

III HISTORIQUE DU PERSONNAGE

Vous trouverez dans ce chapitre l'ensemble des informations concernant les origines ou les activités passées de votre personnage, à choisir lors de la création de ce dernier et réunies ici pour plus de facilité. Les textes qui accompagnent les différents choix sont purement indicatifs. Libre à vous de les ignorer si vous trouvez mieux ou plus approprié pour votre personnage.

Si une étape du passé de votre personnage vous force à faire des choix incohérents, comme prendre la Compétence Commerce alors que vous êtes en train de créer un Indien plus habitué au troc, vous pouvez – avec l'accord du maître de jeu – en choisir une autre à la place. De même si vous devez encore choisir une Compétence alors que vous n'avez plus d'option possible, choisissez une autre Compétence générale en rapport avec l'étape de création en question.



PEUPLE ET PAYS D'ORIGINE

Choisissez l'une des origines présentées ci-dessous :

Europe (Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Hollandais, Italien, Portugais). Les Européens ne bénéficient d'aucune Compétence culturelle. En revanche, ils sont les seuls avec les Créoles à avoir éventuellement accès à la Compétence Escrime à la création.

Créole (Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Hollandais, Italien, Portugais). Les Créoles sont des Européens nés dans les Indes Occidentales. Ils ne bénéficient pas non plus de Compétences culturelles, mais peuvent mettre des points dans la Compétence Escrime à la création, si leur origine sociale le leur permet

Afrique Noire (Guinée, Sénégal, Côte d'Ivoire, Dahomey). Très représentés dans le Nouveau Monde, mais en tant qu'esclaves, les hommes originaires d'Afrique Noire sont choisis pour leur résistance. Les femmes sont aussi choisies pour leur beauté. Le vaudou est une religion spirituelle très répandue dans leurs rangs.

Compétences culturelles : Art (Instrument de musique), Premiers soins, Religion (vaudou).

Azèques. Civilisation entièrement détruite par les Espagnols, il n'en reste que des ruines. Les rares survivants de l'empire aztèque sont auréolés de mystère et suscitent le respect.

Compétences culturelles : Politique, Tactique, Religion (Azèque).

Mayas. Depuis la conquête espagnole, l'empire maya n'est plus, et le peuple maya est organisé sous forme de villages nomades, se déplaçant sur la route des temples du Yucatán. Il a été moins touché par l'invasion espagnole que les Azèques. Cette civilisation mystique et pacifique, excellent en science, a néanmoins disparu, mystérieusement dévorée par la forêt. Les cités de la péninsule du Yucatán, perdues dans la forêt vierge, sont les cibles des pillleurs en quête de cités d'or.

Compétences culturelles : Ingénierie navale, Navigation, Sciences.

Indiens Mosquitos. Les Indiens Mosquitos habitent la côte proche du cap Nicaragua. En très bons termes avec les flibustiers, ils montent souvent à leur bord pour s'initier à leur culture. En échange, le jeune Mosquito fait profiter ses compagnons de ses talents de pêcheur. Les Mosquitos sont des Indiens attentifs et agiles. Ils deviennent vite doués au mousquet ou en tant que gabiers. S'ils ne sont pas surpris, ils peuvent tenter une fois par tour de dévier un projectile avec une baguette (page 66).

Compétences culturelles : Armes de jet/trait (Javelot), Langues étrangères (une langue au choix), Pêche.

Indios Bravos. Ces Indiens habitent l'intérieur des terres entre Trinidad et le Yucatán. Ayant toujours repoussé l'agresseur espagnol, ils semblent invincibles dans leur forêt, dans laquelle ils se déplacent comme de véritables fantômes et repoussent leurs ennemis à coups d'aiguilles de sarbacane empoisonnées.

Compétences culturelles : Discrétion, Herboristerie, Armes de jet/trait (Sarbacane).

Indiens Natchez. Les Natchez sont de féroces Indiens qui habitent la Louisiane. Vêtus de peaux de bêtes, ils vivent de la chasse et de la cueillette. Ils sont dirigés par le Grand Soleil, un puissant sorcier qui commande au soleil.

Compétences culturelles : Intimidation, Armes blanches (Lance), Religion (Natchez).

Indiens Arawaks Taïnos. Les Espagnols ont exterminé six millions de ces Indiens pacifiques qui habitaient les Iles sous le Vent. Il n'en reste plus que des villages épars répartis dans les Caraïbes. Les femmes Arawaks sont célèbres pour leur beauté et les hommes pour leur agilité.

Compétences culturelles : Acrobatie/Escalade, Jeu, Séduction.

Indiens Caraïbes. Les Indiens Caraïbes occupent les Iles du Vent. Les Français et les Anglais leur volent leurs terres par le massacre et la trahison. Certains flibustiers ont pu toutefois apprécier leur accueil chaleureux... car la chair des Européens leur déplaît.

Compétences culturelles : Armes de jet/trait (Arc), Armes blanches (Épée caraïbe), Herboristerie.

LES MÉLANGES CULTURELS

Les mélanges culturels sont nombreux dans les Caraïbes. Certains métis, comme Warner l'Indien, sont entrés dans l'histoire et ont joué un rôle crucial dans les relations avec les Indiens. Quelques Européens adoptent aussi la culture des Caraïbes, par exemple, et se font appeler les « Caraïbes blancs ». Les esclaves noirs évadés joignent aussi les rangs des Indiens : ce sont les « Caraïbes noirs ».

Si vous choisissez de jouer un métis ou quelqu'un qui a adopté une autre culture, choisissez sa culture principale parmi ses deux origines. En terme de règles, créez le personnage comme s'il était issu uniquement de sa culture principale.

