

Crédits

AUTEUR

Renaud Maroy.

CORRECTIONS ET SCÉNARIO

Raphaël Bombayl.

MAQUETTE

Cyrielle Renaud & Florent Biancale ; réimpression Damien Coltice

EQUIPE RÉDACTIONNELLE

La « Brotherhood of the Coast » :
Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Kévin Kubryk, Raynal Laprise, Sébastien Maklouf, Renaud Maroy, Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier.

ILLUSTRATIONS

Illustrations intérieures : Franck Drevo, Vincent Lison, Jean-Baptiste Reynaud, Christophe Swal.

REMERCIEMENTS

A mon père pour son expertise maritime, historique et scientifique, et la passion de la mer qu'il m'a transmise.
A Bertrand Bailly, Sylvain Cornillon, Kévin Kubryk, Tristan Lhomme, Anne Vétillard pour leurs idées originales.
A Frantz Valeau et Nicolas Bonchie pour m'avoir montré la magie du jeu de rôle.
A Casus Belli, Backstab et Vox Ludi pour avoir fait connaître Pavillon Noir auprès du public.
«Merci à Bertrand Bailly et Sébastien Vinas pour leurs relectures.»

Black Book remercie : *Florent et Cyrielle pour avoir donné corps à ce projet, Renaud Maroy, Raphaël «Euh encore une ou deux modifs et c'est bon» Bombayl, Elodie pour le soutien et l'intendance, Laurent, Fabrice, Valérie et Cédric (Saint Michel JDR posse), tous les joueurs lyonnais nous ayant accueillis à leurs tables, nos parents et grands parents respectifs pour leur soutien.*

TESTEURS DU JEU

Alexandre et Charlie Belle, Frédéric Buchi, Sylvain Cornillon, Sylvain Crouet (Le Malgache), Guillaume Delarue (De Vercourt, La Plume), Matthieu Doucet, Véronique Fleury, François Gémise-Fareaux, Kévin Kubryk (N'Serengi), Laurent Lalanne (Xabi), Christophe et Jérôme Liègre, Mamath, Fabien Maroy, Franck Michaux, Yohann Quéva, Wilfried Richet, Anne Riou (Ange), Nicolas Soret, François Thévenon, Sébastien Vinas, Nicolas Weis, Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Sébastien Maklouf, Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier et bien sûr tous les internautes qui m'ont fait part de leurs impressions, de leurs encouragements, de leurs critiques.

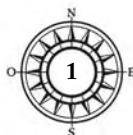
Merci à Slawick Charlier, Keck Gwenael, Dominique Lapeyre, Erwan-Trestan Laigle, Laurent Métivier (Babatlo), Gwendoline Pajot, X. O. de Vorcen et B. Maroy pour les corrections de cette réimpression.

À Ichraf, dont la douce voix sait faire taire le pirate qui sommeille en moi.

ÉDITION

Réimpression de « La Révolte » par Grafo, Novembre 2006 pour Black Book Editions.
51 avenue Cervantes 48970 Basauri, Espagne

JE DÉDIE CE JEU À TOUS LES AUTEURS AMATEURS DONT LA PASSION FAIT REVIVRE LA MAGIE DU JEU DE RÔLE.

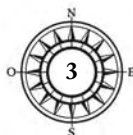


Sommaire

| | | | |
|--|------------|--|--|
| Crédits | 01 | | |
| Sommaire | 02 | | |
| Introduction | 05 | | |
| Ni dieu Ni maître | 05 | | |
| La grande épopée des pirates | 06 | | |
| Pavillon Noir, le jeu de rôle | 07 | | |
| Chapitre 1 : Entrez dans la légende! | 09 | | |
| I ATTRIBUTS DES PERSONNAGES | 09 | | |
| Caractéristiques | 09 | | |
| Compétences | 10 | | |
| Attributs spéciaux | 12 | | |
| II CRÉATION D'UN PERSONNAGE | 13 | | |
| Preliminaires | 13 | | |
| Étape 1 : Idée générale | 13 | | |
| Étape 2 : Caractéristiques | 15 | | |
| Étape 3 : Origine | 15 | | |
| Étape 4 : Evènements de la jeunesse | 16 | | |
| Étape 5 : Métier initial | 17 | | |
| Étape 6 (optionnelle) : Avantages et faiblesses | 17 | | |
| Étape 7 : Personnalisation des compétences | 18 | | |
| Étape 8 (optionnelle) : Le souffle de vie supplémentaire | 18 | | |
| Étape 9 : La touche finale | 21 | | |
| III HISTORIQUE DU PERSONNAGE | 24 | | |
| Peuple et pays d'origine | 24 | | |
| Origines sociales | 25 | | |
| Évènement de la jeunesse | 27 | | |
| Liste des professions | 29 | | |
| IV AVANTAGES ET FAIBLESSES | 37 | | |
| Faiblesses | 37 | | |
| Avantages | 39 | | |
| V COMPÉTENCES | 41 | | |
| Compétences de connaissances | 41 | | |
| Compétences techniques | 45 | | |
| Compétences maritimes | 48 | | |
| Compétences physiques | 51 | | |
| Compétences sociales | 52 | | |
| Compétences de combat | 56 | | |
| Chapitre 2 : Règles essentielles | 59 | | |
| I RÉSOLUTION DES ACTIONS | 59 | | |
| Principes de base | 59 | | |
| Les tests | 60 | | |
| Modificateurs de circonstances | 63 | | |
| II COMBAT | 64 | | |
| Les circonstances | 64 | | |
| Le temps | 65 | | |
| Résolution des attaques | 66 | | |
| Dégâts | 68 | | |
| Actions de combat | 68 | | |
| III ARMES | 71 | | |
| Chapitre 3 : Règles avancées | 73 | | |
| I ACTIONS AVANCÉES | 73 | | |
| Actions combinées | 73 | | |
| II MANŒUVRES DE COMBAT AVANCÉES | 75 | | |
| L'art de l'escrime | 77 | | |
| II SANTÉ | 78 | | |
| État de santé des personnages | 79 | | |
| Soins | 79 | | |
| Séquelles | 80 | | |
| Guérison naturelle | 82 | | |
| Autres types de dommages | 82 | | |
| Maladies | 83 | | |
| Piqûres et morsures | 88 | | |
| Poisons | 89 | | |
| III EXPÉRIENCE | 91 | | |
| Acquérir de l'expérience | 91 | | |
| Améliorer ses compétences | 92 | | |
| IV RÉPUTATION DU PERSONNAGE | 93 | | |
| La Gloire | 93 | | |
| L'Infamie | 94 | | |
| Gain de points de Réputation | 94 | | |
| Utilisation des points de Gloire et d'Infamie | 96 | | |
| Chapitre 4 : Le contexte historique | 97 | | |
| I LES PUISSANCES COLONIALES | 97 | | |
| La France | 97 | | |
| L'Angleterre | 98 | | |
| Les Pays-Bas | 99 | | |
| L'Espagne | 99 | | |
| II À LA CONQUÊTE DU NOUVEAU MONDE | 100 | | |
| L'empire des Conquistadors (1492-1530) | 100 | | |
| Les prédateurs de l'Empire Espagnol (1530-1625) | 102 | | |
| Les colonies anglaises, françaises et hollandaises (1625-1660) | 104 | | |
| La flûbuste (1640-1688) | 105 | | |
| Les guerres (1688-1713) | 106 | | |
| Quelques dates | 107 | | |
| Chapitre 5 : Géographie du Nouveau Monde | 109 | | |
| I LES CARAÏBES | 109 | | |
| Généralités | 109 | | |
| Les îles du Vent, ou Petites Antilles | 112 | | |
| Les îles Sous-le-Vent, ou Grandes Antilles | 117 | | |
| Les Îles du Venezuela | 120 | | |
| II LES COLONIES ANGLAISES DU CONTINENT | 121 | | |
| Généralités | 121 | | |
| Le New Jersey | 122 | | |
| La Pennsylvanie | 122 | | |
| La Virginie | 122 | | |
| La Caroline | 123 | | |
| III LA FLORIDE ET LA LOUISIANE | 123 | | |
| Généralités | 123 | | |
| Les Everglades | 124 | | |
| Les Bayous de Louisiane | 124 | | |
| Les Keys | 124 | | |
| Les villes et autres lieux de peuplement | 124 | | |
| IV LE CONTINENT ESPAGNOL | 125 | | |
| Généralités | 125 | | |
| Le Venezuela | 125 | | |
| La Nouvelle-Grenade | 126 | | |
| Le Panama | 126 | | |



| | | | |
|--|------------|---|------------|
| Le Guatemala | 126 | Les Îles françaises et anglaises, la Nouvelle-Angleterre | 185 |
| La Nouvelle-Espagne | 126 | | |
| Le Pérou | 127 | | |
| V LES BAHAMAS | 128 | II SCIENCE ET TECHNIQUES | 187 |
| VI LA GUYANE | 129 | Développement et progrès scientifiques | 187 |
| Généralités | 129 | L'exemple de la médecine | 189 |
| Politique | 129 | | |
| Chapitre 6 : Gentilshommes de fortune | 131 | III MODES DE VIE | 190 |
| I UNE HISTOIRE DE MARINS... | 131 | Les colons | 190 |
| II LE VENT DE LA RÉVOLTE | 134 | Les boucaniers | 192 |
| Pirates, corsaires et flibustiers | 134 | Engagés | 193 |
| Brigands ou révoltés ? | 135 | Les esclaves | 193 |
| III LE TEMPS DES FLIBUSTIERS | 137 | Chapitre 9 : Économie | 195 |
| Frères de la Côte | 137 | I ÉCONOMIE DU NOUVEAU MONDE | 195 |
| Sus à l'Espagnol ! | 138 | Évolution de l'économie | 195 |
| IV L'ÂGE D'OR DE LA PIRATERIE | 140 | Productions et marchandises | 196 |
| Les « Anges Noirs de l'utopie » (M. Le Bris) | 140 | Les routes commerciales | 198 |
| Idéologies pirates | 140 | La traite des Noirs | 199 |
| La communauté pirate | 142 | Monnaies, poids et mesures | 200 |
| De la révolte à l'utopie | 143 | | |
| Quelques pirates célèbres | 144 | II ÉQUIPEMENT, SERVICES ET CARGAISONS | 201 |
| Chapitre 7 : Vivre à l'ombre du Pavillon Noir | 151 | Armes | 201 |
| I LA FORCE DES TRADITIONS | 151 | Armures | 201 |
| Les valeurs pirates | 151 | Vêtements | 201 |
| Reconnaissance et prestige au sein de l'équipage | 154 | Animaux | 202 |
| L'amatelotage | 155 | Auberges et tavernes | 202 |
| II LES POSTES À BORD | 156 | Esclaves et serviteurs | 202 |
| Le commandement | 156 | Instruments et remèdes | 203 |
| Les maîtres | 156 | Services et salaires | 203 |
| Les matelots et les artilleurs | 162 | Enseignement | 204 |
| III PRENDRE UNE DÉCISION | 163 | Cargaisons | 204 |
| L'assemblée de l'équipage | 163 | Navires | 204 |
| Le conseil | 164 | | |
| Cas particuliers : combat et situations critiques | 165 | Chapitre 10 : Livre de bord du maître de jeu | 207 |
| Le contre-pouvoir du quartier-maître | 165 | I MAÎTRISER PAVILLON NOIR | 207 |
| IV RÈGLES ET LOIS DE L'ÉQUIPAGE | 165 | Inspirations | 207 |
| La chasse-partie | 165 | Ambiance | 208 |
| Les conflits | 167 | Gestion de l'équipage | 210 |
| Les jugements | 168 | Matelots | 211 |
| V LE BUTIN | 170 | II CAMPAGNES | 212 |
| Le partage du butin | 170 | Éléments de la campagne | 212 |
| La dépense du butin | 170 | Types de pirates | 214 |
| Commissions et lettres de course | 171 | Quelques exemples de campagnes | 215 |
| VI RELATIONS ET CONTACTS | 172 | III PERSONNAGES NON-JOUEURS | 220 |
| Les autres pirates | 172 | Caractéristiques des PNJ | 220 |
| Missions communes | 173 | Aventuriers | 220 |
| Les gouverneurs | 173 | Marins | 222 |
| Les bourgeois : marchands et notables | 177 | Indiens/Esclaves | 224 |
| Les contacts | 177 | Colons/Terriens | 226 |
| Les Indiens | 178 | Adversaires | 228 |
| VII LES PIRATES ET LA LOI | 179 | IV ANIMAUX | 229 |
| D'une vie à l'autre | 179 | V FRÈRES ENNEMIS | 231 |
| Les lois contre le piratage | 180 | Prologue : Saint Malo, 1715 | 231 |
| Les pirates et leurs juges | 181 | Le voyage | 234 |
| L'application des lois | 183 | Voile(s) à l'horizon | 236 |
| La grâce | 183 | Seuls au monde | 237 |
| Chapitre 8 : Société | 185 | De Charybde en Scylla | 240 |
| I LE SYSTÈME POLITIQUE | 185 | Conclusion : Nassau? | 241 |
| Les Indes Espagnoles | 185 | Fiche de personnage | 242 |
| | | Questionnaire | 244 |
| | | Crédits Illustrations | 246 |





Sample file



Introduction



NI DIEU NI MAÎTRE

«Le lieutenant fit jeter l'ancre à demi-portée de canon et, pour alléger son bâtiment, ordonna de jeter le ballast par-dessus bord et de crever les caisses à eau avant de reprendre la poursuite. Sur quoi Barbe-Noire le héla grossièrement, à sa manière :

– Que le diable vous emporte, coquins, qui êtes-vous ? D'où sortez-vous ?

– Vous pouvez constater que nous ne sommes pas des pirates, se borna à dire le lieutenant.

Barbe-Noire l'engagea à venir en canot à son bord pour se faire voir, à quoi l'autre répliqua qu'il ne pouvait disposer de son canot, mais qu'il irait cependant lui rendre visite, avec son sloop, dès qu'il le pourrait. Barbe-Noire se versa alors un bon verre d'alcool et le but à la santé du lieutenant :

– Que je sois damné si je vous donne ou vous demande un quartier !

En réponse, Mr Maynard l'informa qu'il n'attendait pas de lui aucun quartier, pas plus qu'il ne lui en ferait.

Au moment où les poursuivants reprenaient le large, Barbe-Noire réussissait à se dégager du feu. Les plats-bords de l'assaillant n'avaient guère plus d'un pied de haut et ne protégeaient qu'à peine les hommes d'équipage. Le pirate en profita, quand ils furent à courte distance, pour leur tirer une bordée de flanc à la grenaille. L'effet fut désastreux. Le sloop du lieutenant perdit d'un coup vingt hommes, tués ou blessés ; l'autre neuf seulement. Ces pertes ne pouvaient être évitées : l'absence de vent forçait l'équipage à manier la rame pour se rapprocher du pirate, ce à quoi le lieutenant était, semble-t-il, décidé.

(...) Le lieutenant, voyant que son sloop courait sur son erre et aborderait bientôt celui de Teach, ordonna à ses matelots de se coucher, de peur d'une autre bordée, qui eût été leur anéantissement et la perte de l'expédition. Maynard resta seul sur le pont, à l'exception de l'homme de barre, à plat ventre lui aussi, pendant que les marins réfugiés dans la cale préparaient leurs pistolets et leurs sabres pour le combat au corps à corps (...). Quant le sloop du lieutenant aborda, les hommes de Teach lancèrent plusieurs de ces grenades de nouvelle invention, fortes bouteilles remplies de poudre et de grenaille, de chevrotines, de morceaux de fer et de plomb, munies d'une mèche qui mettait dans l'instant le feu à la charge. Jetées sur un pont de navire, elles y causent généralement de grands ravages et sèment la panique dans tout l'équipage ; par bonheur, elles ne firent, en l'occasion, que peu de mal, les hommes étant encore dans la cale. Quant à Barbe-Noire, ne voyant que de rares matelots sur le pont de l'assaillant, il annonçait déjà à ses gens que leurs adversaires étaient tous assommés, à trois ou quatre près.

– À l'abordage ! cria-t-il, achevez-les !

Et, dans la fumée d'une dernière grenade, il se jeta sur l'ennemi avec quatorze matelots, sautant le premier par-dessus le bastingage pour n'être aperçu que lorsque la fumée se fut dissipée. Maynard donna, à ce moment précis, l'ordre que ses hommes attendaient. Tous se levèrent et attaquèrent bravement les pirates. Barbe-Noire et le lieutenant firent feu l'un sur l'autre et le pirate fut touché. Puis ils se battirent au sabre jusqu'à ce que celui du lieutenant se brisât par malchance. L'officier se reculait pour prendre un pistolet, et Barbe-Noire levait déjà son coutelas quand un des hommes de Maynard infligea au pirate une terrible blessure à la nuque ; le lieutenant s'en tira avec une légère estafilade aux doigts.

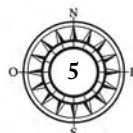
Maynard et ses douze hommes avaient soutenu contre Barbe-Noire et ses quatorze pirates un combat si acharné que la mer se teinta bientôt de sang à l'entour du bâtiment. Barbe-Noire avait reçu une balle du pistolet que Maynard avait déchargé sur lui. Il n'en résista pas moins avec la plus grande énergie jusqu'à la vingt-cinquième blessure, dont cinq d'armes à feu. Enfin, au moment où, ses munitions presque épuisées, il saisissait son dernier pistolet chargé, il tomba mort. Huit pirates gisaient déjà sans vie. Les survivants, tous blessés, sautèrent par-dessus bord et implorèrent quartier, ce qui leur fut accordé ; ce n'était que prolonger leur vie que de quelques jours. (...) Les compagnons de Barbe-Noire n'avaient plus rien à espérer.

Telle fut la fin de cette brute courageuse, qui aurait pu être un héros s'il s'était employé à une bonne cause.

(...) Chose curieuse, certains de ces hommes qui s'étaient si bien conduits dans le combat contre Barbe-Noire s'adonnèrent plus tard à la piraterie et l'un d'eux fut pris avec Roberts. Mais aucun n'en supporta les conséquences, sauf un, qui fut pendu. Mais ceci est une autre histoire...

Le lieutenant fit couper la tête du cadavre de Barbe-Noire, ordonna qu'elle fût suspendue au beaupré et rallia Bath Town au grand soulagement de ses blessés. »

Daniel DEFOE, *Les Chemins de Fortune*.



BIENVENUE À BORD, MATELOT !

Pavillon Noir est un jeu de rôle vous permettant de revivre les aventures mouvementées des pirates des Caraïbes... Loin des histoires édulcorées de la piraterie hollywoodienne, voici un univers réaliste, basé sur le quotidien de ces terribles hors-la-loi, tel qu'ils l'ont vécu à l'époque. Grâce à la magie du jeu de rôle, vous connaîtrez bientôt l'ambiance qui régnait à bord d'un fier navire voguant sur les mers bleues de l'Atlantique, vous prendrez part à tous les événements qui rythmaient autrefois la rude vie des marins, et vous participerez aux escapades audacieuses qui ont fait la réputation des plus grands équipages ! Mieux encore : à l'instar de ces pirates révoltés contre le monde entier, vous pourrez à votre tour tenter de reconstruire une société idéale au sein de votre propre équipage...



LA GRANDE ÉPOPÉE DES PIRATES

À vous, maintenant, de hisser les voiles, et d'entrer dans l'histoire par la grande porte !

De la plus ancienne Antiquité jusqu'à notre époque moderne, l'ombre des pirates a toujours flotté sur les mers du globe. *Pavillon Noir* est centré sur les siècles les plus célèbres de la piraterie, situés entre la Renaissance et la période napoléonienne. Cinq périodes importantes et bien différentes rythment l'épopée glorieuse et tragique de ces forbans des mers :

Les prédateurs des Caraïbes (1530-1620) : aventuriers mi-corsaires, mi-trafiquants comme Drake, Hawkins ou Heyn, ils s'attaquent à tout ce qui peut rapporter de l'or, des villes aux flottes au trésor. Leurs activités affaiblissant les échanges commerciaux, ils rendent le trafic illégal nécessaire et vendent aux Espagnols ce dont ils ont besoin, comme des esclaves, en échange de leurs productions.

Les gueux des mers (1560-1580) : les « gueux des mers », nom qui leur fut attribué par un diplomate espagnol, participèrent à l'indépendance des Provinces Unies protestantes (Pays Bas) contre les Espagnols catholiques. D'abord « gens de sacs et de corde », puis organisés en une véritable armée

par Guillaume d'Orange, leurs victoires sur mer compensèrent les défaites du leader de la révolte. Les massacres des gueux répondirent aux massacres perpétrés par le Duc d'Albe, envoyé par le roi d'Espagne Philippe II afin d'exterminer les hérétiques.

La flibuste (1620-1700) : la grande époque de la Tortue et des « boucaniers »... Ce sont les premières installations des Français et Anglais dans le Nouveau Monde qui marquent le début de la flibuste, vers 1620. Cette période constitue également un cadre parfait pour des aventures de cape et d'épée ! L'épopée des flibustiers culmine en 1660, alors que la relative rareté des navires pousse les aventuriers à s'attaquer aux villes elles-mêmes, lorsque, sur l'initiative du Roy de France, les anciens repaires de forbans se transforment en véritables colonies, vers 1690-1700... Les flibustiers désormais inutiles deviennent des parias et se tournent vers la piraterie.

Revivez les exploits audacieux des Frères de la Côte, aux côtés d'Henry Morgan ou de Nau l'Olonnois, et sus à l'Espagnol, dont les navires regorgent d'or et de richesses !

Les pirates (1700-1725) : l'âge d'or de la piraterie ! Les pirates sont avant tout des corsaires et des flibustiers au chômage. Cette époque correspond donc aux périodes de paix entre les puissances européennes. Le vent de la révolte balaie avec rage les mers du globe de 1700 à 1750. Les plus grands pirates ont sévi sur la mer des Caraïbes entre 1713 et 1725. Le métier de pirate est vieux comme le monde, mais c'est entre 1700 et 1750 qu'ils véhiculent une forte idéologie de révolte libertaire. Edward Teach, dit « Barbe-Noire », John Rackham, surnommé « Rackham le Rouge », l'effroyable Edward Low... Tous ces seigneurs des mers ont marqué de leur sceau sanglant la période reine de la piraterie. Bien peu ont échappé au gibet... Serez-vous de ceux-là ?

Les derniers corsaires (1683-1810) : les corsaires ne représentent pas le même idéal que les pirates, mais leurs aventures sont, elles aussi, entrées dans l'histoire. Les actions d'éclat des corsaires français sont naturellement contemporaines des périodes de guerres importantes. Institués par Colbert en 1683, les corsaires disparaissent à l'abdication de Napoléon en 1810. La fin du XVIIIe siècle est aussi un cadre parfait pour des aventures

