait toujours vécu sur un navire avant d'être envoyée dans un couvent en Europe pour son éducation, après le mariage de son père.

Cyr est le plus âgé des trois frères cadets de Joséphine. Il n'entend pas la laisser jouir de sa part d'héritage. Il la voit comme une preuve vivante de la fange dans laquelle était tombé son père avant d'épouser sa mère.

Cyr est à la recherche d'un puissant artefact magique connu sous le nom de « la pierre de David ». C'est la pierre qui aurait abattu le géant Goliath. Il a besoin de la lettre de marque pour accompagner l'expédition et mener à bien ses recherches.

Scène 2 - La belle créole Sur les quais

La déception des équipages recalés se cuve dans toutes les tavernes du port. Le capitaine et les officiers doivent s'inquiéter de voir leur équipage recruté par les plus chanceux désireux de compléter leurs rangs. Eux même ne se demandent-ils pas s'ils ne feraient pas mieux d'embarquer comme simple matelot plutôt que de rater une telle aubaine ? Les quartiers maîtres des navires bénéficiant d'une lettre de marque font la tournée des gargotes pour rechercher de bons spécialistes. Quelques échauffourées éclatent ici et là.

Sur les quais, les PJ assistent à une scène curieuse. Cyr De Kerveguen et une poignée d'hommes de son équipage, menacent une jeune dame et son chaperon. Si sauver une beauté en détresse ne leur suffit pas comme raison, la joie de botter le train à un noble et ses laquais devrait décider les PJ à tirer le sabre. La mort n'est pas une option, ce n'est pas un abordage. Chaque adversaire qui perd son sang abandonne. Dès que la moitié des adversaires a abandonné,

les autres renoncent. Les noms d'oiseau et les menaces de mort fusent. Nul doute qu'une rencontre en mer avec ces gaillards-là se terminera autrement. Si un seul coup de feu est tiré, la garde intervient et met un terme au combat. La jeune dame et son chaperon, une Mama noire, sont tirés des griffes de Kerveguen.

Joséphine De Kerveguen les remercie et leur explique qu'elle est en froid avec son demi-frère pour un différend familial. Elle demande aux PJ s'ils ne connaîtraient pas un capitaine qui cherche un partenariat avec un armateur. Elle est détentrice d'une lettre de marque et cherche à armer un vaisseau. La belle a fait jouer son influence, sûrement son charme et peut-être le vaudou pour devancer son demi-frère et récupérer la lettre de marque qui lui était destinée. Il reste quelques semaines avant l'arrivée de la flotte et Joséphine n'est pas prête à s'associer avec le premier flibustier venu. Elle demande à voir comment le navire, son capitaine et son équipage se comportent à la mer. Elle propose un périple d'une semaine pour juger des qualités des PJ et de leur navire.

Guadalupe Corazon de Piedra « Lupa »

Le quartier-maître de *la Dévoreuse* est une jeune femme aussi séduisante que brutale. Pour paraphraser une main de fer dans un gant de velours, elle est une cotte de maille dans une robe de bal. Autant prête à jouer de ses charmes que de sa rapière qu'elle a acérée. Excellente recruteuse ou espionne, elle n'a pas son pareil pour abandonner ses victimes sans secrets, sans argent et sans dignité. C'est un PNJ fort dont on commet trop souvent la faute de la sous-estimer au premier regard.

Vaudou

Un personnage pratiquant le vaudou notera qu'une cérémonie a lieu sur un navire éloi-

gné dans la nuit noire, sans pouvoir déterminer de quel genre de cérémonie il s'agit. Il pourra identifier ce navire au lever du jour par sa position dans la rade, il s'agit de *la Dévoreuse*.

Le bokor de *la Dévoreuse* paye le prix d'Agoué. Les services demandés sont puissants, et sont acquittés par un sacrifice humain. Cette pratique bénéficie également à *la Dévoreuse* qui satisfait son goût du sang répandu sur le pont.

Un matelot du rôle d'équipage des PJ est porté manquant. Il a été offert en sacrifice mais la meneuse aura soin de ne pas associer immédiatement cette disparition au vaudou ou à la rivalité avec *la Dévoreuse*. Il y a plus d'une défection, elles sont attribuées au battage des quartiers maîtres concurrents dans les tavernes.

Agoué n'est pas le loa principal auquel fait appel le bokor de *la Dévoreuse*. Pour l'heure c'est le plus approprié. L'amie d'Agoué, Erzulie Dantor, sait par les dires de celui-ci, le mystère qui entoure *la Dévoreuse*. Erzulie Dantor connaît la nature mauvaise de *la Dévoreuse*, elle lit l'avenir et décide d'accorder sa protection à l'enfant à naître. Elle va envoyer des rêves à un PJ, de préférence une femme sensible au vaudou. Ces rêves sont destinés à aiguiller les prochaines tentatives vaudoues des PJ vers Erzulie Dantor.

Le rêveur se trouve chargé d'un lourd fardeau, il peine à avancer et trébuche parfois. Une jolie guerrière noire lui apparaît, elle est vêtue de rouge et de bleu et brandit un sabre. D'abord craignant d'être agressé, le rêveur se ravise quand la femme rengaine son arme et propose de l'aider. Il est soulagé d'être débarrassé de son lourd fardeau qui se révèle être un bébé dans ses langes.

Erzulie craint pour l'avenir du fils de Cyr de Kerveguen. Elle veut que les PJ lui soient redevables pour que le moment venu elle puisse exiger d'eux le prix de son aide.

Comment jouer Cyr De Kerveguen et son équipage

Cela dépend beaucoup selon que vous vouliez en faire des ennemis mortels à usage unique ou des concurrents rivaux récurrents. Pour un usage unique ils seront brutaux, mesquins, déraisonnables, sensibles au pouvoir (magique ou terrestre) et peu disposés aux négociations. Si vous leur voyez un avenir dans votre campagne, ils seront goguenards, provocateurs, attirés par le gain, raisonnables, donc propices aux pourparlers, au règlement dans le calme, à la pirate, des conflits. Pourquoi pas des associés pour un coup ponctuel. Ils ne négocieront que s'ils sont en position de faiblesse, ou y trouvent un avantage. S'ils peuvent rafler la mise et prendre la poudre d'escampette, ils feront tout pour ne pas partager.

La lettre de marque

C'est avant tout un ticket d'entrée pour les PJ dans cette aventure. Ils auront plusieurs fois l'occasion de la perdre ou de la retrouver. Joséphine coupe l'herbe sous le pied de son frère en se la faisant remettre en son nom. Ce qui déclenche une rivalité familiale. La lettre les sauvera de la potence s'ils sont capturés par les espagnols. En ce cas, ils seront libérés à la fin du conflit. Ce peut être aussi un ticket de sortie pour un honnête pirate qui souhaite se ranger. En servant son roi comme corsaire, il est absous de ses fautes passées et peut prendre sa retraite tranquillement à la cessation des hostilités. La validité de la lettre peut perdurer au-delà de la campagne si la meneuse le souhaite. Elle cessera d'être valide à la signature de la paix avec l'Espagne, qui peut intervenir à la convenance de la meneuse.

Acte Deux - Joséphine De Kerveguen

La fille métisse de Baptiste De Kerveguen et de Marie-Louise une mambo disciple de Loko, est une superbe jeune femme à l'aise dans l'Ancien Monde comme dans les caraïbes. Elle connaît les bonnes manières de la haute société, et garde de son séjour au couvent un carnet d'adresse impressionnant. Jeune elle a navigué avec son père, ce qui lui a enseigné la vie de marin et l'a liée à jamais à *la Pérégrine*. Sa mère l'initie aux pratiques du vaudou. C'est le décès de celle-ci qui fait basculer sa vie, quand son père décide de se marier en Europe. Sa belle-mère la met au couvent pour l'éloigner de son père autant que pour lui donner une éducation. Depuis la disparition de leur père, son demi-frère cadet, Cyr veut la marier pour s'en débarrasser. La belle ne l'entend pas de cette oreille. Par la magie vaudou, elle connaît le lieu de la sépulture de son père et veut s'y recueillir. Son but est de renflouer *la Pérégrine* quand elle découvrira le lieu de son naufrage et de devenir indépendante en s'enrichissant au Nouveau Monde. Astucieuse, elle se fait remettre la lettre de marque destinée à son frère, et compte sur les PJ pour l'aider dans ses projets. Elle n'est pas au courant des recherches de son frère, mais sait qu'elle lui met des bâtons dans les roues en le privant de la lettre de marque.

Joséphine pourrait être une PJ, si vous souhaitez incorporer un nouveau joueur à votre campagne.

Scène 1 - *La Dévoreuse* Poursuite en mer

Joséphine est prête à participer à l'armement du navire des PJ pour un périple de quelques jours.

Les spécialistes du bord font leurs emplettes. Le quartier-maître fait le tour des bouges pour rameuter les troupes, quitte à aller récupérer certains égarés sur d'autres navires. Dans la rade l'équipage de *la Dévoreuse* fait de même. Le navire appareille avant celui des PJ. Ceux qui croisent la goélette, peuvent apprécier sa ligne effilée, mais sont très impressionnés par l'allure martiale de la sirène en figure de proue. Elle semble dévisager et défier qui la regarde, laissant un curieux malaise après son passage.

Joséphine fait presser les choses. Elle lance comme un défi de rattraper le navire de son frère. Quel que soit le navire des PJ, *la Dévoreuse* est plus grande, mieux armée et avec un équipage plus important. Le challenge est de taille. Cyr est plus vexé que réellement fâché contre sa demi-sœur. Il veut juste lui donner une bonne leçon, et récupérer la lettre de marque si l'occasion s'en présente.

Première journée

Joséphine veut poursuivre *la Dévoreuse*, mais peut-être que le capitaine ne voudra pas se trouver en pleine mer à portée de canons de rivaux avantagés. Il se contentera peut-être juste de rester en vue.

De fait les dés sont pipés. Cyr De Kerveguen voulait appareiller pour suivre le navire des PJ. De chasseur il devient chassé. Il suivra son cap, sans perdre de vue le navire des PJ, hors de portée de canons.

Laissez les PJ à leur joie du devoir accompli, et se faire mousser devant la belle créole.

Respectez l'illusion en faisant des jets d'opposition miroir. Les vis à vis des PJ à bord de *la Dévoreuse* ont les mêmes chances de réussite. Laissez les PJ dépenser des points d'énergie si ça leur chante et en tirer un bénéfique illusoire.

Les PJ se douteront peut-être que ce n'est pas seulement leur habileté qui est récompensée. Seul un jet à difficulté – 4 pourra leur en donner l'assurance. Cyr De Kerveguen essaye de leur donner le change. Il

veut paraître plus vulnérable qu'il ne l'est en réalité.

A la nuit la poursuite s'arrête d'elle-même.

Deuxième journée

La Dévoreuse a disparu. Joséphine n'en a cure et donne son nouveau cap au capitaine. Elle veut trouver la sépulture de son père. Papa Legba lui aurait indiqué une île à une journée de navigation. Vers midi une voile pointe à l'horizon. *La Dévoreuse* par vent arrière. Joséphine est furieuse, elle demande au capitaine de se dérouter pour ne pas entraîner son frère jusqu'à l'île. Cyr De Kerveguen mettra la pression toute l'après-midi. Ne poussant pas la provocation à venir à portée de canons, il jouera cependant au yoyo. Un moment il semblera fondre sur le navire des PJ, jouant avec des bancs de brume, un autre, les PJ sembleront le distancer. Le capitaine devrait maintenant être moins sûr des réelles capacités de *la Dévoreuse*. D'aucuns penseront que c'est une réaction d'orgueil à la chasse de la veille. A nouveau la nuit mettra un terme à la poursuite.

Troisième journée

Pas de *Dévoreuse* à l'horizon. Joséphine presse le capitaine de reprendre la route initiale. Rien ne vient troubler la marche du navire. En milieu d'après-midi, l'île est en vue. C'est une petite île escarpée peu hospitalière, peut-être connue des PJ ou de membres d'équipage. Elle est éloignée des routes commerciales et n'offre qu'une seule crique accessible à un navire de tonnage moyen. Il faut cependant sonder le chenal prudemment avant d'y mouiller l'ancre. Joséphine ne voudra pas perdre de temps et demandera à être débarquée pour commencer ses recherches.

Pour la nuit, il faut songer à mouiller au large et organiser un campement sur l'île.

La Pérégrine et la Dévoreuse

Quand on demande à un matelot de *la Dévoreuse* : « *La Dévoreuse* de quoi ? » Il répond : « *La dévoreuse* de milles ». Les deux goélettes sont sister-ship, elles ont été construites dans le même chantier par le même charpentier avec le même bois. Seul les distingue leur figure de proue. Une sirène pour *la Dévoreuse*, de celles qui charment les hommes pour mieux les attirer et les dévorer, une vagabonde en pèlerine pour *la Pérégrine*.

Le bois de chêne est d'essence magique, il faisait partie d'un bosquet sacré, « le Bois des Dames », gardé par une rebouteuse dans une forêt bretonne. Les bûcherons devant ses menaces la dénoncèrent pour sorcellerie. L'inquisition fit le reste. C'est aux Antilles que se révélèrent les qualités des navires aux adeptes du vaudou. Les deux navires ont une personnalité, qui peut favoriser ou entraver les volontés du capitaine par un bonus-malus allant de + 1 à - 1 en fonction des concordances d'objectif avec la personnalité du navire. *La Dévoreuse* est folle et se repaît du malheur des hommes perpétré par son équipage sanguinaire. Elle aime sentir les planches de son pont se gorger du sang des victimes. Le bokor de *la Dévoreuse* veille à toujours la sentir satisfaite. Beaucoup moins sanguinaire que sa sœur, *la Pérégrine* a été « éveillée » par Marie-Louise la maîtresse mambo de Baptiste De Kerveguen, prêtresse de Loko. Cette proximité entre les rites druidiques et les attributs de Loko ont favorisé un éveil en douceur. La naissance de Joséphine et sa vie à bord ont fini d'intégrer *la Pérégrine* à la famille De Kerveguen. Elle s'y est totalement assimilée. Ce furent des années de bonheur. La mort de Marie-Louise puis le départ pour le couvent de Joséphine atteignirent durement *la Pérégrine*. Elle refusa son aide à Baptiste se sentant trahie. Son équipage attribua cela à une perte de capacité et de jugement du capitaine. Il fut de plus en plus contesté. Son refus de trafi-

quer des esclaves provoqua une ultime mutinerie. L'équipage maronna Baptiste avec ses fidèles sur l'île de la Croix. Quand *la Pérégrine* découvrit quel serait son nouveau commerce, elle devint folle et massacra son équipage. Après avoir erré, elle retrouva la route de l'île de la Croix et vint s'y naufrager dans la crique. Son capitaine y étant mort des fièvres, elle y est endormie jusqu'à ce jour.

Scène 2 - La fièvre

La plage des diabs

Plusieurs chantiers se proposent aux PJ.

1. Aider Joséphine à fouiller l'île avec quelques hommes :

Il faudra trois jours pour faire le tour de l'île et découvrir les restes d'un campement dans une grotte sur la côte nord, un petit cimetière dans une clairière, et une croix chrétienne sur le plus haut sommet. Le site de la croix regorge d'indices prouvant qu'on y a pratiqué le vaudou. C'est un point chaud. De cet observatoire, ils noteront qu'une masse sombre gît sur le sable au fond de la crique. Dans l'ancien campement fait de cabanes on pourra trouver un coffre contenant un journal de bord en français racontant :

- Les circonstances de la mutinerie.
- La fin du capitaine Baptiste De Kerveguen, mort des fièvres.
- Des notes à moitié effacées sur « la pierre de David » sur laquelle Baptiste De Kerveguen portait un intérêt aussi certain que mystérieux. (il faut juste éveiller la curiosité des PJ. Ce n'est pas sur l'île qu'ils peuvent enquêter sérieusement)
- Le retour mystérieux de *la Pérégrine* sans équipage et sans mats.
- L'apparition des diabs.

Il faut trois jours pour lire ce journal. Joséphine se rappellera que son père avait une documentation sur «la pierre de David » au domaine familial en Bretagne. Documents

qui doivent maintenant être aux mains de Cyr De Kerveguen.

2. Sonder le chenal :

La mer grossit, pouvoir abriter le navire dans la crique ne serait pas du luxe. Cette opération très technique prendra deux journées à des hommes compétents dans un canot. Il faudra baliser un passage dans le chenal qui ne pourra être emprunté qu'à marée haute. A cette occasion ils noteront qu'une épave gît sur le sable au fond de la crique. Si le sondage n'est pas effectué correctement, le navire s'échouera dans un méandre du chenal même à marée haute.

3. Améliorer l'ordinaire avec des fruits et de la viande fraîche :

Les anciens boucaniers se sentiront à l'aise pour cette tâche. Ils trouveront la seule source d'eau douce de l'île et noteront la pauvreté en gros gibier. Ils pourront prélever des oiseaux parcimonieusement pour ne pas tarir la ressource, mais se rattraperont avec la pêche dans la crique. A cette occasion ils noteront qu'une épave gît sur le sable au fond de la crique.

4. Petit entretien du navire au large, voire un tour de l'île pour en apprendre plus. Avec toute la prudence et le professionnalisme requis. C'est-à-dire sondage des fonds et mise à jour de la carte du secteur.

Quoi qu'ils choisissent de faire, ils ont plusieurs nuits à passer sur l'île. Où qu'ils installent leur camp, ils ont réveillé les diabs. Ce sont les spectres des marins assassinés par *la Pérégrine*. Ils sont une dizaine et leurs ossements gisent un peu partout dans l'épave de la goélette. Chaque nuit à la minuit leurs fantômes éthérés sortent de la crique et viennent hanter l'équipage. Ils sont à considérer comme des PNJ moyens. Ils disparaissent au premier dégât mais reviennent chaque nuit. L'ambiance va fortement se dégrader dans l'équipage. Les coups des diabs ne sont pas mortels, mais provoquent une fièvre léthargique que le médecin du bord ne peut soigner. Si les PJ

mettent trop de temps à résoudre cette énigme, ils vont se retrouver à court de main d'œuvre.

Une cérémonie vaudou peut être organisée à bord du navire, ou sur le site de la croix, qui est un point chaud pour demander conseil aux Loas.

Erzulie Dantor enverra des rêves pour influencer les choix du loa à invoquer.

Les réponses seront évasives avec promesses de richesses mais aussi de morts tragiques. Une phrase répétée devra inquiéter les joueurs plus que les PJ. « N'est pas mort qui à jamais dort ». Cela fait référence au naufrage de *la Pérégrine*, mais allez savoir ce que vont imaginer les esprits fertiles des joueurs.

Pour régler le problème des diabs, il leur est conseillé de donner une sépulture décente aux ossements qui gisent dans l'épave. Il faut les rassembler, les enterrer avec une petite cérémonie religieuse ou civile. Cela fait, les malades récupéreront rapidement.

Erzulie Dantor ne fait pas mention d'un prix à payer

Scène 3 - Le naufrage L'île de la Croix

Cyr De Kerveguen voudrait bien récupérer la lettre de marque assignée à sa famille. Il n'est pas sot et pourrait se contenter de faire croire à l'amirauté qu'il la possède. Il ne veut pas risquer des dommages dans un combat aventureux avant même de partir en opération avec la flotte. Aussi va-t-il invoquer les loas pour se donner un avantage certain dans un combat très court. Son but n'est pas de tuer mais d'immobiliser le navire des PJ pour plusieurs semaines. La meneuse de jeu choisira elle-même le moment propice. Quand l'équipage sera réduit, qu'il sera moins sur ses gardes. Quand le navire sera en panne. Alors surgira *la Dévoreuse* de derrière un promontoire ou en déchirant un voile de brume. La surprise

doit-être totale. *La Dévoreuse* lâchera plusieurs bordées sur la coque du navire, de multiples voies d'eau saigneront le navire des PJ.

La personne en charge ne saura plus où donner de la tête. Appareiller, riposter, colmater tous ces choix lui paraîtront cruciaux. S'il est au large, le naufrage lui semble certain. La seule chance de ne pas perdre le navire est de l'échouer. Bienheureux s'il y arrive tout en délivrant une bordée pour l'honneur. *La Dévoreuse* ne demande pas son reste et s'éloigne à l'horizon.

Dans toute l'île on a entendu la canonnade. Tout l'équipage se rend sur la côte pour constater les dégâts. Si le navire sombre, le canot pourra aller repêcher les survivants et les quelques caisses qui dérivent. Si le navire est échoué, il faut se dépêcher de le vider de sa cargaison avant de la perdre.

La Dévoreuse croisera quelques jours dans les parages afin de dissuader le canot d'aller chercher des secours. Cyr De Kerveguen négociera le passage contre la lettre de marque. Elle ne peut plus servir à Joséphine n'est-ce pas ? En cas de refus le canot sera refoulé, voire coulé si le ton monte. S'il estime que le navire des PJ n'est pas assez abîmé, il pourrait même refaire un passage pour achever le travail. Sûr d'avoir coincé sa demi-sœur, il prendra le large définitivement.

Le canot

Même si acharnés, les marins du canot arrivent à passer, ils arriveront au port pour trouver la flotte sur place. Personne ne voudra les aider et l'annonce du naufrage du navire de Joséphine incitera l'amirauté à donner une lettre de marque à Cyr De Kerveguen. Ils pourront cependant, faire des emplettes, voire acheter un autre canot s'ils ont beaucoup de choses à transporter.

Les préparatifs de guerre vont bon train, les PJ ne seront pas de la fête.

Acte Trois - Le renflouement de *la Pérégrine*

Les événements précédents devraient conduire les PJ à conclure que le renflouement de *la Pérégrine* est à étudier.

La meneuse de jeu aura soin de prendre en compte les idées des joueurs tout en conservant l'objectif qui est de renflouer *la Pérégrine*. Les temps de travail donnés tiennent compte d'un investissement ou non des officiers du bord. La présence d'un officier réduit le temps d'une journée, celle d'un spécialiste d'une journée de plus. S'ils réussissent un test de commandement ou de spécialité.

Scène 1 – Chantier naval

Si le navire des PJ a sombré, chaque marée apportera son lot de caisses et de pièces de bois ainsi que de voilure.

Il y aura des caisses d'outils, des caisses d'armes, pleins de débris plus ou moins récupérables.

Si le navire des PJ est échoué, les artisans du bord, le maître voilier et le maître charpentier seront sollicités pour donner leur avis sur la situation.

Les problèmes.

- Il ne faut pas traîner à vider le navire de ses ressources si l'on ne veut pas voir les marées successives s'en charger.
- Il faut beaucoup de bois pour restaurer la coque. Il n'y en a pas en suffisance sur l'île.
- Il faut sauver l'artillerie, les canons très lourds risquent de tomber à l'eau à chaque marée.

Mettre à l'abri les ressources du navire prend de 3 à 5 jours en fonction du nombre de pirates alloué à cette tâche, et de la su-

pervision d'un officier. C'est une occupation quotidienne si le navire a sombré, car les débris arrivent régulièrement sur la plage.

Les solutions.

- Les mâts et la voilure peuvent être démontés et récupérés.
- On peut envisager de fabriquer un radeau avec le bois de l'épave échouée.
- On peut envoyer le canot au port le plus proche acheter du bois et se le faire livrer sur l'île. Solution qui exige du temps, Ce n'est pas plus rapide que de renflouer *la Pérégrine*. Pensez à *la Dévoreuse* qui rôde.
- Le maître charpentier proposera de hisser la coque de *la Pérégrine* sur la plage pour voir si du bois peut être récupéré.

Tirer *la Pérégrine* sur la plage prend de 3 à 5 jours. On peut faire descendre un nageur pour arrimer la coque. Ou accrocher le navire avec une ancre ou un crochet jeté d'un canot. Le câble sera enroulé sur un cabestan récupéré sur le navire des PJ ou bricolé par le maître charpentier. L'émersion sera lente, mais régulière, aidée par les marées. C'est la figure de proue qui émerge en premier. Elle est impressionnante, on lui a ôté le visage à coup de hache, geste de désespoir et de colère de l'équipage précédent. Elle ressemble maintenant plus à un spectre qu'à une jolie pèlerine. On trouve un peu partout des ossements. Malgré ces hospices funèbres, la coque est en bon état, mis à part le calfat disparu, rien ne peut expliquer qu'elle ait sombré. Aucun coquillage ne s'y est attaqué. Seuls les débris de mats et des constructions ajoutées dans la cale sont couvertes de tarets. Ces aménagements sont bien connus des marchands d'esclaves. Ils servent à optimiser le nombre d'hommes transportés. Les fers et chaînes rouillés ne devraient laisser planer aucun doute aux personnes moins habituées de ce trafic. La nature magique du bois de construction de *la Pérégrine* repousse les parasites, seules les parties qui ne sont pas originales comme la mâture ou des rajouts ultérieurs en souffrent.

Les conclusions du maître charpentier sont bonnes. Si on tire *la Pérégrine* au sec, il sera possible de pomper son eau, de la calfater et de lui poser un mat. Tout ça entre 4 et 6 jours. Une goélette possède deux mats, mais elle pourra naviguer avec un seul. Ses qualités en seront amoindries. (-2 à la VM et -50 à la vitesse par jour)

Scène 2 - Le bateau maudit

Johannes Van der Rommel « Le Maquereau »

Johannes est le plus vieux marin du bord. Il est bronzé, ridé, et sent le poisson séché. Il est aide-charpentier et fait office de référence en matière de connaissance de la piraterie et de la marine. C'est une personne très croyante et très superstitieuse. Pour chaque événement il aura une explication tout faite, lié aux superstitions. « Il y a un Jonas à bord ». « Le bateau est maudit ». « Nous allons tous mourir ». Au demeurant ce n'est pas une personne méchante mais il est sincère et doux. C'est très difficile de s'opposer à lui sans lui donner le rôle de la victime, voire de donner corps à ses peurs. Si on le rabroue ou si on le bouscule. Il aura l'air désarçonné comme si on n'écou- tait pas ses saines mises en garde. Il se signera et marmonnera des prières dans sa barbe. Il est l'archétype du marin supersti- tieux et même si les PJ s'en débarrassent, un autre reprendra le flambeau. A la nuance près que ses phrases commenceront par « Johannes l'avait bien dit »

Jacob Van der Zwartecod « La Trique »

Jacob est un marin avide, raciste et violent. Il est un gabier respecté. Il est la mauvaise conscience de l'équipage et ramène tout au

calcul des parts. Chaque effort ou contrainte doit être rémunéré. De même chaque perte potentielle doit être compen- sée. Il râle tout le temps et est toujours prêt à agiter la chasse partie ou le code de la pi- raterie. « Ce n'est pas prévu », « Ce n'est pas normal », sont ses phrases fétiches. Il y a toujours du monde pour acquiescer plus ou moins ouvertement. Il rajoute souvent que changer les règles, porte la poisse. Surtout quand Johannes est dans les pa- rages. Le commerce des esclaves, et des otages lui semble normal et source de gros profit.

Un vent de révolte

Plus que leur propre personne, Johannes et Jacob représentent un état d'esprit. Devant l'accumulation de mauvais présages et d'obstacles. Le moral et la discipline de l'équipage vont être mis à rude épreuve. Quand on sait quelle importance ont le mo- ral et la discipline lors d'une bataille ou d'un abordage, le capitaine ne devrait pas prendre le problème à la légère. Sauf à prendre la mer avec le moral et la discipline au plus bas. Sans compter la personnalité et le code moral propre à *la Pérégrine* qui restent des écueils cachés pour les PJ.

Le départ

Lors des travaux de réfection de *la Péré- grine*, l'équipage notera comme un tracé fi- gurant des pattes avant et arrière sur la coque, sous la ligne de flottaison. A la ma- nière d'un sphinx. Ce n'est qu'un tracé, une marque à peine taillée dans le bois, mais elle peut aider à se figurer comment un na- vire avec des pattes peut faciliter ou compli- quer une manœuvre. Avant le départ, lors du passage du chenal par exemple. L'équi- page et son capitaine se rendront compte de la difficulté à manœuvrer un navire re- belle. Certains iront jusqu'à se pencher pour voir si les « pattes » de *la Pérégrine* ne se sont pas déployées pour marcher sur

le haut fond. Cette crainte se manifestera souvent, il n'y a pas un jour ou on ne verra un matelot jeter un œil par-dessus le bastingage. Des personnages habitués au vaudou noteront également que des cérémonies ont été tenues au pied du grand mât.

Le point culminant de la révolte sera un petit matin précédent le départ. La Trique aura discrètement attaché un manche d'écouvillon orné d'une vieille lame de sabre rouillée à la figure de proue. L'image même de la faucheuse. Le mécontentement explose et l'équipage exige que certaines choses soient mises au clair. Compensation pour les heures travaillées sur le navire d'une étrangère, répartition des parts, volonté de récupérer l'ancien navire, jugé plus sûr que *la Pérégrine*.

Gad, Wanga ou Loa ?

Comment considérer *la Dévoreuse* et *la Pérégrine* ? Même si elles sont de gros objets magiques, ce ne sont pas des Gads ou des Wangas. Elles sont plus proches des Loas par leur côté versatile mais ne peuvent être invoquées lors d'une cérémonie vaudou.

Une vision biblique ou coranique de considérer les navires, est de les voir comme des temples consacrés à des esprits mineurs comme un ange gardien pour *la Pérégrine*, ou un démon familier pour *la Dévoreuse*.

Ce ne sont que des interprétations au travers des grilles de lecture de ses propres croyances.

Les deux navires sont liés au panthéon et aux croyances celtiques. *La Dévoreuse* est un temple consacré à un esprit mineur guerrier et *la Pérégrine* à un esprit mineur protecteur.

La Dévoreuse et *la Pérégrine* sont douées d'une forte empathie que l'on peut ressentir quand on met le pied sur le pont. C'est d'ailleurs ce qui cause le malaise ressenti par l'équipage vis-à-vis de ces navires. L'esprit des navires a vécu de sombres drames, et cela se ressent. Personne ne peut identifier ce malaise si ce n'est comme une mauvaise impression. Chacun à bord se sent épié et surveillé, ce qui est vrai. Les navires scrutent la personnalité de leur équipage avec une méfiance extrême. Cela provoque des rêves aux personnes qui dorment à bord. Après quelques jours les navires apprennent à connaître leur équipage et sont prêts à se « séparer » des éléments indésirables. Ça commence par de l'intimidation, comme coincer une porte ou un sabord. Quelques accidents, une corde est dénouée, un couteau est hors de son étui. Des difficultés dans les manœuvres, avec un malus de 1. Ça peut aller jusqu'à faire passer par-dessus bord ou faire chuter une vergue sur l'indésirable. C'est de cette façon que l'équipage esclavagiste a été anéanti. Après quelques semaines, ils peuvent accorder le bénéfice du doute, et devenir neutres. La sensation de malaise disparaît. Après quelques années, une relation de confiance peut se nouer, jusqu'à accorder un bonus de 1 dans les manœuvres du navire et l'apparition d'une forme de surveillance bienveillante. Chaque niveau de confiance est entièrement personnalisé.

Comment jouer *la Pérégrine*

Les navires ne sont ni aux ordres ni totalement indépendants. Ils font ce qu'on leur dit de faire avec plus ou moins de bonne volonté. Ils considèrent leur point de vue d'abord et peuvent apporter un concours ou une difficulté inattendue, si l'on ne comprend pas leur manière de penser. Quel que soit leur amour, ou leur détestation du capitaine, ils considèrent leur intérêt et leur survie d'abord. Un navire revêche peut devenir très coopératif après la première bordée reçue. *La Pérégrine* considère Joséphine de sa famille, tout ce qui la touche lui

importe. A chacun de percer le penchant du navire afin d'en tirer le meilleur parti. Joséphine est de bon conseil pour *la Pérégrine*. Elle ne parlera que si on la sollicite ou si le danger menace ses intérêts et ceux de *la Pérégrine*. Elle évitera d'utiliser des termes qui laissent à penser que le navire est conscient. Il faut des circonstances exceptionnelles pour que le navire se débarrasse de tout son équipage. Ça peut se traduire par des accidents, ou des incitations au travers de cauchemars des membres d'équipage les plus fragiles. C'est ce qu'a fait subir *la Pérégrine* à son précédent équipage. Le pire fut atteint quand elle bascula quille par-dessus tête pour noyer ceux qui l'avaient défigurée.

Même la meneuse peut avoir du mal à discerner la tournure d'esprit présente de *la Pérégrine*. Mais elle dispose d'un outil très pratique qui devine à coup sûr comment elle se sent. Ce sont les dés d'humeur de *la Pérégrine*. Elle lance deux dés, sur un résultat impair, elle découvre que son humeur est mauvaise et qu'elle n'est pas coopérative (-1). Sur un résultat pair, la *Pérégrine* est neutre (ni bonus ni malus). Sur un double, la *Pérégrine* est de bonne humeur et elle est coopérative (+1).

La Dévoreuse est ivre de sang. *La Pérégrine* répugne au commerce des humains.

Le secret

La seule personne qui sait que les navires sont conscients est Joséphine. Elle est au stade ultime de confiance et comprend les sentiments du navire. Elle se gardera bien de le dire à quiconque, de peur de le voir partir en fumée. Ce serait comme condamner un être cher au bûcher.

Peur ou dévotion

Dans un univers où la magie existe, une personne peut décider naturellement de la nature spirituelle des navires. Sans avoir aucune certitude, elle peut décider de respecter, ou rejeter, par peur ou superstition,

les navires. Cette idée peut se former, suites aux rêves que l'on fait à bord. Des rêves où l'on voit la figure de proue marcher sur le pont ou tenir la barre. Les rêves seront différents, selon que les PJ soient d'origine européenne ou africaine, voire anciens esclaves.

Les européens se verront poursuivis par un crocodile géant, leurs espoirs de lui échapper en entrant dans une forêt de chênes seront anéantis en voyant les troncs se rapprocher et bloquer toute voie de repli.

Une autre version verra les européens dévorés par la forêt. Cela s'adresse particulièrement aux européens favorables à l'esclavage.

Les africains ou anciens esclaves feront presque le même rêve. Fers aux pieds et aux mains ils échapperont au crocodile car la forêt se refermera sur eux, les mettant à l'abri.

Le crocodile symbolise *la Dévoreuse*, et peut faire écho au crocodile géant des Dents de la mangrove, à la discrétion de la meneuse. La forêt représente *la Pérégrine*.

A l'image de Joséphine qui s'isole régulièrement à la proue, d'autres personnes peuvent l'imiter par respect. Cette petite attention ne passe pas inaperçue, ni des navires ni des autres marins qui peuvent s'en amuser ou cracher de dégoût. Les navires qui connaissent la sincérité des gens en tireront des conclusions qui peuvent amener à modifier leur jugement précédent.

Scène 3 - Calmer le jeu

Pour ne pas prendre la mer avec une ambiance à couteaux tirés, il va falloir une assemblée pour écouter les griefs et revendi-

cations de chacun. Le risque de ne pas réussir est un changement de capitaine et de se faire maronner.

Joséphine, très contente d'avoir pu se recueillir sur la tombe de son père et d'avoir retrouvé *la Pérégrine*, est compréhensive et accepte une prime de 50 à 100 pièces de huit par membre d'équipage. Prime calculée en fonction des talents de négociateur du bosco. A négocier si la prime est distribuée telle quelle ou si la somme doit être divisée en nombre de part.

Joséphine admet aussi devoir participer aux réparations du navire des PJ, et paie pour l'achat des fournitures. Si le navire a sombré, elle propose d'inscrire dans une chasse-partie que le premier navire de tonnage équivalent capturé soit donné hors partage au capitaine.

Une nouvelle chasse-partie doit être rédigée si l'on admet que Joséphine est armatrice et qu'elle recrute l'équipage. Elle insiste fortement pour que ni otage ni esclave ne figurent dans les partages. Aucun commerce d'être humain n'est toléré.

Jacob s'oppose à ce point. S'il obtient gain de cause, *la Pérégrine* provoquera des accidents dont un mortel visant les personnes racistes à bord.

Johannes exige une cérémonie à bord de *la Pérégrine* pour en chasser le mauvais œil. L'officiant note que le pont à déjà servi à cet usage et que le grand mât faisait office de poteau mitan. Erzulie Dantor à nouveau joue de son influence dans les rêves pour se faire invoquer. Elle aide les PJ mais cette fois-ci elle donne un prix. Elle veut « l'enfant à venir ». C'est un prix mystérieux mais qui pour le moment n'engage à rien.

Fin de la première partie

Sauf catastrophe *la Pérégrine* devrait arriver à bon port, une semaine après le départ de la flotte.

Forcément déçus une partie de l'équipage fait sécession et revendique le navire original.

Joséphine insiste pour garder les PJ à bord et souhaite modifier la chasse partie pour bannir définitivement le commerce d'être humain quitte à réduire ses parts d'armateur mais pas celles du navire. Elle fait valoir sa lettre de marque pour intéresser les PJ, si Cyr n'est pas en sa possession.

Joséphine achève de faire réparer et réarmer *la Pérégrine* et demande à faire compléter l'équipage.

Enfin le gouverneur convoque Joséphine et son capitaine pour leur confier une mission, ainsi qu'une lettre de marque s'ils n'en ont plus.

Deuxième partie - La Dévoreuse

Acte Un – A la poursuite du temps perdu

Les PJ ne sont pas les seuls retardataires. La flotte partie d'Europe n'est pas arrivée entière. Quelques navires de soutien plus lents, ont été séparés des autres et arrivent un par un. Ces navires et leur équipage ont essuyé une tempête et ont besoin de réparations et de repos. Ce sont des vaisseaux marchands qui ont une piètre valeur militaire. Quelques membres d'équipages ont du talent et pourraient être intéressés par la flibuste. De quoi compléter un équipage de pirates, ou intégrer un nouveau personnage. Si les PJ font des recherches sur «la

Pierre de David », ils pourront découvrir en questionnant des prêtres, ou de vieux pirates (jet sous ésotérisme ou histoire des pirates) que l'on pense qu'un temps elle fût en possession de sir Francis Drake. Cette pierre est réputée être une arme ultime contre un ennemi très puissant. C'est elle qu'aurait utilisé David contre Goliath. C'est peut-être elle qu'a utilisé Francis Drake pour prendre Carthagène des Indes en 1586.

Scène 1 – Le géant

Personne ne peut le rater, il ressemble à un hercule de foire et dépasse la foule de deux bonnes têtes avec son bonnet rouge. Il est planté sur le quai et n'en croit pas ses yeux en observant *la Pérégrine*.

Son manège intrigue les PJ, mais il ne lâchera aucun renseignement si on l'interroge. Une filature discrète, et très facile, conduira à *la Sainte Anne*, un trois-mâts tout juste arrivé d'Europe. Il est le valet-garde-du-corps d'une dame aisée, enceinte jusqu'aux yeux. Madame Maud De Kerveguen est l'épouse de Cyr De Kerveguen. De fort caractère, elle a décidé de rejoindre son époux aux Indes pour donner naissance à leur premier enfant, et incidemment lui transmettre des informations sur «la pierre de David » trouvés dans les papiers de feu Baptiste De Kerveguen. Joséphine qui connaît la maîtresse et son valet, n'est pas enchantée de les savoir dans les parages. L'apparition d'un géant pour des gens qui s'intéressent à la pierre qui a tué Goliath devrait les remplir de perplexité. Faire boire et parler quelques matelots de *la Sainte Anne*, leur apprendra les raisons du voyage de la dame. Elle souhaite rejoindre son époux, et s'intéresse beaucoup à une certaine cathédrale Santa Catalina de Alejandria (celle de Carthagène des Indes bien sûr, mais nul n'a évoqué ce lieu pour le moment).

Enfin les PJ devraient se douter que le prix à payer exigé par Erzulie Dantor concerne le fils de Cyr De Kerveguen.

Belouis Le Gloan « Bilou» pour les intimes, «Gloglo» pour les autres

Belouis est un paysan breton originaire de Kergrist-Moëlou, une légende lui attribue une parenté féerique, ce qui expliquerait son anatomie hors norme. De culture celte, il sait ce qui est arrivé à la druidesse qui gardait le bois sacré et se garde bien de paraître autre chose qu'un bon paysan chrétien. Il participe à la révolte des Bonnets rouges (si vous jouez après 1675), et n'échappe à la répression qu'en entrant au service des De Kerveguen, il connaît la nature magique de *la Dévoreuse* et de *la Pérégrine*. Il connaît aussi l'intérêt des De Kerveguen père et fils pour «la pierre de David ». Il est droit et fidèle. Il est le protecteur de Maud et de son enfant à naître. Il peut être un ennemi redoutable ou un précieux allié. C'est un PNJ exceptionnel, capable de tuer à mains nues.

Scène 2 – Le palais du gouverneur bis repetita

Comme on se retrouve. Il n'y a guère plus que *la Pérégrine* et son équipage qui ressemble un tant soit peu à un navire armé en course. Le gouverneur demande au capitaine de bien vouloir escorter les trois navires marchands récemment arrivés d'Europe. *La Sainte Anne*, *le Saint Guénolé*, et *le Saint Michel* transportent du ravitaillement et des munitions pour l'expédition militaire. L'amiral n'a pas souhaité les attendre, mais les espions du gouverneur lui ont appris qu'une puissance tierce (Angleterre ou Pays-Bas, à la discrétion de la meneuse) voulait profiter de la situation pour harceler les lignes de communication de l'expédition. Le gouverneur promet que s'ils rem-

plissent cette mission honorablement, l'équipage pourra prendre part au siège de Carthagène. Si les PJ sont encore en bons termes avec l'équipage qui a fait défection, ils peuvent proposer au gouverneur de recruter également leur ancien navire. Le risque de les retrouver dans l'autre camp peut être un bon argument pour décider le gouverneur. Il donnera son autorisation mais délivrera une simple commission qui ne vaut pas une lettre de marque royale.

Acte Deux – Carthagène des indes

C'est l'objectif de la flotte. La ville n'a été prise qu'une fois en l'an 1586 par sir Francis Drake « El Draque ». C'est une des plus grandes bases navales espagnoles. Fondée en 1533, c'est le port d'arrivée des flottes et le centre de l'Inquisition pour la région. La ville possède un gros marché d'esclaves. Francis Drake aurait utilisé « la pierre de David » pour faire tomber la ville en 1586. Cette dernière information n'est connue que si les PJ ont fait des recherches sur la pierre.

Le gouverneur provoque une réunion avec les capitaines des trois navires marchands afin de leur apprendre que *la Pérégrine* sera leur chaperon. C'est l'occasion pour les PJ d'organiser le convoi.

Scène 1 – Chiens de garde – Dogs of war

Les PJ doivent convoier les trois navires marchands jusque Carthagène. Une fois n'est pas coutume, de chasseurs ils deviennent les chassés. S'ils n'ont pas pensé à proposer leur ancien navire comme supplétif, il sera présent comme poursuivant. Ce qui peut causer des cas de conscience.

La Pérégrine se montrera étonnamment compréhensive lors de cette mission. Le rôle de chien de berger lui convient à merveille.

Attention : les mauvaises rencontres qui suivent s'appliquent si *la Pérégrine* est la seule escorte. Si *la Pérégrine* a le soutien de l'ancien navire des PJ, ajoutez une voile à chaque mauvaise rencontre.

Mauvaises rencontres

Dès le matin du deuxième jour, une voile est en vue. C'est un cotre au comportement douteux. Il ne montre ses couleurs que tardivement. Ce sont des couleurs amicales, ce qui n'ôte rien à la suspicion à son encounter. Le navire pirate est conscient de sa faiblesse. Il se contente d'observer et d'attendre une opportunité. Si les PJ décident de l'attaquer, il fera tout pour éviter le combat. S'il subit au moins 6 points de dégâts tout confondus, il renoncera définitivement.

Si les PJ se lancent dans une poursuite, la difficulté réside dans le fait de ne pas perdre de vue la flottille. *La Pérégrine* deviendra réticente dès qu'on s'éloignera à plus de 6 de son « troupeau ». S'ils s'éloignent de 8 ou plus, une voile apparaîtra vers le convoi.

Dans l'après-midi du deuxième jour, *le Saint Michel* signale qu'il est avarié et qu'il doit ralentir. Pour ne pas l'abandonner, la flottille doit ralentir. Si l'ancien navire des PJ fait partie de l'escorte, la flottille peut se scinder en deux.

Deux heures plus tard une autre voile apparaît, ce peut être l'ancien navire des PJ attiré par l'odeur du sang. Dès que les pirates se trouveront en supériorité numérique vis-à-vis de l'escorte, ils deviendront plus hardis.

Cette scène peut tourner au casse-tête ou au crève-cœur pour les PJ. Le capitaine doit garder à l'esprit que la flottille doit arriver sans trop de dégâts à Carthagène et

qu'un bon moyen d'y arriver est d'abandonner *le Saint Michel*. Cela peut être fait proprement en récupérant l'équipage et en laissant les pirates se partager les marchandises, ou cela peut être fait dans la douleur, en ne pouvant pas assurer sa défense face à des adversaires de plus en plus agressifs. *Le Saint-Michel* transporte surtout des biscuits, aliments de longue conservation qui sont le pain quotidien des traversées au long cours.

Scène 2 – Conseil de guerre

Enfin la flottille de ravitaillement rejoint la flotte de guerre devant Carthagène. La situation est bloquée, le bastion de San Luis de Bocachica résiste opiniâtrement. L'amiral est ravi de voir arriver son ravitaillement et des renforts. Les corsaires quant à eux ne voient pas d'un bon œil l'idée de partager leur butin potentiel avec des gens qui n'étaient pas là depuis le début. Cyr De Kerveguen est à la tête de la grogne et fait valoir les dégâts et les pertes déjà subies, pour priver du droit de partage les nouveaux arrivants. L'amiral admet le principe mais propose que si les PJ réussissent un coup audacieux, il leur soit permis de participer au partage de plein droit. Le conseil accepte et leur donne la mission de faire taire les canons qui protègent la baie pour permettre un débarquement des troupes d'assaut. Les PJ apprennent qu'un navire a déjà disparu en se chargeant de cette mission.

Les PJ noteront le transfert en canot de *la Sainte Anne* à *la Dévoreuse* de la dame De Kerveguen et de son garde du corps.

Scène 3 – Les dents de la mangrove

La zone côtière autour de Carthagène est des plus inhospitalières. Ce ne sont que mangroves, marais et autres terrains meubles impropres au débarquement de l'artillerie. Les défenseurs espagnols, très professionnels ont verrouillé les accès navals en coulant des navires dans les passes et ont combiné des feux croisés d'artillerie destructeurs pour tout navire ou canot qui tente de s'approcher des seuls points praticables de débarquement. Même en forte infériorité numérique les espagnols résistent bien et se permettent des contre-attaques vigoureuses qui démoralisent la flotte. Le capitaine corsaire Henry de Piques et son navire *la Thémisto* n'ont plus donné signe de vie, depuis qu'on leur a confié la mission de contourner les défenses par les terres et de moucher le bastion San Luis de Bocachica. Cette opération, confiée maintenant aux PJ, et son signalement à la flotte devrait provoquer le débarquement des troupes d'assaut, et la prise de la place.

Les PJ vont suivre le même itinéraire pour pénétrer dans les terres en remontant un petit fleuve. Le navigateur et le pilote commenceront à sentir la réticence de *la Pérégrine* en entrant dans la mangrove. Le navire sent qu'il entre dans un domaine protégé et ne souhaite pas provoquer les habitants des lieux. Quand on découvrira *la Thémisto* échouée et éventrée, *la Pérégrine* freinera des quatre fers. Certains regarderont par-dessus bord, sûrs d'y voir les quatre « pattes » du navire arque boutés sur le fond.

Il n'y a personne, vivant ou mort, dans les environs. *La Thémisto* semble avoir heurté un écueil. Rien d'autre ne peut expliquer son état. Quelques canons ont été débarqués, certains sont à moitiés enfoncés dans le sol humide, d'autres gisent sur une espèce de chemin de rondins taillés à la hâte. A ce spectacle, le capitaine devrait com-

prendre en réussissant un jet sous art de la guerre qu'il devra se passer d'artillerie pour son opération car il ne dispose pas des semaines nécessaires au transport de pièces aussi lourdes sur un terrain si défavorable.

Le mystère

L'endroit est une zone de nidification pour les crocodiles de l'Orénoque, une espèce endémique de la région. Un spécimen géant vit dans la mangrove et a attaqué *la Thémisto* en pleine nuit. L'équipage a fuit le bord en catastrophe. Une partie s'est perdue ou noyée dans les marais, une autre s'est fait dévorer par des femelles crocodiles défendant leurs œufs. Les survivants, une trentaine d'hommes, se cachent à quelques kilomètres près de la route en talus construite par les espagnols.

Si les PJ traînent et veulent absolument emmener des canons, il leur arrivera la même chose. Le crocodile géant attaquera *la Pérégrine*, et les membres d'équipages à terre seront confrontés à des femelles crocodiles agressives (perte de 1d hommes par nuit). Le coup de semonce du crocodile géant réveille tout le monde mais ne cause pas de gros dégâts. Si l'on en arrive là, *la Pérégrine* larguera son ancre et s'éloignera à petite vitesse hors de la zone. Chacun pensera que l'ancre a été abandonnée volontairement par un membre d'équipage et qu'un courant bienvenu les a éloignés fort à propos du monstre. Une petite enquête montrera, si elle est faite, qu'il n'en est rien. Personne n'a touché à l'ancre, et le courant sur le lieu de mouillage est à contresens de la « dérive » de *la Pérégrine*. « C'est peut-être le choc de l'attaque » pourrait avancer Joséphine, si le résultat de l'enquête venait à se répandre parmi l'équipage.

Sauf à perdre *la Pérégrine*, il n'y a pas de moyen rapide et efficace de combattre le crocodile géant. Le plus simple est de renvoyer *la Pérégrine* avec un équipage minimum et de traverser de jour le marais jusqu'à la route.

Se protéger des crocodiles femelles la nuit est possible en grim pant dans les arbres.

Le crocodile géant ne se soucie pas des piétons, il ne s'attaque qu'aux navires. S'ils s'éloignent, il ne les poursuit pas. Tous les crocodiles sont des crocodiles d'eau douce, quitter le marais pour la mer ou la mangrove, c'est-à-dire l'eau salée, peut mettre le navire en sécurité.

Faire appel aux loas est une bonne idée pour comprendre la situation et éviter des pertes inutiles. Cependant cela ne résoudra pas le problème de transport des canons et de l'humidité ambiante qui menace la poudre.

Scène 4 – Le bastion San Luis de Bocachica

Voilà l'équipage arrivé au talus de la route espagnole, sans canon, et presque sans poudre. L'humidité ambiante a été fatale au stock de poudre. Les deux tiers de la réserve sont humides, donc inutilisable. La moitié de la réserve si les PJ ont pensé à prendre des précautions particulières. Précautions qui leur ont fait perdre du temps. C'est plus difficile de marcher dans le marais en faisant attention au stock de poudre.

La patrouille espagnole

- Si les PJ n'ont pas pris de précautions avec la poudre, ils arrivent au talus avant la patrouille et pourront organiser une attaque surprise, car ils auront été prévenus par les survivants de *la Thémisto*. Ils bénéficieront d'un tour de surprise.

- Si les PJ ont pris des précautions avec la poudre, ce sont eux qui sont pris en embuscade, eux qui subissent un tour de surprise. La patrouille est déjà sur les lieux, en position avantageuse et les surprend à la sortie du marais. Les survivants de *la Thémisto* n'auront pas pu les alerter.

Ces événements peuvent être modulés par le capitaine en réussissant des jets d'art de la guerre, ou par des officiers en réussissant des jets de commandement. Les tours de surprise peuvent être réduits ou augmentés.

Les espagnols sont reposés et ont donc bon moral, et ils sont disciplinés car ce sont des soldats de carrière. Ils sont commandés par un officier PNJ fort, ils sont au nombre de vingt.

Les survivants de *la Thémisto*, une trentaine de corsaires, sont fatigués et démoralisés, juste équipés d'armes de corps à corps, mais ils restent disciplinés, commandés par Henry de Piques, un PNJ Fort. Ils viendront secourir l'équipage des PJ s'ils sont pris en embuscade.

Il faudra prendre garde à ne laisser échapper personne qui puisse prévenir de la présence des corsaires. A ce titre les survivants de *la Thémisto* peuvent être très utiles.

Le bastion

Il n'est pas souhaitable que les PJ échouent dans cette mission. Ils doivent bien avoir compris l'importance de leur rôle. L'échec reste possible et mettrait fin à l'expédition militaire. La « visite » de Carthage des indes et de sa cathédrale se poursuivrait en mode discret.

Vous pouvez utiliser le plan du bastion du livre de base page 193, en supprimant le passage dérobé.

Sans canon, il est hors de question de mener une attaque de grand style. Il va falloir ruser. Laissez libre cours à l'imagination de vos joueurs. Mais un simple changement d'uniforme avec les soldats de la patrouille captifs, ne fera pas ouvrir les portes à coup sûr (jet difficile +4).

Il faudra faire un peu plus de « théâtre » pour que la garde ne regarde pas de trop près la tête des soldats de la patrouille avant d'ouvrir les portes (jet de +2 à -2 en

fonction des réussites des officiers chargés du plan). Simuler une attaque ou une contre-attaque en utilisant beaucoup de poudre pour faire du bruit et de la fumée peut faciliter les choses.

Une attaque de nuit à la façon commando est possible s'il y a quelques acrobates dans l'équipage. Le but étant d'ouvrir le fort aux troupes cachées à l'extérieur.

Les défenseurs sont trente, ils sont reposés et ont donc bon moral, ils sont disciplinés car ce sont des soldats de carrière. Ils sont commandés par un officier PNJ fort.

De jour il y a 2 brigades de garde, et une seule la nuit. Au moindre coup de feu l'alerte est donnée. Dès le second tour de combat après que celle-ci ait retenti, une brigade supplémentaire s'active à chaque tour. (A la discrétion de la meneuse)

Le véritable objectif de la mission est de faire taire les canons, tenir le fort est inutile si les canons sont détruits ainsi que la réserve de poudre.

Le signal pour la flotte est un grand drapeau blanc hissé à la place du drapeau espagnol. Il ne sera visible que de jour. Ne pas négliger ce détail dans l'élaboration du plan. Il est préférable de lancer l'assaut en fin de nuit plutôt qu'en début.

Le bastion pris, les espagnols tenteront dans l'heure qui suit de le reprendre avec tous leurs moyens disponibles. Ils regrouperont 250 hommes soutenus par les canons de la ville pour reprendre le fort.

Résister n'a d'intérêt que si les PJ n'ont pas pu hisser le drapeau de façon visible sur le mât du bastion.

Le drapeau hissé, les canons encloués, la poudre récupérée ou détruite, la mission est accomplie et les PJ peuvent détalier dans les marais le cœur en paix.

Henry de Piques « Mordious »

Le capitaine Henry de Piques est un gascon, avec l'accent. Prompt à la rigolade, prompt à l'emportement. Il ne le cède en rien à personne. Sa devise est « second de personne ». Si les PJ ne s'occupent pas de lui ou le tiennent à l'écart, il fera son plan seul dans son coin avec son équipage. Ce qui pourrait bien causer de gros problèmes. Il a perdu son navire et compte en récupérer un sur le compte des espagnols, en faisant valoir un coup d'éclat. Les PJ peuvent le tempérer en lui assurant leur soutien devant le conseil.

En cas d'échec de la mission des PJ, c'est Mordious et son équipage qui pourraient prendre le bastion, au prix de lourds sacrifices.

Acte Trois – Victoire amère

La chute du bastion pendant quelques heures permet aux navires de guerre de s'approcher pour couvrir de leur feu le débarquement des canots des troupes d'assaut. Les espagnols montrent une résistance farouche, et même s'ils reprennent le bastion, les canons inutilisables ne permettent plus de renverser la situation. Les PJ assistent de loin à la bataille ou entendent la canonnade depuis le marais. Quelque soit la route qu'ils empruntent pour rentrer, ils arriveront après la bataille.

Les civils espagnols poussent le gouverneur à la négociation, à la reddition pour pouvoir payer une rançon et ne pas subir le pillage des hordes corsaires.

En gentleman l'amiral reçoit les plénipotentiaires espagnols et accède à leur demande.

La ville se rend et les troupes royales assurent le maintien de l'ordre. Les corsaires qui avaient commencé le pillage se voient empêchés de le poursuivre avec la pro-

messe de recevoir leur part de la rançon. Les troupes royales sont deux fois plus nombreuses que les corsaires. Les bâtiments officiels, religieux et les propriétés des riches hidalgos sont sous leur protection. Il ne reste que les pauvres particuliers à malmener et rançonner. Les corsaires ne s'en privent pas.

Scène 1 – Le Conseil

Les promesses de partage de la rançon se heurtent au mécontentement de la troupe royale. Ils sont plus nombreux, ils estiment avoir fait le plus gros du travail pendant l'assaut et avoir droit eux aussi à une part de la rançon.

C'est inquiétant pour les corsaires, associer au partage une troupe deux fois plus nombreuse divisera au moins par trois les parts.

Dans le souci de garder le contrôle sur ses hommes, le général pousse l'amiral à transiger en faveur des soldats.

Pire, les corsaires entrevoient le moment où on leur proposera une simple solde pour être équitables vis à vis des militaires.

Partager ou tout perdre, les PJ vont devoir convaincre leurs confrères corsaires de ne pas rejeter en bloc la proposition de l'amiral.

Les corsaires auraient pu rêver une part de 900 pièces de huit si les promesses avaient été respectées, ils risquent un salaire de 100 pièces de huit incluant une petite prime. Ils s'estimeront heureux de recevoir 300 pièces de huit si les PJ réussissent à convaincre corsaires et amiral. NdA : (Je parle directement en part déjà calculée, et non en butin global non encore partagé. C'est à dire qu'une personne ayant deux parts, double le chiffre donné précédemment)

Il y a 12 capitaines corsaires, 4 s'accrochent à leurs parts de 900 pièces de huit comme Cyr De Kerueguen et seront difficiles à convaincre (-2). 4 autres ne veulent

pas risquer leur lettre de marque comme Henry De Piques, qu'ils espèrent voir proroger (+1). Les 4 derniers sont indécis comme Jacob Van der Zwartecod (s'il est toujours là) qui ne bénéficie ni de bonus ni de malus.

Si au moins 7 capitaines corsaires sont d'accord, l'amiral le sera aussi.

Quoiqu'il en soit les corsaires sont déçus voire furieux, la confiance est rompue. Les heurts se multiplient en ville. Le général demande l'aide de la garnison et de la police espagnole, jusqu'ici cantonnés dans leur caserne, pour aider à maintenir l'ordre.

L'amiral fait bloquer la sortie du port pour empêcher les corsaires de partir. Les rapports des médecins de la flotte royale sont alarmants, la durée du siège et l'insalubrité ont causé de nombreux malades. La saison humide débute et l'amiral ne veut pas transformer la victoire en débâcle, il avise le général qu'il ne pourra pas le nommer gouverneur de Carthagène des indes car l'épidémie guette et qu'il va partir avec la flotte.

Scène 2 – Le boulet maudit

Pendant que les principaux officiers tentent de sauver le butin de la « trahison » des officiers généraux, les PJ restés à bord sont libres de leurs actions. S'ils traînent dans les tavernes ou près de *la Dévoreuse* ils pourront apprendre certaines choses.

- Le capitaine De Kerveguen a payé la tournée pour sa paternité récente.
- La belle église qui domine la ville est la cathédrale de Sainte Catherine d'Alexandrie (Santa Catalina d'Alejandro)
- Cette Cathédrale a été visée et touchée par une bordée tirée par le navire de Francis Drake en 1586.
- Un boulet a heurté une colonne et ricoché sur deux autres.
- Cet événement a forcé la décision des autorités de la ville à se rendre.

- Une partie de l'équipage de *la Dévoreuse* semble préparer un sale coup. Ils briquent leurs armes et se regroupent.

Cyr De Kerveguen veut piller la Cathédrale en espérant y trouver « la pierre de David ». La pierre s'y trouve à proximité mais il ne pourra s'en emparer. Des volontaires gardent la cathédrale avec le soutien des soldats royaux.

Si les PJ montent leur propre raid, cela pourrait dégénérer en bataille. Une petite place à côté de la cathédrale verra les affrontements se dérouler. Il s'y trouve des vieux canons encloués de 36 livres français et hollandais et des canons de 32 livres anglais. Ces canons sont des prises de guerre et ne sont plus utilisables autrement que sous forme d'abri contre les balles. Personne ne pourra forcer l'entrée de la cathédrale dans ces circonstances.

Les informations arrivent, les ordres tombent, une flotte de renfort espagnole est attendue. Une partie non négligeable des corsaires, marins et soldats est malade. L'amiral ne veut prendre aucun risque et décide de lever l'ancre. Il commence par intimider aux corsaires l'ordre de prendre le large pendant que l'accès au port est dégagé.

Les capitaines corsaires les plus en colère se réunissent. Les plus téméraires décident de se regrouper au large et de revenir piller la ville après le départ de la flotte royale.

Cet acte d'insubordination pourrait provoquer la perte de la lettre de marque et des accusations de piraterie.

Francis Drake et « la pierre de David »

Francis Drake a pris Carthagène des indes en 1586 avec l'aide du vaudou, sinon comment expliquer que sa flottille soit venue à bout de cette cité déjà bien développée à

l'époque. Tant qu'il a profité des faveurs des loas, il a vécu une grande carrière de pirate explorateur. Un jour il crut être devenu la légende que l'on prétendait qu'il était. Il cessa de payer leur prix aux loas et ce fut le commencement de la fin.

La « pierre de David » est le surnom donné à un boulet de canon anglais de 32 livres, seule une étoile de David gravée le distingue des autres projectiles. Ce boulet de canon métallique est-il magique ? Peut-être...

Son histoire commence comme une plaisanterie lancée par les membres d'équipages présents lors de la prise de Carthagène de 1586. Elle se poursuit par une bonne histoire embellie dans les tavernes par les connaissances et amis des premiers témoins. Elle devient une légende à la mort du dernier membre d'équipage ayant participé au raid.

La seule certitude est qu'elle attise les convoitises. Elle trône actuellement sur une petite pyramide de boulets de 36 livres français et hollandais sur la place qui jouxte la cathédrale Sainte Catherine d'Alexandrie. Seulement après le retour à Carthagène, un artilleur attentif remarquera ce boulet anglais de taille différente. La pierre a juste été ramassée après la bataille et été disposée parmi les autres prises de guerre espagnoles.

Il y a beaucoup de richesses dans la cathédrale mais c'est sur la place que se trouve « la pierre de David ».

Scène 3 – Notre part d'ombre

Belouis Le Gloan, le valet-garde-du-corps de Maud De Kerveguen se présente seul à quai devant *la Pérégrine*. S'ils ne sont pas encore au courant, il apprend aux PJ que l'équipage de *la Dévoreuse* à l'intention de

revenir après le départ de la flotte et de piller la cathédrale. Il est venu voir Joséphine car Maud est morte en couche et qu'il craint pour la survie de l'enfant. Il est venu demander asile pour lui et le nouveau-né. Il raconte avoir assisté à un sacrifice humain au Baron Samedi à bord de *la Dévoreuse*. Il peut aussi leur parler du Bois des Dames et des origines des deux navires conscients, dont il a connaissance. Belouis propose de profiter du raid de l'équipage de *la Dévoreuse* pour leur fausser compagnie avec le bébé.

Chassés !

Sous la menace des canons, au besoin par la force, la flottille corsaire est expulsée de la rade. La part des corsaires sera donnée en rentrant à la base. Comme c'est la pratique, un tribunal mettra les prises sous séquestre pour juger si elles sont de bonne guerre. Si c'est le cas, le partage pourra avoir lieu. Cela peut prendre plusieurs semaines ou mois.

Ce n'est que quand tous les navires corsaires sont partis que la flotte de guerre appareille.

Cela prend plusieurs heures. Les PJ peuvent décider de cacher un commando en ville ou pas.

Le choix

Ici se trouve l'une des fins possible du scénario. Les PJ peuvent décider de rentrer à la base et rien ne peut les en empêcher. L'amirauté les jugera dignes de confiance, ils toucheront leur part, garderont la lettre de marque, mais Erzulie Dantor sera en colère et se vengera.

Mais sous la pression de leur équipage un peu frustré, et de Joséphine craignant pour son neveu, ou par leur volonté propre, ils souhaiteront peut-être retourner à Carthagène. Ils encourent la colère de l'amirauté, la privation de leur part et la confiscation de leur lettre de marque.

Huit navires corsaires se retrouvent dans le port de Carthagène. Henry De Piques et

trois autres capitaines corsaires se satisfont de leur sort et sont rentrés. Il est vrai que Mordious s'est accaparé un beau navire espagnol rebaptisé la *Thémisto*. Les combats et pillages font rage.

Pillage

Une partie des corsaires pille le marché aux esclaves, dont l'équipage de Jacob Van der Zwartecod. La trique ou un autre capitaine propose aux PJ d'embarquer le surplus qui ne trouve pas place à son bord. Les PJ s'exposent à la colère de Joséphine mais encore plus à la fureur de *la Pérégrine*. Si quelques malins embarquent discrètement des marchandises humaines, il leur en cuira.

L'équipage de *la Dévoreuse* laisse un équipage réduit et monte à la cathédrale en force. Cela laisse plusieurs opportunités aux PJ.

- Faire un raid pour enlever le fils de Cyr. C'est réalisable en comité réduit, et même facile, avec la complicité de Belouis Le Glohan. Le gamin et le breton peuvent embarquer sur *la Pérégrine*.

- Faire un raid pour s'emparer de *la Dévoreuse*. C'est réalisable en force, et même facile avec la complicité de Belouis Le Glohan. Mais cela laisse peu de monde pour aller à la cathédrale. Ça demande de faire un choix. Le gamin et le breton ne resteront pas à bord, ils rejoindront Joséphine sur *la Pérégrine*. *La Dévoreuse* se chargera elle-même de châtier les impudents. Ils apprendront au large le calvaire qu'a vécu l'ancien équipage de Baptiste De Kerveguen. Le canot sera leur seule chance de survie.

- Faire un raid sur la cathédrale. Celle-ci est défendue par une quarantaine de volontaires espagnols de qualité moyenne (peu disciplinés 0, de bon moral +1, correctement armés +1). Un accord ponctuel peut-être conclu pour la prise de la cathédrale avec Cyr. Il pense que les PJ ne se doutent de rien et ne sont pas dangereux, à moins

que Lupa n'ait percé les intentions des PJ. Auquel cas, les hostilités peuvent démarrer de suite, ou plus finement, Cyr peut tenter de se servir des PJ pour arriver à ses fins.

Après la prise de la cathédrale, on entendra tonner le canon dans la rade. La flotte espagnole arrive. La pression monte. On se livre au pillage dans la cathédrale.

C'est maintenant qu'un artilleur peut remarquer sur la place ce fameux boulet anglais marqué d'une étoile de David (esprit + action + artificiel ou surnaturel + artillerie ou histoire de la piraterie). S'ils ne sont pas discrets, les PJ s'exposent à une nouvelle bataille, contre l'équipage de Cyr cette fois-ci. Ils sont une cinquantaine de bonne qualité (disciplinés +2, très bon moral +2, surarmés +2). Le boulet peut changer de camp plusieurs fois. C'est facile de le faire perdre au porteur, et pourquoi pas de le ramener dans son camp... au pied.

Le pillage de la cathédrale rapporte 10 + 2d x 1000 pièces de huit en art religieux aux PJ s'ils abandonnent le boulet à Cyr. Il rapporte 10 + 1d x 1000 pièces de huit s'ils s'enfuient dès qu'ils ont « la pierre de David ».

La fuite est une course éperdue dans les ruelles de Carthagène avec de possibles rencontres avec des soldats espagnols revanchards. A la discrétion de la meneuse.

Scène 4 – L'invincible armada

Il reste encore à échapper à la flottille espagnole. Une dizaine de navires dont 5 frégates de guerre tentent de barrer la route aux corsaires. La bataille débute à 4 de portée contre des cotres. Ils sont 5 et vont tenter de ralentir les corsaires jusqu'à l'arrivée des frégates qui sont à portée 12. Il y a 5 cotres et 8 corsaires. Le capitaine de *la Pérégrine* lancera 1d et sur un 1 il ne sera pas la cible d'un cotre. Chaque cotre se

trouvera une cible différente. Les corsaires non pris en cible, dont la *Dévoreuse* fuiront le champ de bataille. Libre aux PJ de le faire s'ils ont la chance de ne pas être ciblés.

Chaque tour de combat rapproche de 1 les frégates, qui n'ont pas besoin de manœuvrer et foncent droit dans la bataille. A partir du tour de combat 6, une frégate arrive à portée 6 et peut faire feu pour soutenir les cotres. A chaque tour une frégate espagnole supplémentaire arrivera à portée de tir.

Les pirates ou corsaires n'ont pas pour habitude ou pour désir de s'en prendre à une flottille militaire. Dès le troisième tour de combat, et tous les deux tours, un navire corsaire amènera son pavillon s'il n'a pas réussi à quitter la portée de tir de son adversaire. Tous les corsaires qui ont été pris pour cible finiront par amener le pavillon. Ils comptent sur leur lettre de marque pour être bien traités. Si l'équipage de Jacob Van der Zwartecod est capturé, ils seront tous pendus car ils n'ont qu'une lettre de commission du gouverneur qui sera jugée fautive, avec une parfaite mauvaise foi.

Ce n'est pas un wargame, ces indications donnent surtout une idée de la « cinématique » de l'action. Libre à vous d'imaginer la vôtre.

Si *la Pérégrine* a de sérieux griefs contre quelqu'un à bord, elle en profitera pour s'en débarrasser. Cela fait, elle sera complètement coopérative pour échapper au piège.

Être capturé est une des fins possibles que je ne souhaite pas aux PJ.

Épilogue

Il n'y a pas de fin idéale.

Si les PJ échappent aux espagnols et rentrent au port, plusieurs options de fins sont possibles.

- Ils déclarent le butin fait au cours du second pillage, celui-ci est mis sous séquestre et sera partagé légalement. Ils le recevront en même temps que leur part issue du premier pillage. Ils conserveront la lettre de marque.

- Ils ne déclarent pas le butin du second pillage. Ils en profitent tout de suite sans que rien ne soit versé au Roy. Ils toucheront leur part du premier pillage plus tard, et perdent la confiance de l'amirauté qui sait ce qui s'est passé par les plaintes des espagnols. La lettre de marque leur est retirée.

Ils n'ont pas trouvé ou conservé la « pierre de David ». Tant pis pour eux. C'est Cyr qui l'a en sa possession.

- Ils ont la « pierre de David ». La belle affaire, personne ne s'y intéresse sauf Cyr De Kerveguen. Il est prêt à leur acheter, il sait qu'il est leur seul client sauf à risquer d'aller en Europe pour une longue traversée et une vente improbable. Un artefact magique en métal, ça manque de crédibilité. Il leur fait une offre à 20 000 pièces de huit et négociera jusque 30 000. Si cette première négociation échoue, il recommencera plus tard en proposant 15 000 jusque 20 000. Il est leur seul client, et baissera le prix après chaque échec.

- Ils n'ont pas le fils de Cyr De Kerveguen, il est avec son père, et n'ont pu le confier à Erzulie Dantor. Elle est très fâchée et se vengera.

- Ils ont le fils de Cyr De Kerveguen. Ils le rendent à son père contre rançon ou à sa tante par compassion. Ils ne l'ont pas confié

à Erzulie Dantor, elle est très fâchée et leur fera payer.

- Ils ont le fils de Cyr De Kerveguen et décident de le confier à Erzulie Dantor après une cérémonie Vaudou. Dantor est une protectrice des enfants, les PJ ne devraient pas être inquiets de lui confier. Ils payent ainsi le prix de son aide et ne seront pas inquiétés. Le cheval confiera le bébé à sa tante, si elle est présente, ou partira avec l'enfant pour le faire.

En vérité, Cyr ne voit dans son fils qu'un héritier. Il ne lui porte pas d'amour particulier et se satisfera de le savoir en sécurité auprès de sa demi-sœur plutôt que d'avoir à s'en occuper lui même.

L'avenir

Il reste de nombreuses sujets et problèmes qui doivent titiller les PJ.

- C'est quoi le prénom du gamin déjà ?
- On va tous mourir ?
- Alors la pierre c'est du toc ?
- C'est pas prévu par la chasse-partie ?
- Faut un druide ou un sculpteur pour rafistoler la figure de proue de la *Pérégrine* ?
- Mordious ?
- tu me crois quand je te jures qu'elle m'a regardé ?
- Ça porte malheur ?
- Il reste des biscuits ?
- Y aura une suite ?

Remerciements à pitche et Rôliste pour la correction, les conseils et la patience.

Marhalt