

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, Kéwin Kubryk, Raynald Laprise, Sébastien Maklouf, Renaud Maroy,
Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier.*

ILLUSTRATIONS

Illustrations intérieures : Franck Drevo, Vincent Leon, 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, Kéwin Kubryk, Tristan Lhomme, Anne Vétillard pour leurs idées originales.
A Frantz Valeau et Nicolas Ponchie 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, Kéwin 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.

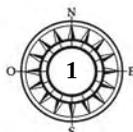
Merci à Slawick Charlier, Keck Gwenael, Dominique Lapeyre, Erwan-Trestan Laigle, Laurent Métivier (Babatlo), Gwendoline Pajot, X. O. de Vorcen et B. Maroy pour les corrections de cette réimpression.

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.

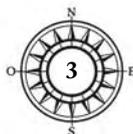


Sommaire

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 RÉOLUTION 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	157	Instruments et remèdes	203
Les maîtres	159	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



St. Francis Drake's Passage chartered



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 quartier !

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

Au moment où les poursuivants reprenaient leur route, Barbe-Noire réussissait à se dégager du fond. 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.

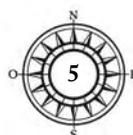
Maynard et ses douze hommes avaient soutenu contre Barbe-Noire et ses quatorze pirates un combat si acharné que la mer se teinta bientôt de sang à l'entour du bâtiment. Barbe-Noire avait reçu une balle du pistolet que Maynard avait déchargé sur lui. Il n'en résista pas moins avec la plus grande énergie 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

