

V PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Pour des raisons propres à la campagne des Cinq Soleils, tous les personnages pré-tirés, comme les personnages créés par vos joueurs, bénéficient d'un bonus de +1 en Pouvoir, avec un maximum final de 8.



FRANCIS DE VERCOURT

HISTOIRE

Pays d'origine : France, Origine sociale : Noblesse, Jeunesse (Enfance) : Studieuse, Jeunesse (Adolescence) : Rebelle, Profession : Aspirant de marine (Capitaine).

Vous êtes issu d'une famille de petits nobles huguenots bordelais. Bien qu'ayant officiellement abandonné la religion de la Réforme pour celle des papistes du fait de la Révocation de l'Édit de Nantes, vous restez secrètement fidèle à l'enseignement de Calvin. Sans cesse agressé pour les croyances religieuses de votre famille par les nobles catholiques de la ville, vous étiez toujours sur la défensive avec eux. Vous avez suivi une formation d'aspirant de marine, accessible aux seuls catholiques, pour pouvoir assurer la subsistance de votre mère et de votre sœur, votre père étant mort pendant votre jeune âge. Vous avez réussi à attirer le respect des autres aspirants et de vos professeurs par votre assiduité, votre sens aigu de la répartie et votre apparence impérieuse.

Durant vos études militaires, vous avez pris l'habitude de dépenser votre argent dans les tavernes avec vos compagnons d'étude, si bien que votre famille s'est vite retrouvée dans la misère. Après les réprimandes de votre mère, vous êtes redevenu plus raisonnable et avez recommencé, après cinq ans d'école militaire à Brest, à fréquenter la noblesse bordelaise. Votre humour cassant et pince-sans-rire vous a vite valu l'inimitié mortelle de cinq nobliaux. Vous avez refusé un duel de leur part, pour ne pas vous mettre hors-la-loi et pouvoir assurer l'avenir de votre famille. Alors que vous accompagniez votre sœur, vous avez été attaqué par les cinq nobles. Vous les avez tués tous les cinq, mais votre sœur est morte d'une balle de pistolet qui vous était destiné. Vous avez eu pour votre part le poumon transpercé par un coup de rapière. Pendant plusieurs semaines entre la vie et la mort, vous avez cependant préparé le départ de sa mère pour les Amériques dès votre rétablissement. Recherchant une place sur un navire de la Royale, vous vous êtes rendu à Brest, où vous avez appris le naufrage du navire transportant votre mère. Ivre de colère contre l'intolérance religieuse qui a eu raison de votre sœur et contre Dieu qui a englouti votre mère, vous vous apprêtez à vous engager sur un navire de guerre, mais êtes prêt à tout.

Vous avez pris rendez-vous avec le Vice-amiral des flottes du ponant et gouverneur de Bretagne, le duc d'Estrée. Il doit vous recevoir demain soir à l'auberge du Fou de Bassan, où il a élu résidence et où ses navires de guerre viennent recruter. Vous allez devoir briller pour mériter votre place.

IMAGE

Vous êtes de taille moyenne, très mince, avec une peau très claire. Vos yeux noirs brillent d'un éclat sarcastique, encadrés par les boucles d'une perruque noire. Vous portez un uniforme réglementaire, mais orné d'une écharpe noire pour rester fidèle à votre foi. Il se dégage de vous une aura qui force le respect, même si elle peut passer parfois pour un air hautain.

PERSONNALITÉ

Vous vous sentez responsable de la mort de votre mère et de votre sœur, et cette pensée vous est insupportable. Vous évacuez donc votre ressentiment sous la forme d'une haine contre tous ceux qui croient bon d'imposer leur religion aux autres. Si vous vous laissiez aller, vous vous conduiriez de façon glaciale envers tout le monde, mais vous prenez sur vous, en attendant qu'un miracle vous tombe du ciel. On dit que sur un navire, la vie est différente et le travail n'y laisse pas le temps de penser. Peut-être est-ce ce qu'il vous faut.

Penser au passé fait briller votre œil d'une larme qui mourra sans en couler. Qu'est devenu le jeune homme insouciant, riant de tout, discutant politique avec passion, toujours courtois et aimable ? Le retrouverez-vous un jour ou êtes vous entré définitivement dans les heures les plus noires de votre vie ? Peut-être la grande famille qu'est l'équipage vous apportera du réconfort... Vous rêvez malgré vous du jour où vous serez capitaine : le capitaine Francis de Vercourt, courant les mers pour la gloire et le Roy. Cette pensée vous apporte un peu de réconfort. Votre mère sera alors fière de vous, penchée depuis son balcon du paradis.

La liberté ou la mort, la victoire ou la mort, la gloire ou la mort : la mort est partout dans vos pensées, tant qu'il vous arrive parfois de rêver d'un pavillon noir flottant au-dessus des flots, libre et puissant.

CAPACITÉS

- ✕ **Caractéristiques.** Adr 6, Rés 5, For 3, Per 5, Ada 6, Eru 7, Cha 8, Exp 4, Pou 4.
- ✕ **Caractéristiques secondaires.** Chance -1, Valeur de Capitaine 7.
- ✕ **Age, taille, poids.** 24 ans, 1m58, 52 kg.
- ✕ **Compétences.**
 - **Combat.** Arme blanche (Rapière) 3 (Dégâts +1), Arme blanche (Dague) 2 (Dégâts +1), Arme à feu (Pistolet) 3 (Dégâts +1), Escrime 3 (choisissez des manœuvres d'escrime à l'épée seule si vous possédez le supplément *L'art de l'escrime*).
 - **Connaissances.** Balistique 3, Commerce 3, Connaissance spécialisée (Géographie) 2, Lire/Écrire 2, Tactique 3.
 - **Maritimes.** Connaissances nautiques 3, Connaissance des navires 1, Connaissance de la signalisation 2, Hydrographie 3, Navigation 3.
 - **Physiques.** Acrobatie/Escalade 1, Discrétion 1, Natation 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)), Survie 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)), Vigilance 1.



■ *Sociales*. Empathie 1, Étiquette 2, Intimidation 1, Jeu 1, Meneur d'hommes 3, Persuasion 1

■ *Techniques*. Artillerie (Recharge de pièces) 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)), Artisanat (tous) 0 (tous les Tests sont *Difficiles* (-2)).

✕ **Avantages et faiblesses**. Poumon détruit (+6), Dettes importantes (+2), Gentilhomme (-2).

✕ **Réputation**.

■ **Gloire**. 0 (Parfait inconnu).

■ **Infamie**. 0 (Brave type).

VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

✕ **Le Vice-amiral d'Estrée**. Le Vice-amiral est un homme sage en matière de stratégie à l'échelle du royaume, et un homme têtu et trop impulsif pour être un bon homme de terrain.

✕ **M. de Clichy**. Un capitaine qui s'est couvert de gloire au service du Roi. Ce serait un honneur que de pouvoir servir sous ses ordres.

✕ **M. de Jarnac**. La seule chose que vous savez, c'est que ce second talentueux attend depuis plus d'une décennie d'être promu capitaine.

