

La Rosa de Agua

Il s'agit d'un court scénario se passant en huit clos dans lequel les héros vont explorer un navire à la dérive. Il n'est pas divisé en acte car l'exploration des lieux et la découverte d'éléments dépendent des décisions des joueurs (et joueuses)

Contexte

La Rosa de Agua est un galion négrier, transportant des esclaves d'Afrique. Sans le savoir l'équipage espagnol avait à son bord un sorcier vaudou. Ce dernier a réussi, avec l'aide des loas et de la magie, à mettre sous son influence certains hommes chargés de leur donner à manger, puis grâce à eux il a dominé le coq de l'équipage (pas celui travaillant pour les officiers car ils ne sont rarement en contact). De là il a pu empoisonner l'équipage.

Malheureusement ne soupçonnant pas la trahison d'un honnête cuisinier, les officiers espagnols vont se tourner vers les esclaves. Parmi eux il y avait une jeune femme qui sans être mambo avait commencé son initiation, et quand la maladie a commencé à frapper les marins elle s'est mise à prier les loas de les épargner du mal qui frappait les espagnols, ignorante qu'un des leurs était la source de cela.

Certains esclaves ont parlé, dénonçant cette femme d'un autre village, en espérant sans doute un meilleur traitement.

Elle a été arrêtée, questionnée, forcée à avouer être responsable de la

situation, exorcisée et tuée, ainsi qu'une dizaine des africains venant du même village qu'elle.

Pendant ce temps le jeune bokor avait profité que l'attention des espagnols soit ailleurs pour demander à Baron Samedi de faire des corps des africains et des espagnols des zombies pouvant les aider à semer la panique et la mort dans les rangs des marins espagnols et les aider à se libérer.

Cela a marché. Les espagnols sont morts, hormis un petit contingent barricadé dans la timonerie, lourdement armé, ainsi que le cuisinier et ses aides, toujours sous l'emprise du bokor. Mais le père de la femme faussement accusée du mal s'en est pris au bokor et le tua libérant ainsi les mort vivants de l'emprise du sorcier. Les africains ont rapidement abandonné le navire, incapable de toute manière de manœuvrer un tel ouvrage, le laissant aux mains des zombies et des espagnols enfermés dans la timonerie.

Les pirates vont arriver quelques jours plus tard sur ce navire à la dérive, eux même à la dérive sur une petite barque ou un radeau après qu'une tempête, bataille ou évasion miraculeuse, a eut raison de leur navire.

Alors qu'ils manquent cruellement de vivre et d'eau, que la fatigue et la soif se fait pesante ils voient sur l'horizon la silhouette du galion faisant cap sur eux. Ils peuvent ainsi à bout de bras et de force escalader le bordée et arriver sur le tillac désert. Il va leur falloir explorer les lieux et y survivre.

Informations complémentaires

Ce scénario est un one-shot mettant l'exploration d'un galion au

centre de son aventure, sans être 100 % historique il permet ainsi de découvrir un peu plus en détail et mettre en scène cet acteur silencieux et pourtant vital de toute aventure de pirate : un navire.

Ce scénario peut très bien marcher en indépendant ou implanter dans une campagne après la perte du navire des Pjs. Ils peuvent être accompagnés de pnjs (notamment de membres d'équipages qu'ils connaissent et apprécient) mais limitez leur nombre (si il y a 20 pnjs avec eux pour explorer ce bâtiment désert cela diminue fortement la menace qui se tapit dedans. Je conseille à mettre jusqu'à 5-6 pnjs en plus qui seront très fatigués en donc peu utile. Si les pjs ont déjà beaucoup d'expérience (les personnages mais aussi les joueurs) vous pouvez augmenter le challenge avec la présence d'un diab ou autre esprit néfaste attiré dans l'épave par le charnier qui s'y est produit. Alors à vous de réfléchir comment le vaincre ;)

Comme dit plus tôt ce n'est pas en aventure divisée en scène et acte, les joueurs sont libres d'explorer comme ils veulent le galion (voire même le nettoyer de sa menace sans en avoir compris l'histoire) je vais donc présenter les différents lieux du galion et ce qui peut se faire et trouver dedans.

Vous trouverez un vocabulaire un peu technique parfois et détaillé mais ca n'a pas forcément pour but d'être utilisé. C'est à vous de gérer le degré de détail et réalisme que vous voulez introduire dans vos aventure. Les détails donnés ne sont qu'à but informatifs.

Les navires négriers sont très inconfortables car leur cargaison demande pas mal de plus (en plus de l'étroit espace occupé par les esclaves il faut aussi emporter énormément d'eau et

de vivre pour nourrir ces bouches en plus. Cela demande donc de revoir l'aménagement du navire et réduire l'espace déjà étroit de vie de l'équipage. Il est fort probable qu'en réalité le luxe décrit pour les officiers dans le gaillard arrière soit revu à la baisse afin de conserver de la place. Mais Capitaine Vaudou vogue sur les flots de l'imaginaire collectifs plus que de la réalité historique, avoir un galion mélange luxe exagéré et pauvreté peut renforcer cet aspect.

De même je vais présenter les différents pnjs du galion et ceux qu'ils peuvent apporter comme réponse, difficulté et aide ainsi que leur mentalité mais à vous de décider ce qu'il peut leur arriver.

Cela demande donc un peu de préparation ou d'improvisation pour s'adapter au chemin pris par les joueurs.

Scène I (j'ai menti y a toute de même une scène:p)

Usés par la mer, le soleil ou la pluie, et la fatigue nos aventuriers dérivent sur un océan qui leur semble interminable. Ont ils encore la force, la volonté et les moyens technique de naviguer ou se laissent ils dériver ? Laissant leur sort dans les mains du destin, priant pour qu'un salut ou la mort mette un terme à leur lente agonie ? Ou se battent ils avec la rage du désespoir et l'envie de cracher au visage du destin ? Peu importe leur comportement, ils ne sont plus maître de leur vie. A court d'eau et de vivre depuis plus de deux jours, la nuit s'approche lentement mais

ils remarquent un galion. Une imposante silhouette qui s'approche d'eux. Ils peuvent tenter de se signaler mais ils ne remarqueront rien, aucun mouvement sur le galion.

Un test de corps+perception+navigation/métier marin leur permet de remarquer qu'il s'agit d'un galion espagnol. 1DSS leur permet de remarquer l'état dévasté des voiles et de comprendre que le navire est à la dérive.

A bout de force ils vont réussir à se hisser sur le tillac, à escalader le haut franc bord du bâtiment qui passe près d'eux.

N'hésitez pas à faire commencer l'histoire avec 1 ou 2 PS de moins et infliger des -1 au jet d'action et perception (voire résistance) tant que les pjs n'ont pas réussi à étancher leur soif.

inspirer les pjs pour leur futures aventures)

Un jet de corps+perception+métier marin donne pour chaque succès

- Il y a malgré tout des marques de bois rayés et usés par le transport de charge lourde

- les voiles sont endommagées et pas du tout réglés pour la météo des deux jours précédents (si c'était une tempête ou un fort vent les voiles sont déchirées car elles n'ont pas été réduites et si c'était un vent faible, la majorité des voiles sont carguées (enroulées et attachées sur les vergues) alors qu'il était possible de mettre toute la voilure.

- il y a des traces de sang séchés

Si aucun joueur n'arrive à la conclusion que le navire a du être abandonné depuis plusieurs jours, un pnjs peut leur souffler l'idée ou un jet d'action+esprit (ou rien du tout).

L'exploration du navire

Le tillac et les gaillards

Le Tillac

Il s'agit du pont à l'air libre avec à l'avant le gaillard avant et à l'arrière le gaillard arrière, quartier des officiers et au dessus la dunette (le pont à l'air libre du gaillard arrière).

Le tillac est désert, pas de signe de combat, sans jet les pjs peuvent remarquer l'absence des canots. Les canons sur le pont sont en bois, grossièrement taillés et peints pour donner l'impression de loin d'un armement visant à éviter des combats. (stratégie courante et qui pourra ainsi

Le gaillard avant

Il s'y trouve la cuisine avec une petite cheminée (d'un demi mètre environ) qui en sort (durant les combats le foyer est éteint), une petite réserve de nourriture et d'eau (pour la journée, probablement montée le matin des cales) et un des quartiers des gabiers (des branles (autre nom pour le hamac du marin), quelques cantines de bois renforcées de fer calées et fixées dans des coins, des petits sacs pendant des barrots (petite poutre latérales). Il y a aussi le grand cabestan (treuil horizontal servant à remonter l'ancre) ainsi que le quartier du cuisinier.

Le mat de misaine traverse le gaillard avant.

Si les pjs tentent d'ouvrir la porte ils constatent une forte résistance, la porte n'est pas verrouillée mais il y a quelque chose qui appuie dessus. (Deux corps morts)

Un test de corps+action-2 (sans prendre en compte le potentiel malus du à leur état de fatigue et faim) leur permet d'ouvrir la porte. Jusqu'à deux pjs peuvent pousser en même temps (faites un seul jet avec celui qui a le meilleur score corps+action mais supprimez le malus de -2).

Les pjs peuvent aussi tenter de faire un bélier avec des morceaux de bois (aucun jet à faire pour forcer la porte) ou simplement passer par le dessus du gaillard et sauter sur la partie tout à l'avant.

Dans le gaillard, une forte pénombre règne ainsi qu'une odeur horrible de merde et viande purifiée. A l'avant à l'air libre juste devant le mat de beaupré il y a plusieurs seaux remplis de merde. Il y a plusieurs corps morts.

Un test corps+perception+médecine ou premier soin permet de remarquer que les démembrements sont tranchés nets et qu'ils sont tous subis la même mutilation : éventrer.

Un jet de coeur+résistance permet de percevoir la présence d'un homme à la dernière minute (si jet raté un pjs se fait bousculer et attaquer).

Le cuisinier Felipe Llacer

PNJ moyen, mal rasé avec une barbe de plusieurs jours, des yeux qui bougent sans arrêt, impossible de les poser quelque part, ses mains tremblent, une odeur infecte sortant de sa bouche (entre alcool et putréfaction (test corps+perception)

et un aide **Carlos Sanchez**

PNJ moyen, même regard fou, odeur que Felipe.

ont survécu au carnage mais sont devenus fou après l'influence mentale. Durant la dérive ils ont rapidement dévorés leur vivre et ont peur de descendre dans les cales à causes des monstres (zombies); du coup ils ont commencé à dévorer les morts restant sur le tillac.

Si un pj porte une croix ou fait référence à la chrétienté (invoque les saints, porte une bure) les deux cuisiniers se jettent à ses pieds et invoquent la sainte vierge en lui demandant pardon.

Si un pj porte des symboles vaudous ou satanique ils seront plus agressifs et refuseront de leur parler voire préféreront mourir que d'aider les pjs en fonction de leur façon de se comporter.

Ils refuseront d'aller dans les ponts inférieurs et préféreront se battre et mourir.

D'eux ont ne peut pas apprendre grand-chose, hormis qu'un massacre à eu lieu à cause des esclaves, qu'un sorcier et que le diable étaient à bord et qu'ils ont chassé les esclaves après avoir tué les espagnols.

Le mal réside dans les cales empêchant l'accès au vivre.

Les pjs peuvent boire ici (retirer le malus de -1) mais n'hésitez pas sur le fait que l'eau est jaune, puante (en réalité pas encore totalement impropre à la consommation et courante sur les navires faisant de long voyage en mer). Hésitez pas à dire que dans un des tonnelets en sortant la louche ils voient des vers flotter (ce tonnelet est imbuvable).

Le Gaillard arrière

Quartier des officiers et du capitaine ainsi que de leur aumônier.

On y trouve en entrant la salle des cartes avec une table et instruments et journal de bord., puis un messe donnant sur la galerie arrière (sorte de balcon) et les cabines étroites des officiers (second capitaine, pilote, lieutenants, le médecin de bord et l'aumônier) (trois cabines de chaque côté et de nombreux placards dont la salle des bouteilles (sorte de toilette suspendue au dessus de la mer) ainsi qu'un escalier donnant sur la partie supérieure du gaillard (pas sur le pont à l'air libre mais le reste des cabines.

Sur le deuxième étage, du gaillard accessible donc par un escalier à l'intérieur ou par l'extérieur, se trouvent le messe du capitaine donnant aussi sur une galerie extérieure ainsi que sa cabine bien plus grande et un autel.

Sur la dunette la barre ne répond plus.

Les lieux est vide mais bien rangé (les africains n'ont même pas eu le temps de piller l'endroit avant que les zombies ne soient libérés de leur domination).

Une fouille peut révéler quelques signes de combat.

Avec des armes de bonne qualité (rapière, dague, pistolets)

et le journal de bord du capitaine **Villany de Justinia Bicente** (trouvable automatiquement car dans le tiroir de son lourd bureau)

le journal de l'aumônier **Esquivel de Alarcon** (à fouiller, hésitez pas à demander un jet difficile sauf si les pjs insistent sur la fouille de sa cabine)

second capitaine **Henrique Juanes de Massilla**

Les deux journaux sont donnés en pièces jointes.

Le journal du médecin **Blas de de Ribo**. Dedans juste des détails de la progression de la maladie, qui frappe l'équipage et épargne les officiers. une traduction permet de comprendre que le médecin se sent dépassé par la maladie qui lui est inconnu. Il pense que cela peut venir de la nourriture mais il a inspecté les vivres et n'a rien trouvé d'étrange et tous les marins ne sont pas touchés. Un test d'esprit+action+médecine peut permettre de certifier que les symptômes rapides et violents ne correspondent à rien de connus.

Un test de esprit+perception+religion chrétienne (ou ésotérisme) peut permettre de savoir que des rituels d'exorcisme ont été fait ici. Avec les restes d'encens, des livres traitant du sujet déposés sur l'autel.

Le pont inférieur

quartier de vie de l'équipage. Un y trouve donc des branles, cantines et sacs comme pour le quartier des gabiers mais aussi des tonneaux et sacs de vivres vides (les esclaves dans leurs premières heures de libertés ont fait un festin des vivres de l'équipage), ce qui n'est pas courant sur les navires de guerre et marchand.

Tout à l'avant il y a plusieurs cabinets

Le plus grand : l'atelier du maître voilier qui comprend ses outils mais aussi des tonnes de voiles, tissus et kilomètres de cordages.

Ensuite L'atelier du maître charpentier et au centre un local contenant les câbles (cordage très épais qu'on relie à l'ancre avant de les jeter (à cette époque ce n'est

pas encore une chaîne mais un cordage très épais)

A l'avant il y a un véné d'invocation inachevé d'agoué (un test de pratique vaudou permettra de reconnaître les traces d'un rituel vaudou pour l'invoquer (le mat de misaine qui traverse le pont a été peint aux couleurs d'un mat, il y a des tambours et le bokor porte les couleurs d'agoué)

Il y a près du véné le corps de plusieurs africains morts depuis plusieurs jours (il s'agit de **MOABI RESEGO** le bokor qui a été tué d'un coup dans la tête alors qu'il se préparait à appeler Agoué pour les aider, libérant ainsi les zombies. Son corps n'a pas été attaqué par ces derniers. Et de ses assistants massacrés par les autres esclaves)

A l'arrière se trouve la timonerie, fermée et bloquée. (les espagnols sont fatigués, assoiffés mais surtout en entendant les pjs arriver ils vont tenter de se faire discret). Devant la paroi il y a de nombreux corps d'esclaves (tués quand ils ont tenté de forcer le bastion espagnols).

Si les pjs tentent d'ouvrir la porte il peut être possible d'entendre les espagnols s'agiter (par un test de corps+perception par exemple). S'ils arrivent à briser la porte ils seront reçus par une volée de balles.

Il y a 8 espagnols (pnjs moyens mais avec deux pistolets ou mousquet chacun) encore en vie, dont 3 blessés. Ils étaient une dizaine mais une tentative pour chercher des vivres leur a coûté la vie. Dans la timonerie les câbles reliant la barre franche directement lié au gouvernail à la barre à roue (pas historique pour cette époque) ont été coupés par les espagnols pour conserver

de cette manière le contrôle du navire (ou nuire le plus possible aux manœuvres à la voile). Il y a de nombreuses bougies consumées, des croix et autres symboles de saint patrons sur les parois de bois, des restes de vivre, des morts dans un coin.

Les espagnols peuvent ouvrir une petite ouverture dans la porte pour communiquer avec les pjs, ils sont prêts à se rendre et même aider à manœuvrer le navire si les pjs nettoient le galion des zombies. Ils avertissent les pjs de quitter le navire (d'autres leurs demandent leur aides), comme pour les cuisiniers cela va dépendre des symboles et propos des pjs. Mais ils ne sont pas fous, justes choqués et fatigués.

Il n'y a rien d'autre dans ce pont hormis des traces de sang séchée, un pénombre.

Les cales

Les cales sont divisées en gros en deux zones : les soutes (réserves pour l'équipage) et les cales : la zone pour la marchandise (dans notre cas la zone de vie des esclaves). Les mats rejoignent la quille dans cette zone, et au pied du grand mat se trouve la pompe d'assèchement.

L'air y est lourd et humide, malgré les manches à air nombreuses, la lumière faible (sans lampes les pjs ne verront rien), l'endroit est relativement frais car les bordés (planches de bois) sont dans l'eau, on peut entendre le bois travailler dans la mer.

Les cales

Elles sont remplies de « lit superposés » (plusieurs étages de lit très étroits) où étaient positionnés les esclaves. Vers l'avant il y a 3 zombies dans l'obscurité,

immobile. Il y a aussi un véné mal dessiné de loco (un pj pratiquant le vaudou ou le connaissant peut facilement le reconnaître et reconnaître aussi les nombreuses imperfections). Il a été fait par la jeune femme africaine qui tentait de protéger les siens.

Les soutes

Elles sont accessibles uniquement par une échelle devant la timonerie. Elles sont séparées par une cloison des cales. Dans les soutes il y a des tonnes de tonneaux d'eau et de vivres.

Plus en arrière il y a

La soute à biscuit est remplie de sacs de biscuit de mer avec au centre la sainte barbe (pièce servant à stocker les boulets et la poudre, ici elle sert juste d'armurerie (pistolet, mousquet et piques).

Autour de la sainte barbe, il y a des zombies (nombre de pj-1) ils semblent attirer par la soute à munition.

Une fois les zombies tués, un africain épuisé en sortira. Il est apeuré, à bout de force et a peur (surtout si signe chrétien et vaudou (la cause de ses problèmes des derniers jours)). Il n'a pas réussi à partir sur une des chaloupes coincées par les zombies il a trouvé refuge là.

Si les Pjs se montrent diplomates il ne représente pas une menace et expliquera un peu en détail les événements du point de vue des africains.

Pour information

les noms :

le survivant : **Hadi Roho**. (les pjs adorent demander le nom de tout le monde)

Le bokor : **Moabi RESEGO**

la jeune femme faussement accusée : **Ifama N'Chaga**

son père qui a tué le bokor : **Onika N'Chaga**

Vous pourrez trouver le nom du second capitaine et du capitaine dans les journaux si besoin. Inspirez vous de ce qui est écrit dedans et dans ce guide pour combler les possibles vides.

Et surtout aux pjs de voir comment vont ils faire pour naviguer avec un tel navire. Une trêve avec les espagnols est sans doute nécessaire mais ils demanderont de tuer l'africain lui aussi victime du sort qui s'est joué ici. Cependant ils tiendront leur parole et ne tenteront pas de saboter le navire (sauf si un navire de guerre espagnol les aborde). Peut être pourront ils même devenir eux même pirates, dégoûtés par la vie de misère qu'ils menaient.

Ce scénario se basant surtout sur créer une atmosphère n'hésitez pas à augmenter le danger si vous pensez que cela est nécessaire. Je conseille cependant de ne mettre aucun danger (hormis les cuisiniers) sur le tillac et les gaillards. Il y a de forte chance que ce soit les premiers lieux visités par les pjs, cela peut permettre d'établir une ambiance pesante et faire naître une inquiétude envers ce qui se cache dans les entrailles du navire (qui en soit est une menace assez faible).

Vous pouvez ajouter des zombies qui grattent les parois de la timonerie ou traînent autour du corps du bokor.

Je réfléchis aussi à faire une version où les zombies sont remplacés par un esprit, démon, diab' de type possesseur et esprit frappeur.

Cela offre beaucoup plus d'opportunités car la menace peut ainsi se déplacer, se cacher, voire au début cohabiter (dans le corps de l'aide du cuisinier) mais

commencera à tuer et harceler les pjs
quand ces derniers vont commencer à
vouloir remettre les voiles.

Je reviens vers vous avec cette version si
ce scénario vous a plu ou que vous y
voyez un certain potentiel.

15 Mars de l'an de grâce 1658

Nous sommes partis ce matin du port de Valance sous la bénédiction je l'espère de la vierge Marie et de Saint Nicolas, avec un vent favorable, faites qu'il dure.

Nous faisons voiles pour la côte d'Ivoire puis ensuite la nouvelle espagne, le voyage devrait durer deux mois avec une escale dans le port de Ouidah. Dès que la mer et le vent le permettront je mettrai à l'épreuve l'équipage. J'ai cependant toute confiance en mes officiers, ce ne sera pas ma première, ni leur première traversé de l'Atlantique.

Que Dieu dans sa miséricorde nous garde du danger.

27 Avril de l'an de grâce 1658

Nous sommes enfin arrivé à Ouidah pour nous fournir en esclaves, ces derniers sont vitaux pour le développement de la nouvelle espagne, le roi nègre de la côte est un ami et je sais qu'il saura nous fournir en hommes forts et femmes serviables.

28 Avril de l'an de grâce 1658

Je me suis entretenu rapidement avec N'Bogoua le roi nègre, il m'a informé qu'il est actuellement en guerre contre plusieurs tribus des terres, avec l'aide de quelques mousquets que je lui donne en échange des esclaves et de mes hommes il aura rapidement mis à genoux ces tribus de sauvages et nous aurons nos nègres rapidement.

5 Mai de l'an de grâce 1658

Avec l'aide de Dieu nous avons pu soumettre plus rapidement que prévu les tribus locales et aider N'Bogoua dans son règne. Nous avons pu aussi faire le plein de vivre, manger frais est un luxe à bord. Bientot nous appareillerons une fois la marchandise mise à côle. Ne pas trainer dans ces terres sauvages est chose prudente.

27 Mai de l'an de grâce 1658

Quelle punition divine s'est abbatue sur nous? Quels pêchés avons nous faits à bord pour que la maladie s'invite parmi nous? L'équipage souffre, terriblement, maux de ventres, fièvres, douleurs aux membres. Leurs humeurs semblent noires et nos soins inefficaces.

Cela fait plusieurs jours que le mal a commencé, je remercie Dieu que je suis épargné ainsi que les officiers. Mais sans l'équipage notre navire ne pourra arriver à destination.

29 Mai de l'an de grâce 1658

Mon second, ce brave Alonso Henrique Juanes de Mansilla, que dieu le protège, a remarqué durant la promenade des nègres que ces derniers ne souffrent pas du mal qui saisit sans pitié notre équipage.

Il m'a suggéré qu'on fouille les esclaves pour voir si quelques démons noirs ne se cachent pas parmi eux. J'ai envoyé des hommes l'aider dans sa tâche et attend son rapport.

Que dieu protège ce navire du très saint royaume d'Espagne.

30 Mai de l'an de grâce 1658

De Mansilla avait vu juste, nous avons trouvé une nègresse, une sorcière, elle a été conduite devant le prêtre Cherino où elle a prétendu avoir juste appelé ses démons pour protéger les siens du mal qui nous frappe.

Elle a été pendue à la grande vergue pour le mal qu'elle a osé jeter sur nous et pour son arrogance nous lui avons la pendaison couper la langue et briser les jambes. Son corps a été jeté à la mer sans cérémonie. Si Dieu est miséricorde il lui offrira l'enfer qu'elle mérite.

2 Avril de l'an de grâce 1658

La malédiction de la sorcière nous poursuit, bien que nous ayons coupé sa perfide langue de vipère. Le mal continue et les esclaves s'agitent. J'ai fait tuer quelques-uns d'entre eux pour leur rappeler leur place.

Le calme est revenu dans la côle mais le mal persiste, nous avons jeté encore huit hommes morts de fièvres et de délires. Le prêtre pense que le navire est la proie d'un démon. Il tente un exorcisme.

6 Mai de l'an de grâce 1658

Je suis à bord depuis plusieurs semaines et j'ai la toute confiance du capitaine, néanmoins cet homme pieux ne semble pas se soucier du salut des âmes de nos nègres. J'en discuterai plus longuement avec lui mais je pense qu'il est de notre devoir de les éloigner de leurs croyances barbares et sanglantes et leur apporter la lumière du seigneur.

10 Mai 1658

Ce brave capitaine de Villani m'a autorisé à prêcher auprès des esclaves. Ces simples d'esprits ne comprennent pas ma langue mais j'espère que par la grâce du Seigneur ils comprendront la miséricorde de mes messages.

28 Mai 1658

Seigneur ait pitié de tes brebis. Délivre nous du mal qui frappe ce navire. Les messes que j'ai fait tous les jours ne nous ont pas épargné la colère du très haut ou la malice du démon!! Les marins commencent à souffrir gravement et ce qui n'était que mal de ventre et douleur est maintenant mort. J'ai du aujourd'hui entendre les derniers doutes les dernières confessions de six mourants. Nous avons fait ce que nous pouvions pour leur dernière cérémonie les rendant à la mer.

29 Mai 1658

La maladie continue de ravager le rang de nos braves marins et épargnent les esclaves. Le second suspecte quelques actes de sorcelleries. Je vais devoir l'accompagner dans cette côle sombre et puante pour chercher un coupable.

Le second capitaine avait raison, nous avons trouvé une sorcière. Je vais devoir la questionner, lui faire avouer ses pêches.

30 Mai 1658

Nous avons fait ce que nous pouvions, je commence à trembler. J'ai mal et mes nuits sont tourmentées par le malin mais je tiendrai bon pour le bien de ce navire. Dieu me met à l'épreuve.

2 Avril 1658

Le capitaine a entendu raison et il me laisse exorciser ce navire. La maladie n'est qu'un élément parmi d'autres, le mal se cache chez les hommes, dans leur coeur. Je le vois au fond des yeux, au fond de mes yeux. Je lutterai bien que je tremble en écrivant ces mots. Je chasserai le diable de ce navire!