

Pavillon Noir



Meurtre au Manoir de Keravel

Synopsis

Nous sommes en Mars 1713, le vieux Comte Yvonnig de Keravel, un ancien corsaire, est couvert de dettes et on le somme de les rembourser dans les plus brefs délais. Il décide donc de faire appelle à plusieurs jeunes personnes, qui n'ont pas peur de tout quitter, pour lui venir en aide. En effet, il y a longtemps, lors d'une de ses prises, il a récupéré un journal de bord, ainsi qu'un petit coffret contenant une splendide petite figurine en or. Ce journal de bord, écrit en espagnol, évoque une cité, perdues dans la jungle, dans laquelle serait caché un fabuleux trésor d'or et de pierres précieuses. Lorsque les personnages arrivent au manoir, le neveu du Comte, qui connaît l'existence de ce journal et qui a appris que son oncle faisait appel à de jeunes idiots pour aller chercher le trésor, décide de récupérer le livre de bord et de partir dans le Yucatán (lieu où se trouverait cette cité perdue). Pour cela, il met en place tout un stratagème qui vise à faire accuser les personnages du meurtre de son oncle, pendant que lui vogue vers les Indes Occidentales après s'être également débarrassé du Capitaine de son navire, le Neptune.

Le Manoir de Keravel

Par une nuit pluvieuse, les personnages sont conviés à se rendre dans la demeure du Comte Yvonnig de Keravel. Le manoir de Keravel se situe à quelques kilomètres de Saint Coulomb, près des Dunes de Roz-Ven. Saint Coulomb est à quelques heures de la ville de Saint-Malo. Le vent souffle fort, il y aura très certainement une tempête ce soir. Les personnages sont accueillis royalement par le Comte qui semble ravi de les voir. Mais quelqu'un d'assez vigilant pourra remarquer que quelque chose ne va pas. En effet, le Comte semble nerveux (il jette un coup d'œil derrière les personnages alors qu'ils sont encore à la porte ...). Les personnages sont alors conduits, par un homme à la peau noire dans une petite salle de réception. Le Comte s'excuse, il doit, avant de leur expliquer pourquoi ils les à fait venir, aller chercher quelque chose. Lorsque le dernier invité arrive, Yvonnig précise qu'ils ne seront pas dérangés ce soir car il n'attend plus personne. Les personnages prennent donc place dans la petite salle. L'homme noir leur demande s'il souhaite boire quelque chose. La pièce est très joliment décorée avec plusieurs tableaux représentant des navires. Le Comte possède également une importante collection d'objets insolites ou plutôt exotiques (des statues de bois, des armes, ...). Sur une petite table au centre de la pièce, les personnages peuvent voir un petit coffret magnifiquement ouvragé dans du bois d'ébène (celui-ci aura d'ailleurs son importance dans la suite de l'aventure). Alors qu'ils observent toutes ces curiosités, ils peuvent entendre, malgré le martèlement de la pluie, une détonation provenant de l'étage. En se rendant sur les lieux où le coup de feu a été tiré, les personnages, suivis par le serviteur noir, N'Gouari, arrivent dans la chambre du Comte. La fenêtre est grande ouverte et les bougies sont éteintes. La pièce est plongée dans l'obscurité. Lorsque les personnages rallume la lumière, après avoir fermé la fenêtre, ils découvrent le corps du vieux Comte. A côté du corps, ils peuvent découvrir un pistolet, encore chaud. Yvonnig a reçu une balle en plein cœur et est mort sur le coup. Les personnages se rendent également compte que le petit bureau à été entièrement vidé. Tous les papiers qui se trouvaient à l'intérieur des tiroirs sont répandus sur

le sol. Si les personnages cherchent à apercevoir quelque chose par la fenêtre, ils ne verront pas grand chose car l'obscurité, la pluie et le vent rendent la vision très difficile. Alors que les personnages se demandent ce qu'il a bien pu se passer. Ils entendent cogner à la porte.

Si les personnages ne font rien, plusieurs hommes (le recteur du village de Saint Coulomb, de robustes fermiers et quelques miliciens de Saint Coulomb) forcent la porte pour entrer dans la demeure. Si quelqu'un va pour leur ouvrir, ils demandent où est Monsieur le Comte. Dans les deux cas, ils découvrent le cadavre du Comte et accusent les personnages de l'avoir assassiné. Le curé s'exclame que s'étaient donc vrai. Ils sont, tout de suite, maîtrisés par les fermiers et les miliciens et sont enfermés dans la cave. Si les personnages ont décidé de quitter les lieux, ils y arrivent sans aucune difficulté, le mauvais temps couvrant leur fuite. Avant de fuir, les personnages peuvent récupérer leur matériel et le petit coffret mis en évidence sur la table. S'ils fuient, N'Gouari restera auprès du corps du Comte complètement effondré. Et malheureusement pour eux, il sera interrogé dès le lendemain afin de lui faire avouer ce qu'il s'est passé. Malgré la robustesse du serviteur, il ne pourra s'empêcher de révéler la vérité (ou presque selon les autorités qui l'accuse d'avoir permis au personnage de fuir).

Le lendemain au Manoir de Keravel

Si les personnages sont enfermés à la cave. Ils n'ont malheureusement aucun moyen de s'enfuir, la seule sortie étant la porte par laquelle ils sont entrés. Porte qui est d'ailleurs gardée par deux gros fermiers. Après une nuit particulièrement difficile, les personnages sont réveillés par des gardes en arme. Dans la cour du manoir, ils aperçoivent le recteur raconter à l'officier du Roi, M. Jehan Lebras, sa version des faits. Un homme est un jour passé à l'église et lui avait signalé que plusieurs hommes essaieraient d'assassiner le Comte de Keravel. Bien que ne connaissant pas cet individu, il décida avec cinq villageois d'aller rendre visite au Comte, au cas où. C'est à ce moment qu'il a découvert les assassins du Comte. Les personnages sont alors conduits, ainsi que N'Gouari, à la prison de Saint-Malo (s'ils n'arrivent pas à fuir avant). Une dizaine de gardes leurs tiennent compagnie jusqu'à la cité corsaire. Cinq de ses gardes sont montés à cheval. Les personnages quant à eux sont à pied et enchaînés. M. Lebras, quant à lui, est resté à la demeure du Comte afin de superviser les opérations de fouilles et expliquer à la famille ce qu'il s'est passé.

Fuir, mais pour aller où ?

Que les personnages aient fui le soir de l'assassinat ou qu'ils aient réussi à échapper à la surveillance des gardes, il faudra qu'ils choisissent où aller pour réfléchir au calme. Les personnages ont été victimes d'un malentendu ou d'un complot et cela ne devrait pas leur plaire. Pour apprendre ce qu'il s'est passé, ils doivent retourner au manoir (ce qui ne va pas être facile étant donné que la demeure est actuellement occupée par quelques gardes en armes et par la famille du défunt). Pour cela, plusieurs choses peuvent les avoir alertés. En effet, lorsque les personnages sont arrivés, le Comte semblait nerveux. De plus, les personnages peuvent réagir sur la venue tardive du recteur, alors que le Comte avait précisé qu'il n'attendait personne cette nuit là, qui plus est accompagné de plusieurs hommes. Et quel était cet étrange petit coffret mis en évidence sur la table (s'ils ne l'ont pas déjà récupéré et s'ils l'ont conservé). N'Gouari, s'il est avec les personnages, ne sait absolument rien sur ce qu'il peut contenir mais Yvonnig semblait y tenir beaucoup et en prenait grand soin.

Si les personnages ont été conduits en prison, ils devront trouver un moyen de sortir pour comprendre ce qu'il s'est passé et ne pas finir avec la corde autour du coup. Ils apprendront en effet que leur jugement aura lieu assez rapidement, c'est à dire dans moins d'une dizaine de jours.

Si les personnages ont laissé le serviteur, derrière eux, ils pourront le retrouver dans la prison de Saint-Malo. En effet, s'il a été pris par la maréchaussée, il a été enfermé comme coupable probable.

Autant dire qu'après leur évasion, la maréchaussée sera constamment à leur recherche et ne leurs laissera aucune minute de répit.

Retourner au manoir

Le plus simple pour retourner au manoir, c'est d'y aller en pleine nuit. En effet, depuis la mort du Comte, plusieurs membre de sa famille (plus ou moins lointaine) semble de nouveau s'intéresser au vieil homme. La demeure est donc actuellement habité par tous ces rapaces (un petit noble, arrivé en milieu de matinée, qui avait épousé l'un des sœurs d'Yvonnig, aujourd'hui décédée, un neveu, un militaire semble-t-il, Engherran de Kermarrec [sur un jet réussi – 3 succès – de Connaissance des Marins Français, les personnages le reconnaissent comme le Second du Neptune, un navire corsaire] et sa très charmante sœur, Nolwenn, arrivés tous deux en milieu d'après midi, et enfin le fils d'un cousin très éloigné Marquis d'on ne sait trop où en Normandie et qui a fait son apparition en début de soirée). Le mieux, pour entrer discrètement, serait qu'ils soient accompagner de N'Gouari. En effet, il connaît particulièrement bien le manoir et saura guider les personnages.

Dans la salle de réception, ils remarquent qu'il n'y a plus aucune trace du petit coffret (il a été récupéré par Nolwenn de Kermarrec ou lui a été confié après l'arrestation des personnages, à moins que ceux-ci l'aient en leur possession). Dans cette salle, le serviteur, retirera un tableau du mur pour révéler une cache où le Comte avait rangé un peu d'argent et la clef du coffret. Quand les personnages arrivent à la porte de chambre du Comte, celle-ci est entrouverte. Nolwenn, tenant dans ses mains le petit coffret, est assise devant la dépouille de son oncle. Les personnages ont alors deux options. Soit ils attendent que la jeune fille aille dormir (et ils attendront longtemps) soit ils décident de la questionner avec tact s'ils ne veulent pas qu'elle donne l'alerte. En effet, il y a toujours moyen de convaincre la belle jeune femme que les personnages sont innocents (la présence de N'Gouari facilitera grandement cette option). Si les personnages lui demandent le coffret, elle dira en leur tendant l'objet, qu'elle ne possède malheureusement pas la clef. En l'ouvrant, les personnages découvrent une petite figurine en or incrustée de pierres précieuses. Dans la pièce, ils pourront également trouver sous le lit, une lettre cachetée qui a échappé aux fouilles, (elle s'est retrouvée coincée derrière le lit). Elle est adressée à Gabriel Malbœuf, Capitaine de la Rose des Vents. Il est écrit que le Capitaine du navire doit amener les jeunes gens qui lui porteront la présente lettre au port de San Francisco De Campêche dans le golfe du Yucatán. Toutes les modalités de paiement seront réglées avant le départ. Dans les tiroirs d'un secrétaire, ils découvriront les livres de compte du Comte qui montre l'état catastrophique de ses finances. Ils trouvent également, dans le double fond d'un des tiroirs, le journal intime d'Yvonnig où il écrit qu'il doit faire appel à de jeunes gens prêts à prendre la mer pour aller chercher un trésor qui se situerait dans une cité perdue du Yucatán. Le vieux Comte étant écrasé sous le poids des dettes a besoin d'une partie de ce trésor pour les rembourser. L'autre partie sera alors partager entre eux et le Capitaine du navire qui doit les emmener dans le Yucatán. Les informations qu'ils peuvent découvrir dans le carnet, concernant l'emplacement du trésor et les moyens d'y aller, sont très légères. Mais il fait également mention d'un livre de bord avec toutes les informations nécessaires au voyage. Yvonnig de Keravel avait récupéré celui-ci, lorsqu'il était corsaire, sur une prise espagnole. A ce moment, les personnages doivent comprendre que l'objet de l'assassinat du Comte était ce carnet, qui a maintenant disparu dans la nature.

Il faut noter que l'officier du roi a placé, en garde, autour du manoir des gardes accompagnés de chiens. Il y a toujours deux groupes de deux gardes avec un chien dans chaque groupe, quelle que soit l'heure de la nuit.

Le recteur

Il sera particulièrement difficile d'aller interroger le curé. Si les personnages se rendent dans la petite église en pleine journée, ils encourent le risque d'être reconnus par la population locale (qui connaît leurs descriptions). S'ils décident d'y aller en début de soirée, le père Maël sera en train de mettre de l'ordre dans son église. S'ils y vont en pleine nuit, ils devront se rendre au presbytère. Lorsqu'il aperçoit les "assassins" de son ami le Comte, il prend peur et menace les personnages d'excommunication, en les appelant suppôts de Satan, ... Si les personnages le violentent, il n'hésitera pas à donner l'alerte. Ils devront trouver un stratagème afin de pouvoir discuter avec lui.

Le curé explique aux personnages que la veille de l'assassinat du Comte, un individu, un marin semble-t-il, est passé le voir afin de l'avertir que plusieurs hommes essaieraient d'abattre Yvonnig de Keravel. L'homme en question était d'âge mûr. Il avait la peau tannée par le vent de la mer. Mais le plus remarquable c'est qu'il lui manquait l'œil droit ainsi que plusieurs doigts à la main gauche. Il portait également plusieurs cicatrices au visage. Malheureusement pour les personnages, il ne connaît pas le nom de cet homme, qui n'a pas voulu se présenter. Au début, le curé n'a prêté aucune valeur à ces dires. Mais après en avoir discuté avec quelques habitants et avec la maréchaussée, il a tout de même décidé d'aller vérifier.

Le port de Saint-Malo

Les personnages savent à présent que le Comte a été assassiné pour un livre de bord et qu'un marin, au physique peu commun, est au courant de l'affaire.

Les recherches dans la ville de Saint-Malo ne vont pas être une partie de plaisir pour les personnages. En effet, ceux-ci sont toujours recherchés par les autorités locales.

En questionnant la population, les personnages apprennent que le marin (un homme qu'on appelle Beauregard), puisqu'il s'agit bien d'un marin, fréquente régulièrement une taverne nommée "L'Escale du Corsaire". Il travaille sur le Neptune en temps que Bosco (Maître d'équipage).

Les personnages arrivent à repérer leur cible sans aucune difficulté. Beauregard ne connaissant pas les personnages, il se laissera approcher sans problème. Mais dès qu'il comprend pourquoi les personnages sont là, il fait en sorte de déclencher une bagarre dans la taverne. Il profitera de celle-ci pour se sauver et aller se réfugier sur le Neptune. Est-il nécessaire de préciser que cette bagarre va alerter la maréchaussée et que si les personnages ne veulent pas se retrouver en prison, ils feraient mieux de s'éclipser.

Le Neptune

Le navire est une Goélette Franche armée pour la course. Il y a toujours entre vingt-cinq et trente hommes à bord, le reste de l'équipage étant en ville pour se divertir. Le Capitaine de ce navire se nomme Camille de Vermont.

Les personnages peuvent repérer, s'il observe le bâtiment suffisamment longtemps, leur ami Beauregard et Engherran de Kermarrec, le Second du navire (ça devrait leur mettre la puce à l'oreille).

Lorsque Beauregard, ou un matelot s'il a été abattu, apprend à Engherran que les personnages sont à Saint-Malo et cherchent à comprendre ce qu'il s'est passé, il ne quittera plus le navire mis à part pour aller chercher le livre de bord auprès d'un traducteur. En effet, le neveu d'Yvonnig de Keravel ne parlant pas couramment l'espagnol à demander de le faire traduire par un cartographe.

Seuls quelques matelots quitteront le navire quand d'autres y retourneront. A la tombée de la nuit, le Capitaine de Vermont, accompagné d'un marin, quittera également le Neptune.

L'assassinat du Capitaine Camille de Vermont

Le Capitaine du Neptune, un soir, à la nuit tombée, quitte son bâtiment pour se rendre dans une auberge proche afin de pouvoir goûter au plaisir de la chair. Le Marin qui accompagne le Capitaine est un "agent" d'Engherran qui a pour objectif de faire assassiner de Vermont et de le remplacer. Le Second du Neptune prétextant l'agression de Beauregard demande à ce qu'il soit accompagné par un marin.

Alors que les deux hommes font route vers l'auberge, un groupe de spadassins attaque le Capitaine et "son" escorte. Lors du combat, les spadassins sont mis à mort, mais le Capitaine gît sur le sol inconscient, une profonde blessure au ventre (il est condamné, le foie a été percé). Si les personnages sont intervenus, le marin jouera la comédie en les remerciant de leur aide. Les bruits de combats ayant alertés la maréchaussée, les personnages feraient mieux de ne pas traîner dans les environs.

Les autorités classeront rapidement l'affaire, puisque les assassins ont été abattus. Il n'y aura donc aucune enquête de faite.

En toute logique et tel qu'il l'avait prévu, Engherran prend le poste de Capitaine du Neptune.

Retrouver la trace du livre de bord

Il y a plusieurs moyen de retrouver la trace du livre de bord. Soit les personnages supposent qu'Engherran ne lit pas la langue espagnole (ils peuvent l'apprendre auprès de Nolwenn de Kermarrec) et se mettent à la recherche des personnes parlant espagnole pouvant traduire le livre de bord, soit ils le suivent lorsqu'il va récupérer la traduction du livre auprès du cartographe, un certain Yann André.

Chercher la personne a qui a été confié la mission de traduire le livre de bord est particulièrement difficile (surtout en sachant qu'ils sont recherchés). Seuls quelques personnes peuvent les diriger vers le cartographe (un Capitaine de navire marchand, un libraire ou un imprimeur, un érudit ...). L'autre possibilité est de suivre Engherran, qui se fera accompagner par plusieurs marins (dont Beauregard). Une attaque des corsaires serait un véritable suicide. Les personnages devront donc trouver un moyen pour récupérer le livre.

Il existe un autre moyen de récupérer ce document. En effet, Yann a fait une seconde copie du journal de bord afin de pouvoir faire le tracé de plusieurs cartes. Les personnages peuvent donc essayer de négocier / voler le livre.

Une fois qu'Engherran a réglé les différentes formalités de départ (au bout de quelques jours), il prend la mer en direction du Yucatán.

Les personnages doivent comprendre, s'ils décident d'attaquer le Neptune, qu'ils n'en réchapperont pas vivant.

Un départ vers l'aventure

En toute logique, les personnages devraient aller trouver Gabriel Malbœuf, Capitaine du Brigantin La Rose des Vents, pour partir en direction du Yucatán. Le Capitaine, n'ayant pas reçu le versement promis par le Comte de Keravel (c'est du moins ce qu'il dit), annoncera aux personnages qu'ils devront travailler pour payer leur voyage (sauf les personnages d'origine noble qui seront priés de rester dans leur cabine ou au niveau de la dunette). Malbœuf n'accepte aucune négociation et il sait également que seul son navire part en direction du Yucatán. Et il serait ennuyeux pour les personnages de rester sur les quais avec la maréchaussée aux trousses. De plus le journal devra lui être confié pendant le voyage, afin de pouvoir faire la route jusqu'au port de San Francisco De Campêche. Le journal sera donc ranger avec les cartes dans la salle des compas.

Lorsque les personnages quittent la cité corsaire de Saint-Malo, ils doivent bien saisir qu'ils sont toujours coupables aux yeux de la loi du Royaume de France.

N'Gouari, le serviteur noir du Comte, s'il est présent décidera d'accompagner les personnages dans leur expédition. C'est sans doute lui qui, pendant le voyage, soufflera le vent de la révolte. Mais cela est une autre histoire.

Les personnages

Le **Comte Yvonnig de Keravel** est un ancien corsaire âgé d'une soixantaine d'année. Autour de son crâne dégarni, il porte de longs cheveux blancs. Il veille à toujours être bien habillé. C'est un homme chaleureux et toujours prêt à rendre service. Lorsque son épouse est tombée malade, il a tout fait pour la sauver. Il dépensait sans compter, s'endettant chaque jour un peu plus. Après le décès de son épouse, ces créanciers lui réclamèrent l'argent qu'il leurs avait emprunté. Quant à ses soit disant amis, ils s'empressèrent de l'oublier. Résolu à rembourser, il décide de faire appel aux personnages pour aller chercher un trésor, caché dans une cité perdue, dans le Yucatán. L'emplacement de ce trésor est "expliqué" dans un livre de bord qu'il avait récupéré sur une prise espagnole.

N'Gouari est un ancien esclave africain. Le grand noir a rencontré Yvonnig de Keravel, lorsque celui-ci attaqua un négrier espagnol, dans lequel il était prisonnier. Lors du combat, alors qu'Yvonnig étaient gravement blessé, N'Gouari lui sauva la vie. Depuis ce jour, les deux hommes sont devenus inséparables. C'est pourquoi, il a suivi le Comte de Keravel, lorsqu'il décida de prendre sa retraite à Saint Malo. Lors de ses escales dans les Indes Occidentales, il fréquenta de nombreux pirates.

Peuple et Origine : Afrique Noire

Origines sociales : Tribu

Jeunesse : Laborieuse / Sur la mer

Religion : Vaudou

Age : 26 ans

Taille : 1,73 m

Poids : 79 kg

Caractéristiques :

Adresse 4, Force 7, Résistance 8, Adaptabilité 4, Erudition 4, Charisme 4, Perception 5, Expression 4, Pouvoir 8

Compétences :

- *Connaissances* : Herboristerie 2, Religion (Vaudou) 2
- *Techniques* : Art (Musique) 2, Pointage de pièce 2, Recharge de pièce 2, Artisanat (Charpenterie) 1, Artisanat (Cuisine) 3, Chasse 2, Premiers soins 2
- *Maritimes* : Pêche 2, Pratique nautique 2
- *Physiques* : Acrobatie / Escalade 2, Athlétisme 2, Natation 2, Survie 2, Vigilance 2
- *Sociales* : Connaissance des colons / indigènes (Africains) 1, Connaissance des marins (Français) 1, Connaissance des marins (Espagnol) 1, Empathie 1, Intimidation 3
- *Combat* : Arme blanche (Hache) 3, Arme blanche (Couteau) 2, Combat à mains nues 2, Esquive 2

Gloire / Infamie : 0 / 1

Avantages et faiblesses : Esclave affranchi, Baragouin

Engherran de Kermarrec est le fils de la sœur aînée d'Yvonnig de Keravel (aujourd'hui décédée) qui avait épousé le chevalier de Kermarrec (tué très tôt à la guerre). Engherran est devenu corsaire comme son oncle. Il recherchait en Yvonnig un père idéal qu'il ne trouva jamais. Engherran lui en tint rancune et c'est sans remords qu'il assassina son oncle.

Engherran est un beau jeune homme aux yeux bleus et aux cheveux longs et bruns. Il fait preuve d'une rigueur quasi-militaire dans sa façon de s'habiller. Engherran a la réputation d'être un escrimeur talentueux.

Peuple et Origine : Européen – Français

Origines sociales : Noblesse

Jeunesse : Orpheline / Sur la mer

Religion : Catholique

Age : 26 ans

Taille : 1,71 m

Poids : 69 kg

Caractéristiques :

Adresse 5, Force 4, Résistance 6, Adaptabilité 6, Erudition 7, Charisme 7, Perception 5, Expression 6, Pouvoir 5

Compétences :

- *Connaissances* : Balistique 3, Cartographie 1, Géographie 2, Religion (Catholique) 1, Tactique 2
- *Techniques* : Pointage de pièce 1, Recharge de pièce 1
- *Maritimes* : Connaissance nautique 4, Connaissance des navires 2, Connaissance de la signalisation 2, Hydrographie 3, Navigation 3, Pratique nautique 2, Timonerie 2
- *Physiques* : Athlétisme 1, Equitation 2, Natation 1, Vigilance 2
- *Sociales* : Connaissance des marins (Français) 2, Connaissance des marins (Anglais) 2, Empathie 1, Etiquette 2, Intimidation 2, Langue étrangère (Anglais) 1, Meneur d'hommes 4, Persuasion 2, Politique 1
- *Combat* : Arme blanche (Rapière) 4, Arme blanche (Dague) 2, Arme à feu (Pistolet) 3, Escrime 4 (1 – Botte, Coup circulaire, 5 – Coupé sur pointe, Dégagement, 0 – Parade de quarte, de tierce, de septime, de seconde, 11 – Battement, 15 – Invite, 00 – Parade circulaire), Esquive 2

Gloire / Infamie : 2 / 3

Avantages et faiblesses : Gentilhomme

Nolwenn de Kermarrec est la jeune sœur d'Engherran. Cette jeune fille aux longs cheveux bouclés d'or et aux yeux d'émeraude était très proche de son oncle, la seule famille qui lui restait (hormis son frère qui s'en est allé sur les mers des Indes Occidentales).

Capitaine Gabriel Malbœuf est un homme robuste aux longs cheveux et a la barbe rousse. Gabriel est un ancien marin de la marine française et il a très longtemps souffert du traitement qu'on lui a infligé pendant son service. C'est donc en toute "logique" qu'il répète ces pratiques violentes sur son navire, La Rose des Vents.

Le **Père Maël, recteur de Saint Coulomb** est un homme d'une trentaine d'année, plutôt séduisant. D'un naturel très méfiant, il n'en reste pas moins un homme de bien. Il n'hésite pas à rendre service à ses paroissiens et surtout à leurs épouses. Il était particulièrement proche du Comte de Keravel.

L'homme que tout le monde appelle **Beauregard** est le Bosco (Maître d'équipage) du Neptune. C'est un fidèle du Second du navire, Engherran de Kermarrec. Le personnage n'a rien d'agréable. Il est constamment en train de chiquer du tabac. Il a une peau mate tannée par le vent de la mer. Il lui manque son œil droit ainsi que plusieurs doigts à la main gauche, preuve des nombreux combats qu'il a vécu. Il porte également plusieurs vilaines cicatrices au visage. Ces cheveux sont gris et sales et ses goûts vestimentaires sont plus que douteux. On

dit de lui qu'il est certainement l'un des plus redoutable corsaire du Neptune et qu'il manie le sabre avec beaucoup de talent.

Peuple et Origine : Européen – Français

Origines sociales : Armée

Jeunesse : Laborieuse / Sur la mer

Religion : Catholique

Age : 34 ans

Taille : 1,68 m

Poids : 69 kg

Caractéristiques :

Adresse 7, Force 6, Résistance 7, Adaptabilité 4, Erudition 4, Charisme 5, Perception 4, Expression 7, Pouvoir 5

Compétences :

- *Connaissances* : Tactique 2
- *Techniques* : Pointage de pièce 2, Recharge de pièce 2, Artisanat (Voilerie) 1
- *Maritimes* : Connaissance nautique 2, Connaissance des navires 2, Connaissance de la signalisation 1, Hydrographie 1, Navigation 1, Pêche 1, Pratique nautique 3, Timonerie 1
- *Physiques* : Acrobatie / Escalade 1, Athlétisme 2, Discrétion 2, Equitation 1, Vigilance 2
- *Sociales* : Connaissance des marins (Français) 2, Empathie 2, Intimidation 3, Meneur d'hommes 2, Persuasion 1
- *Combat* : Arme blanche (Sabre) 4, Arme à feu (Mousquet) 2, Arme à feu (Pistolet) 3, Combat à mains nues 2, Escrime 2 (1 – Coup circulaire, 0 – Parade de quarte, de tierce, de septime, de seconde), Esquive 2

Gloire / Infamie : 1 / 2

Avantages et faiblesses : Doigts en moins, Borgne

Le **Capitaine Camille de Vermont** est un homme assez jeune pour être capitaine (il a moins de la trentaine). Le séduisant jeune homme, toujours bien habillé, porte une petite barbe blonde bien taillé et les cheveux longs tenus en catogan. Lorsque son navire, le Neptune, est à quai, son plus grand plaisir est de satisfaire les jolies dames avec quelques pièces.

M. Jehan Lebras est un des officier de Louis XIV. Il a pour charge de faire respecter la loi du Roi. L'homme qui approche de la quarantaine essaie de se donner une apparence de grand noble alors qu'il n'est pas plus riche qu'un petit bourgeois. C'est un homme sec, au regard sévère, qui porte toujours une perruque, qui cache difficilement ses cheveux grisonnants.

Le cartographe **Yann André** est un homme fluet, ayant dépassé la trentaine. Marié a une belle jeune femme et père de deux enfants, ce bourgeois aux tempes grisonnantes et impeccablement habillé ne prendra aucun risque s'il est menacé. Sa famille vit au-dessus de sa boutique.



Gwenael, Avril 2005