

# V PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS



## FRÉDÉRIC BICHON, DIT « LE BICHON » OU « TÊTE-DE-PIOCHE »

### HISTOIRE

*Pays d'origine : France, Origine sociale : Marine, Jeunesse (Enfance) : Turbulente, Jeunesse (Adolescence) : Sur les mers, Profession : Gabier.*

La mer. Votre univers et votre vie. Votre père était marin au long cours, et pour vous, petit, regarder la mer était synonyme d'espoir : celui de son retour. Il a fini par ne plus revenir, mais personne n'est venu vous dire ce qu'il était devenu. Pour vous, il a été emporté par quelque sirène ou Léviathan, loin de votre Normandie natale, après un combat épique et glorieux.

Il était donc naturel que vous suiviez sa voie, au grand dam de votre mère. Et c'est donc de votre plein gré que vous vous êtes engagé sur un navire de guerre. La chance vous a souri, car ce navire de guerre n'était autre que celui du capitaine de Clichy, un des très rares capitaines à ne pas avoir une aversion pour les hommes de son équipage. Vous aviez douze ans. Vous en avez trente désormais, et vous vous êtes couvert de gloire sur la plupart des mers du globe : les Mers du Sud, les Caraïbes, l'Atlantique. Vous avez toujours été le premier dans la mâture, le premier à l'abordage, le premier à crier « Vive le capitaine ! », et le premier à jouer aux cartes malgré une interdiction formelle.

On ne peut pas se fâcher longtemps à bord avec vous, car vous êtes devenue une figure incontournable du bord. On peut être excédé par un emblème, mais on ne peut pas l'ignorer. Le maître d'équipage vous considère plus comme son adjoint que comme un homme sous ses ordres. La seule personne qui vous en veuille à mort est le cambusier, La Fouine, qui ne se gêne pas pour vous donner spécifiquement des produits de moindre qualité lorsqu'il le peut.

Vous avez accumulé, plus encore que de la gloire, des dettes de jeu envers un bon tiers de l'équipage. La solde de toute une vie de marin ne suffirait pas à la rembourser. Vous espérez donc emporter le pactole au jeu pour vous refaire, et vous continuez à jouer et à perdre.

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. Si les hommes ne sont pas autorisés à gambader à terre, 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, pour l'aider à jauger les recrues.

### IMAGE

Vous êtes un homme mince, aux muscles fins mais saillants. Votre visage tanné par le soleil et l'eau de mer est ridé et expressif. Vos yeux gris expriment toujours un état

d'esprit violent, que ce soit de l'admiration, de la haine, de la colère, de la tendresse ou de l'amitié. Tout ce que vous ressentez peut d'ailleurs se lire aisément dans vos yeux.

### PERSONNALITÉ

Vous êtes réputé comme étant le meilleur gabier du bord et vous savez que c'est pour cette raison que vous êtes bien vu malgré votre grande gueule. Vous êtes prompt à frapper comme à pardonner. Vous frappez d'abord, ensuite vous discutez, et en général, après, vous vous excusez. Vous êtes le type même de marin tout feu, tout flamme, à qui le mode de vie pirate conviendra sans problème. Vous ne cherchez pas spécialement acquiescer de la responsabilité à bord, mais l'assumerez probablement mieux qu'on aurait pu s'y attendre.

### CAPACITÉS

- ✗ **Caractéristiques.** Adr 8, Rés 7, For 5, Per 5, Ada 5, Eru 3, Cha 4, Exp 6, Pou 5.
- ✗ **Caractéristiques secondaires.** Chance +0, Initiative 5, Valeur de Maître d'équipage 7, Valeur de métier (Gabier) 6.
- ✗ **Age, taille, poids.** 28 ans, 1m72, 66 kg.
- ✗ **Compétences.**
  - **Combat.** Arme blanche (Sabre) 3 (Dégâts +1), Arme à feu (Mousquet) 3 (Dégâts +3), Arme à feu (Pistolet) 2 (Dégâts +2), Esquive 2.
  - **Maritimes.** Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Hydrographie 2, Pratique nautique 3+1d.
  - **Physiques.** Acrobatie/Escalade 3+1d, Athlétisme 3, Larcins 1, Vigilance 1.
  - **Sociales.** Connaissance des marins (Français) 1, Enseignement 1, Intimidation 2.
  - **Techniques.** Artillerie (Pointage de pièce) 2, Artisanat (Voilerie) 1, Premiers soins 1.
- ✗ **Avantages et faiblesses.** Dettes importantes (contractées auprès membres de l'équipage) +2, Joueur invétéré +1, Ennemis (des hommes envers qui vous avez des dettes impayées dans plusieurs ports) +2, Service dû (à Lossec et à Colin) +1, Ennemi (le cambusier La Fouine) +1, Réputation (Gloire) -10.
- ✗ **Réputation.**
  - **Gloire.** 100 (Marin notable). Homme de l'art (Acrobatie/Escalade, Pratique nautique).
  - **Infamie.** 0 (Brave type).

### VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

- ✗ **N'Serengi.** Un gaillard bien étrange que ce géant noir. Il a l'air bien inoffensif avec son sourire éclatant, mais vous l'avez déjà vu manier la hache. De plus, ces cérémonies diaboliques que vous entendez parfois le soir depuis quelques années vous inquiète. Vous avez fini par vous dire que si



le capitaine les autorise, bien qu'il soit chrétien, ce ne doit pas être si grave. Des superstitions idiotes, certainement. Depuis peu, vous êtes devenu des sortes d'ami, bien que vous n'arriviez pas à lui faire pleinement confiance.

✕ **M. de Clichy.** Un grand homme ! Il devait y avoir un seul capitaine qui aime son équipage comme son propre enfant, et vous êtes tombé dessus. Il ne vous a jamais parlé personnellement, sauf pour vous mettre à fond de cale au pain sec et à l'eau parce que vous aviez un peu dépassé les bornes. Et pourtant, vous vous sentez proche de lui, comme le corps se sent proche de l'âme. Vous lui devez une vie palpitante, pleine d'aventure et de découverte, avec tout ce que vous aimez : la mer, l'action, le voyage, les relations d'homme à homme. Un cadeau du ciel que ce capitaine !

✕ **M. de Jarnac.** Ça vous fait un peu mal au cœur que ce commandant de qualité soit toujours relégué au poste de second. Il est toujours impeccable dans son travail. Il garde son calme en toute circonstance malgré la colère qu'on sent bouillir en lui. Il n'y a pas grand monde qui vous intimide à bord, mais lui, si... un peu.

✕ **Les matelots de l'Espadon.** Votre famille ! Gérard Colin est l'être dont vous êtes le plus proche, même si vos personnalités sont totalement opposées. Vous êtes aussi proches de Lossec et de Ringuet, qui vous considère plus comme un égal que comme un subordonné. Votre foyer n'est nulle part ailleurs que sur l'Espadon.

