

V PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS



N'SERENGI

HISTOIRE

Pays d'origine : Sénégal (Afrique noire), Origine Sociale : Colon, Jeunesse (Enfance) : Laborieuse, Jeunesse (Adolescence) : Sur les mers, Profession : Houngan.

Votre mère a accouché de vous dans le négrier qui vous a porté à la Martinique. Vous avez grandi dans la plantation de M. Lamarque, un homme avide et vil qui passait ses nerfs sur les esclaves et assouvissait ses bas instincts sur les femmes noires. Alors que vous étiez tout jeune enfant, des bruits ont couru sur des zombies aperçus dans la forêt. Vous ne compreniez pas tout, et l'on ne vous disait rien pour ne pas vous effrayer, mais la terreur s'est abattue sur la plantation. Alors que vous aviez onze ans, vous travailliez dans le champ de canne à sucre lorsque vous avez vu une forme humaine dans la nuit, avec deux grands yeux tout blancs, qui a poussé un hurlement terrifiant. Un instant tétanisé, vous vous êtes mis à courir dans la forêt, vers le nord et sans vous retourner. Vous avez escaladé le Mont Pelé et êtes redescendu vers la mer. Là, vous avez trouvé d'autres esclaves marrons qui fuyait cette chose innommable. Les adultes construisirent même un radeau et vous êtes parti en mer avec eux, tentant de rejoindre les rangs des esclaves qui se réfugient sur l'île de Saint-Vincent.

Votre radeau n'était pas en mesure de remonter le courant, et vous avez dérivé, jusqu'à ce que vous tombiez sur un navire de guerre hollandais. Le commandement de celui-ci, pragmatique, avait la ferme intention de vous vendre à Saint Eustache au plus offrant, mais le capitaine de Clichy ne lui en a pas laissé le temps. Les esclaves marrons adultes étaient attachés dans la cale, mais vous, jeune garçon de onze ans, étiez employé comme mousse.

Vous récuriez le pont lorsqu'une voile parut à l'horizon. En tête de mât, la flamme bleue à fleur de lys du Roy de France. En poue, un espadon pointant son dard droit vers vous. Le combat fut fulgurant. Après quelques heures, le navire hollandais fut amené à la raison par la magnifique frégate française. Vous vous attendiez au pire, comme par exemple d'être ramené à la plantation, et comme les autres esclaves vous n'avez pas dit un mot sur votre passé. Le capitaine lui-même vous interrogea. Il ne vous a pas fallu longtemps pour voir en lui un homme hors du commun, alliant courage, panache, cœur et esprit. Vous lui avez dit que vous lui deviez la vie, et que vous le serviriez partout quoi qu'il arrive. Il vous a regardé avec une flamme dans le regard, et vous a dit que les hommes libres de servir servent mieux que ceux qui le font contre leur gré. Il vous a affranchi, ainsi que les huit autres esclaves.

Vous êtes donc devenu mousse à bord de l'*Espadon*, entretenant des relations privilégiées avec un de vos compagnons, devenu coq. Cet homme, qui était houngan et qui animait la vie religieuse vaudou à bord - tolérée par le capitaine - vous a initié aux mystères. Quelle souffrance et quelle merveille que cette cérémonie du boulé-zin ! Le monde était devenu différent, et c'est dans ce monde de

surnaturel que vous vous êtes plongé pour affronter vos propres peurs, sans arriver à les vaincre jusqu'ici.

Et le garçon est devenu homme, endurci par les aventures palpitantes de l'*Espadon*, dans les Mers du Sud, en Guyane, à Terre Neuve, au Brésil. Que de paysages vous avez vus ! Que de combats vous avez menés, enhardi par les harangues mémorables du capitaine ! Et que d'amis vous avez perdu... Lorsque votre houngan est mort il y a trois ans, c'est vous qui avez pris la relève. Mais vos anciens compagnons sont morts les uns après les autres, si bien que désormais, vous êtes le dernier esclave affranchi du bord, un houngan sans fidèle.

L'*Espadon*, après avoir prêté main forte aux Français de Terre-Neuve contre une tentative de main mise anglaise, est de retour à Brest, son port d'attache. Il est mouillé depuis quelques semaines déjà, attendant sa prochaine mission. Les hommes ne sont pas autorisés à gambader à terre, mais ils descendent chacun leur tour pour aider le cambusier, la Fouine, à faire de l'eau et du biscuit. Vous accompagnez à terre parfois le quartier-maître Lossec pour recruter, parfois le capitaine pour lui servir de garde rapprochée. Vous êtes fier de pouvoir affronter avec le soutien de votre capitaine les regards des Blancs bien pensants.

IMAGE

Vous êtes un géant de deux mètres au corps musclé, se mouvant avec la prestance d'un chat. Toujours souriant ou presque, vous ne parlez jamais pour ne rien dire, et choisissez de courtes phrases percutantes. Lorsque vous vous sentez humilié ou touché par l'injustice d'une situation, votre impressionnante mâchoire se serre, vos yeux s'étrécissent et vos narines se dilatent. D'un être bonhomme et sympathique, vous devenez subitement terrifiant.

PERSONNALITÉ

Bien qu'un tantinet soupe au lait, vous aimez la vie et cela se voit. L'*Espadon* est votre nouvelle maison et vous vous y sentez bien, au milieu d'une famille qui ne cherche pas à vous exploiter ou à vous faire sentir une quelconque supériorité fictive. En deux mots, vous êtes heureux sur un navire.

Vous êtes courageux jusqu'à l'extrême, et d'une loyauté indéfectible pour M. de Clichy, votre capitaine, qui vous a donné la liberté. Vous avez une saine aversion pour l'esclavage, et une haine irrépressible à l'encontre des esclavagistes et des bourgeois qui jettent des regards méprisants sur ceux qui accomplissent les travaux à leur place.

Il n'y a guère pour vous qu'une seule source de peur : le vaudou. Vous avez vécu la cérémonie d'initiation du boulé-zin, et depuis, vous voyez les lwas dans chaque événement quotidien. Vous n'avez pas cherché à convertir les marins de l'*Espadon*, et eux ne vous imposent pas leur dieu chrétien. Comme tout vaudouisant, la seule mention des zombies ou pire encore des métamorphes qui vous changent en animal et des loups-garous qui vous sucent le sang, vous font frémir d'horreur. Rien ne vous ferait même oser en dire le nom, car on dit que le nom appelle la chose qu'il désigne, et pour rien au monde vous ne voudriez vous exposer à ce danger. L'homme qui fait face en riant à la mitraille deviendrait alors un grand lâche prêt à tout pour s'éloigner du danger, tenu seulement par la peur de perdre son équipage.



Et pourtant, Agwé sait que vous avez envie de retrouver votre famille et la libérer du joug de l'oppression. Ont-ils survécu à la chose que vous avez croisée dans la forêt.

CAPACITÉS

- ✕ **Caractéristiques.** Adr 7, Rés 6, For 7, Per 5, Ada 4, Eru 3, Cha 6, Exp 3, Pou 8.
- ✕ **Caractéristiques secondaires.** Chance +3, Valeur de métier (Gabier) 5, Valeur de métier (Houngan) 5.
- ✕ **Age, taille, poids.** 22 ans, 1m99, 108 kg.
- ✕ **Compétences.**
 - **Combat.** Arme blanche (Hache) 3 (Dégâts +3), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +2), Esquive 1.
 - **Connaissances.** Herboristerie 2, Objets de pouvoir 3, Religion (voudou) 3.
 - **Maritimes.** Connaissances nautiques 2, Connaissance des navires 1, Connaissance de la signalisation 1, Pratique nautique 3.
 - **Physiques.** Acrobatie/Escalade 3, Discrétion 2, Vigilance 1.
 - **Sociales.** Empathie 2, Enseignement 2, Intimidation 2, Persuasion 2.
 - **Techniques.** Art (Musique : Jumbé) 3, Artillerie (Recharge de pièce) 2, Artisanat (Cuisine) 1, Artisanat (Paysannerie) 1, Chasse 1, Premiers soins 3.
- ✕ **Avantages et faiblesses.** Esclave marron (plantation Lamarque à la Martinique) +3, Maladie chronique (Malaria, se déclenche en présence de moustiques) +8, Versé dans les arcanes -5, Affinité (Lwa racine Agwé), Initié (+1 en Connaissances des mystères d'Agwé, +1 en Connaissance des mystères des Frères Marassa, +1 en Connaissance des mystères de Cousin Zaka) -6.
- ✕ **Réputation.**
 - **Gloire.** 0 (Parfait inconnu).
 - **Infamie.** 0 (Brave type).
- ✕ **Voies et pouvoirs.**
 - **Voie d'Agwé.** Préparatifs (prokosyon), Manger Agwé (manje Agwe).
 - **Voie des Frères Marassa.** Masque de blessure (krizokal blesi), Ressourcement (refe fos).
 - **Voie d'Ogou.** Solidarité des opprimés (zanmi opimè).
 - **Voie de Cousin Zaka.** Dissimulation végétale (kach nan le plant), Pluie (lapli).

VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

- ✕ **Frédéric Bichon.** Un phénomène vivant que ce marin. Il est l'archétype du marin poussé jusqu'à l'extrême. Ses colères ont beau être monumentales et quotidiennes, vous ne savez pas pourquoi, vous n'arrivez pas à lui en vouloir. C'est un homme simple qui réagit de façon démesurée à tout ce qui l'entoure. En tout cas, son volontariat et son courage forcent votre respect.
- ✕ **M. de Clichy.** Votre héros, votre dieu ! Que seriez-vous devenu, sans lui ? Auriez-vous été dévoré par un zombie ou mutilé pour avoir fui ? Il représente tout ce que vous aimeriez être et ne serez jamais, car vous ne naviguez pas dans les mêmes sphères. Il ne vous a parlé personnellement qu'une seule fois, le jour où il vous a affranchi - un commandant ne parle jamais directement aux hommes, mais à ses subordonnés directs -, cependant, vous êtes intimement persuadé qu'une forte connivence s'est nouée entre vous. Vous sacrifieriez sans hésiter votre vie pour le sauver.
- ✕ **M. de Jarnac. Sévère et juste.** Un homme massif, tant par le corps que l'esprit entier. Vous ne l'avez jamais vu sourire ni entendu rire. Il aime son métier, sans aucun doute. Vous ne pouviez pas rêver d'un meilleur second.
- ✕ **Les matelots de l'Espadon.** Vos amis de bordée sont principalement Bichon et Colin, deux figures incontournables du bord. Avant la mort de vos anciens camarades esclaves affranchis, vous restiez entre vous et vous mêliez peu avec les blancs. Globalement, vous appréciez tout le monde et tout le monde vous apprécie. Vous êtes en particulier bien vu par le maître d'équipage, qui apprécie votre sérieux et votre éternel sourire.

