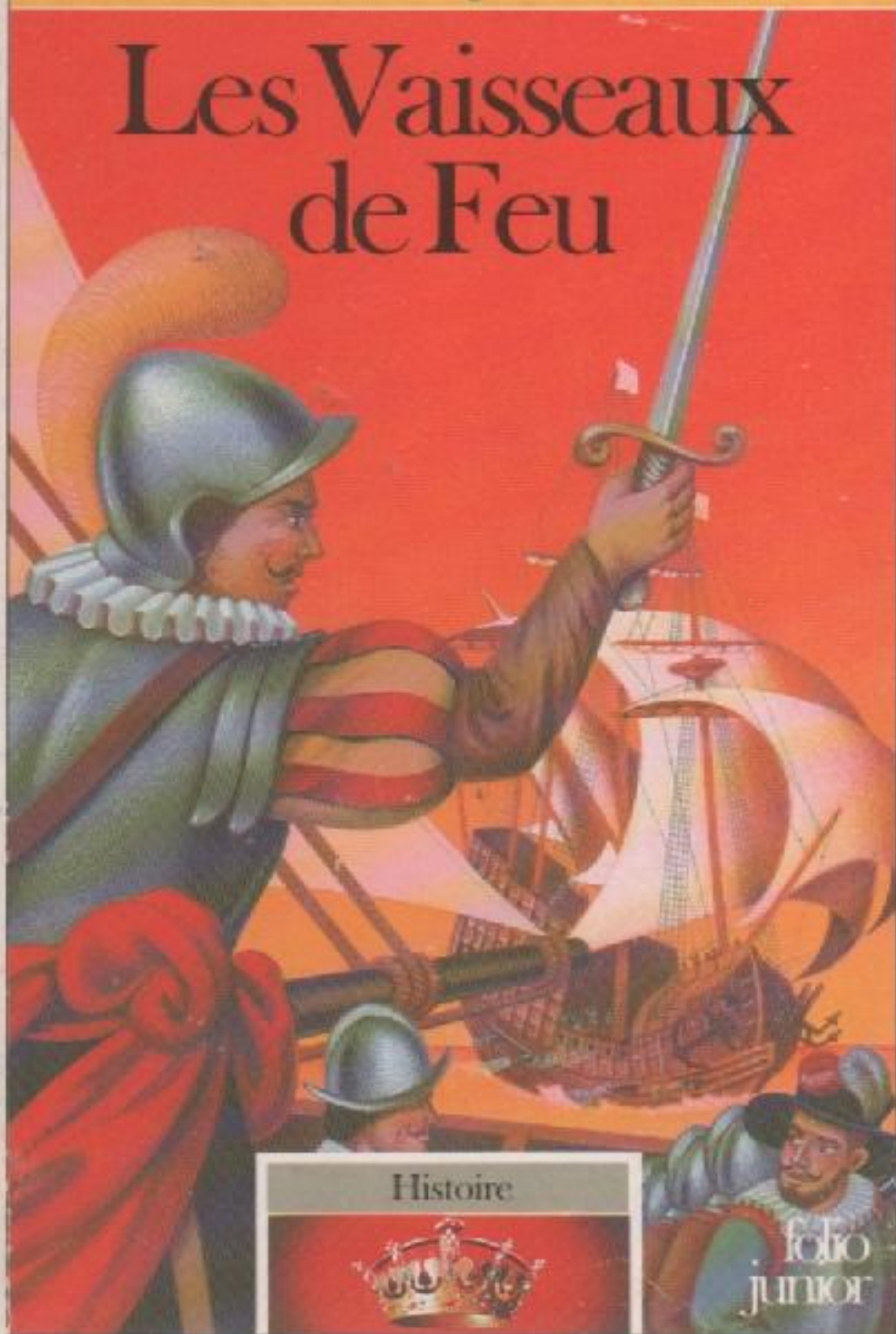


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

Les Vaisseaux de Feu



Histoire

folio
junior

Simon Farrell et Jon Sutherland

Les Vaisseaux de Feu

Histoire/5

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Illustrations de A. Paul Collicutt

Gallimard

Voici une nouvelle série de Livres dont VOUS êtes le Héros, «Histoire», des livres-jeux historiques qui vont vous entraîner dans le passé et vous permettront de vivre par vous-même de grands moments de l'histoire. Dans cette série, vous devenez un homme de l'époque, amené à prendre une succession de graves décisions qui vous font pénétrer au cœur des événements et de la vie quotidienne de cette période. Vous ferez la connaissance de personnages historiques célèbres, vous leur parlerez, vous serez dans la confidence de leurs pensées et de leurs actes, peut-être même pourrez-vous influencer personnellement sur leurs résolutions !

Chaque fois que vous vous trouverez devant une alternative, pesez soigneusement le pour et le contre, car, en ces temps troublés, bien des dangers guettent les imprudents, et un choix malheureux risquerait de mettre un terme à votre aventure avant même qu'elle n'ait réellement commencé. Vous trouverez dans ce livre les règles du jeu des livres-jeux historiques (vous aurez besoin d'un crayon, d'une gomme et de deux dés à jouer ordinaires, ces derniers pouvant être remplacés par la Table de Hasard de la page 27), un résumé des

événements dont le monde est alors le théâtre, et la description détaillée du personnage que vous allez incarner et de ce que l'on peut attendre de vous.

En pages 10 et 11, vous trouverez une Feuille d'Aventure (et une Feuille de Combat) sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons de noter vos points dans les cases correspondantes de cette Feuille d'Aventure avec un crayon, ou mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Sommaire

Feuille d'Aventure	10
Feuille de Combat	11
L'Européen 1587	13
L'Invincible Armada	15
Les sept talents	17
Utilisation des talents	19
Modèle de Héros	23
Portrait du Héros	24
Table de Hasard	27
L'aventure	29

Feuille d'Aventure

TALENTS

(de 2 à 12)

Force

Agilité

Chance

Diplomatie

Adresse

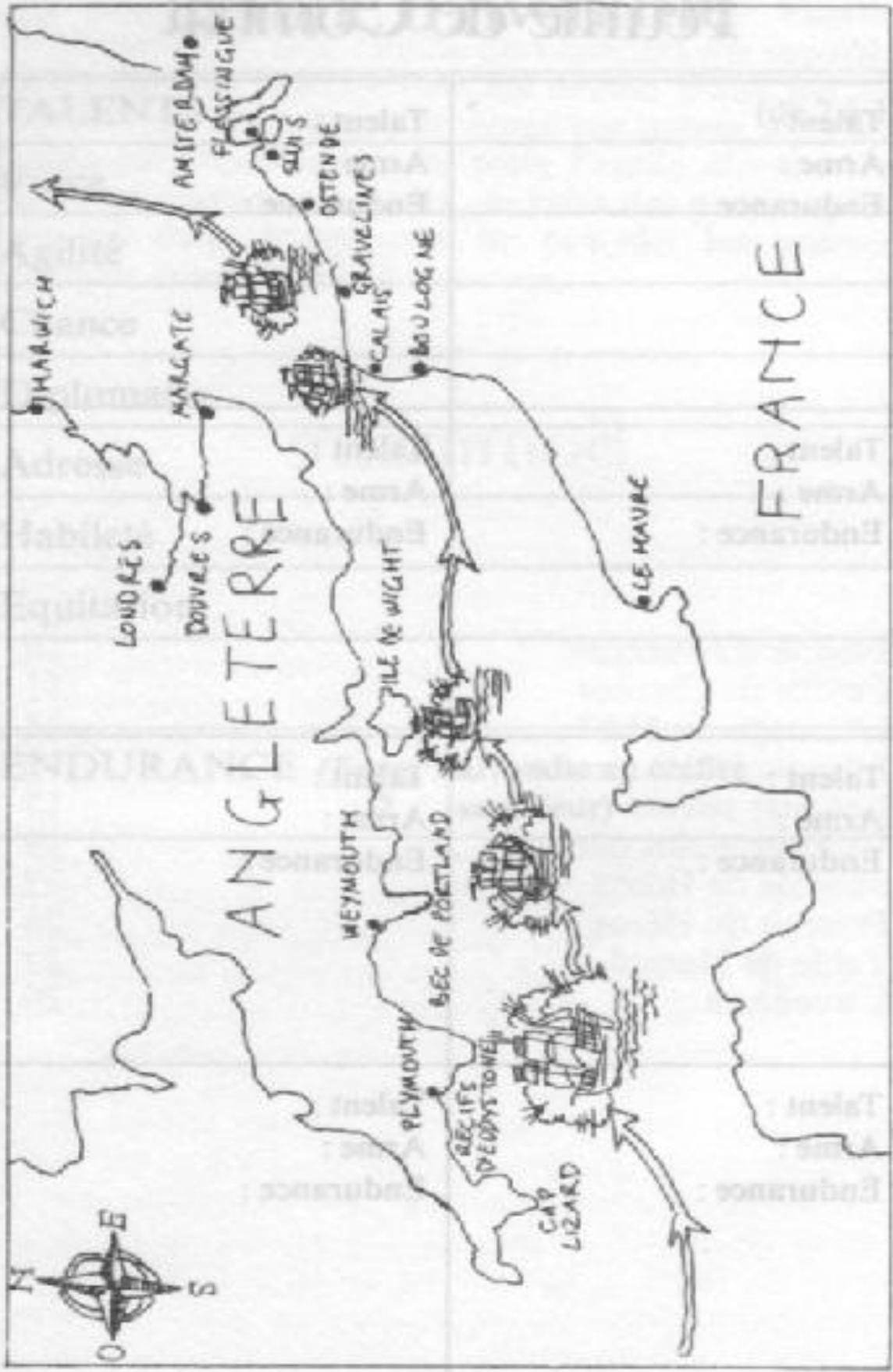
Habilité

Equitation

ENDURANCE (Force/2: arrondie au chiffre supérieur)

Feuille de Combat

Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :



L'Europe en 1587

Il y a déjà plusieurs années que l'Europe est divisée en deux camps ennemis. En Espagne, c'est le règne de la Sainte Inquisition. L'Angleterre, elle, a pris la tête des Protestants dans la guerre qu'ils livrent contre le pouvoir du Pape. En 1568. Élisabeth d'Angleterre («la bonne Reine Bess», comme la surnomment ses sujets) remporte une victoire décisive sur Marie Stuart, la très catholique reine d'Écosse. Marie Stuart, chassée de son royaume, est contrainte de se réfugier en Angleterre. Accueillie avec tous les égards dus à son rang, elle n'en devient pas moins la prisonnière de sa cousine Élisabeth. L'Angleterre compte alors comme alliés les Pays-Bas, en révolte contre l'occupant espagnol, ainsi que des sympathisants en France, en Suisse et en Allemagne. L'Empire espagnol représente son ennemi le plus puissant, une puissance renforcée par l'exploitation des richesses fabuleuses dont regorge la lointaine Amérique. La France, où règne Henri de Valois, est également catholique, mais le monarque français ne s'entend guère avec les Espagnols et il n'est pas question d'alliance entre eux. Bien

qu'officiellement en paix, l'Angleterre et l'Espagne, en fait, sont en guerre. L'argent et les soldats anglais aident les Pays-Bas dans leur rébellion contre le duc de Parme, allié des Espagnols. Des capitaines de vaisseaux anglais, tel sir Francis Drake, capturent des galions espagnols chargés de trésors dans la mer des Caraïbes, tandis que des espions à la solde du roi d'Espagne incitent les catholiques d'Angleterre à se révolter contre leur reine protestante. Les Espagnols, cependant, n'ont pas encore attaqué l'Angleterre: ils tentent plutôt d'encourager une rébellion interne qui serait conduite par Marie Stuart d'Écosse, la reine déchuée et prisonnière, que ses partisans espèrent libérer au plus vite.

Mais Élisabeth veille : ses ministres craignent par-dessus tout que les Espagnols arrivent à leur fin et qu'une révolte éclate. Aussi les catholiques sont-ils placés sous haute surveillance. A Rome, le pape a purement et simplement excommunié la reine d'Angleterre et ses partisans. De plus, il a promis au roi Philippe II d'Espagne de lui verser un million de ducats d'or le jour où ses troupes débarqueraient sur le sol anglais. Mais Philippe est un vieux roi prudent, il consacre toutes ses ressources à combattre la rébellion des Pays-Bas et se contente, en ce qui concerne l'Angleterre, d'attendre l'inévitable révolution dont ses espions lui assurent qu'elle ne saurait tarder.

Mais tous ces plans sont bientôt bouleversés: un complot visant à délivrer Marie Stuart et à tuer Élisabeth est en effet déjoué. Marie est alors exécutée pour haute trahison et l'Empire espagnol se voit tout à coup contraint de modifier complètement sa stratégie...

L'Invincible Armada

1556 - Philippe II devient roi d'Espagne. 1558 - Élisabeth P devient reine d'Angleterre. 1566 - Rébellion aux Pays-Bas. Septembre 1568 - Un combat naval, au large des côtes du Mexique, oppose des vaisseaux anglais commandés par sir John Hawkins à la flotte espagnole.

Novembre 1568 - Des vaisseaux anglais interceptent en Manche des bateaux transportant de l'argent à destination des troupes espagnoles qui combattent aux Pays-Bas.

1578 - Le duc de Parme prend la tête d'une armée espagnole pour mater la révolte aux Pays-Bas. 1580 - Bien décidé à monter sur le trône du Portugal. Philippe II confie une armée au duc d'Albe et une flotte au marquis de Santa Cruz afin d'assurer militairement la réussite de son objectif. Il devient en effet roi du Portugal.

Mai 1585 - Philippe II fait saisir tous les vaisseaux anglais mouillant dans des ports d'Espagne, en représailles contre le pillage de galions espagnols.
Août 1585 - Élisabeth P accepte d'envoyer des troupes aux Pays-Bas pour aider la rébellion contre les Espagnols.

Avril 1587 - Marie Stuart, reine d'Écosse, est exécutée pour trahison. Sir Francis Drake détruit les vaisseaux mouillant dans le port de Cadix. Février 1588 - Le marquis de Santa Cruz meurt. Il est remplacé à la tête de la flotte, l'Armada, par le duc de Medina Sidonia.

Mai 1588 - Préparatifs d'une expédition de l'Armada contre l'Angleterre.

29 juillet 1588 - L'Armada est en vue au large du cap Lizard, en Cornouailles.

-août 1588 - L'Armada mouille au large de Calais.

-et 8 août 1588. Profitant de l'obscurité, les Anglais envoient des brûlots - c'est-à-dire des vaisseaux enflammés qui dérivent sans équipage - en direction de l'Armada. La flotte espagnole est ainsi dispersée et poursuivie vers le nord. Les vaisseaux rescapés s'enfuient le long des côtes d'Écosse et d'Irlande.

Septembre 1588 - L'Armada entre dans le port espagnol de Santander. Plus de la moitié de la flotte a été détruite.

- L'Armada entreprend une expédition contre l'Irlande, mais la tempête l'empêche d'atteindre son but.

- L'Armada est à nouveau envoyée en Angleterre mais, cette fois encore, la tempête aura raison des vaisseaux espagnols.

Les sept talents

Il existe sept domaines principaux dans lesquels un Héros, en ces temps troublés, doit faire preuve de compétence. Le niveau de ses capacités dans chacun de ces sept talents se traduit par un chiffre compris entre 2 (le plus bas) et 12 (le plus élevé). Le choix de vos talents dépend uniquement de vous. Au début du jeu, vous êtes crédité d'un pécule de 50 points, que vous pouvez répartir comme vous l'entendez entre vos sept talents, à condition d'attribuer à chacun un minimum de 2 points et qu'aucun d'entre eux n'en reçoive plus de 12. Dans *Les Vaisseaux de feu*, les sept talents sont les suivants: Force, Agilité, Chance, Diplomatie, Adresse (armes à feu), Habileté (armes blanches) et Maîtrise de la Mer. Lisez les précisions données ci- après sur chacun de ces talents et examinez le Modèle de Héros figurant à la page 23 avant de répartir vos points et de noter vos totaux sur votre Feuille d'Aventure, à la page 10.

Force : c'est l'aptitude de base de votre personnage à supporter ou à infliger des dommages. Lorsque vous avez déterminé le nombre de points que vous désirez attribuer à la Force et rempli la case appropriée de votre Feuille d'Aventure, divisez ce chiffre par deux (en arrondissant, au besoin, au chiffre supérieur : si, par exemple, votre total de Force est 7, la moitié arrondie est 4) et inscrivez le résultat en face de la mention Endurance de votre Feuille d'Aventure.

Agilité: ce talent permet à votre personnage de se tirer d'un mauvais pas en esquivant un coup d'épée, en sautant par une fenêtre ou en se mettant rapidement hors d'atteinte.

Chance : dans certaines occasions, vous n'aurez pas d'autre solution que de remettre la vie de votre personnage entre les mains du destin. Il est souvent utile d'être très chanceux !

Diplomatie : certaines circonstances exigeront de la subtilité. Si vous êtes pris au dépourvu, sans arme ni possibilité de fuite, un peu de Diplomatie vous permettra souvent de vous en tirer.

Adresse : il est rare qu'un officier ait besoin de faire usage d'un pistolet, mais ce talent peut néanmoins se révéler utile en certaines circonstances. L'Adresse permet également de tirer au canon à bord d'un vaisseau, lors d'un combat naval.

Habileté : le combat à l'épée est la forme d'affrontement la plus courante à cette époque. Un homme décidé, sachant manier l'épée avec suffisamment d'habileté, peut être redoutable.

Maîtrise de la Mer : un bon capitaine doit connaître la mer et savoir s'adapter à ses diverses humeurs. Ce talent permet de bien mener un vaisseau et de donner des ordres judicieux aux membres de l'équipage, mais aussi de tirer avantage des erreurs de l'ennemi.

Utilisation des talents

Combat

Au cours de l'aventure, votre personnage sera parfois obligé de se battre. Bien que cette issue puisse le plus souvent être évitée grâce à la sagesse de vos décisions, vous n'aurez pas toujours intérêt à esquiver l'affrontement. Dans ces cas-là, le paragraphe dans lequel le combat a lieu vous donnera toutes les indications utiles. On vous dira trois choses : quelle arme vous devez utiliser (si vous avez le choix, on vous le précisera), quel genre d'adversaire vous affrontez, et le numéro du paragraphe auquel vous devrez vous rendre selon que vous serez vainqueur ou vaincu.

Votre antagoniste sera décrit de la façon suivante :

ESPAGNOL HABILETE : 7 ENDURANCE : 4

Chaque fois que vous vous apprêtez à livrer un combat, notez sur la Feuille de Combat les caractéristiques de votre adversaire et les vôtres. Ces caractéristiques comprennent le talent de votre adversaire dans le maniement de l'arme utilisée, son total d'Endurance, votre propre talent (si l'arme n'est pas spécifiée, il s'agira obligatoirement de l'épée, celle-ci étant toujours à portée de main), votre total actuel d'Endurance et - c'est le plus important ! - le numéro du paragraphe où a lieu le combat.

L'issue du combat est facile à déterminer. Lancez deux dés : si le nombre de points amené est *in férieure* ou *égal* à votre total de talent, vous avez touché votre adversaire en lui infligeant une blessure. (Si vous n'avez pas de dés, utilisez la Table de Hasard de la page 27 en vous conformant au mode d'emploi.) Avec une arme blanche (talent d'Habilité) ou à mains nues (talent de Force), vous réduisez de 1 point l'Endurance de votre adversaire chaque fois que vous lui infligez une blessure. Avec un pistolet ou un mousquet (talent d'Adresse), vous la réduisez de 2 points. Déduisez du total d'Endurance de votre adversaire le nombre de points correspondant à la blessure que vous lui avez infligée. Dans certains cas, un seul coup de pistolet suffira à neutraliser un adversaire. Des explications

vous seront données chaque fois que la situation se présentera.

Après avoir lancé les dés pour votre propre Assaut, vous en faites autant pour le compte de votre adversaire. Si le nombre de points que vous amenez est *inférieur ou égal* à son total de talent, il vous atteint et vous inflige une blessure. Déduisez alors de votre propre total d'Endurance le nombre de points correspondant.

Le combat se poursuit de cette manière, en lançant les dés alternativement pour vous-même et pour votre adversaire, jusqu'à ce que l'un de vous deux soit tué en recevant suffisamment de blessures pour que son total d'Endurance soit réduit à zéro. La mort de l'un ou l'autre des combattants intervenant aussitôt que son total d'Endurance est réduit à zéro, il est indispensable de modifier ce total après chaque blessure.

La plupart du temps, vous aurez le bénéfice du premier Assaut. Si tel n'est pas le cas, cela vous sera clairement précisé dans le paragraphe. Si, à un moment quelconque du combat, voire personnage amène un double-as (c'est-à-dire si les dés s'immobilisent tous les deux avec le chiffre 1 sur le dessus), ou si vous pointez un 2 sur la Table de Hasard, vous tuez automatiquement votre adversaire. Malheureusement, la règle s'applique également dans l'autre sens : si vous amenez un double-as ou si vous

pointez un 2 sur la Table de Hasard pour le compte de votre adversaire, c'est vous qui êtes tué.

En cas de combat rapproché, que ce soit à l'épée ou à mains nues, vous avez le droit d'adopter une règle facultative : vous pouvez décider, au début de l'Assaut, de diviser votre total de talent par deux (en arrondissant au chiffre supérieur). Cela diminue vos chances d'atteindre votre adversaire, mais, quand viendra son tour de vous attaquer, son talent sera également réduit de moitié, et il aura plus de mal à vous atteindre. Ce qui peut être un avantage s'il est plus fort que vous.

Autres talents

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion d'utiliser vos autres talents. Par exemple, vous aurez peut-être besoin de convaincre une sentinelle de vous laisser passer (talent de Diplomatie). En d'autres circonstances, vous pourrez recourir à la Chance pour vous tirer d'une situation inextricable. Chaque fois que l'on vous demandera de faire appel à l'un de vos autres talents, lancez deux dés en essayant d'amener un nombre de points *inférieur ou égal* à votre total dans le talent considéré. (Si vous n'avez pas de dés, utilisez la Table de Hasard de la page 27 en vous conformant au mode d'emploi.) Si vous y parvenez, vous vous rendrez au paragraphe correspondant à votre succès.

Si vous échouez, vous devrez gagner un autre paragraphe, sans doute moins favorable.

Pour venir à bout d'une entreprise, vous serez parfois forcé de tester avec les dés plusieurs talents différents.



Modèle de Héros

- Force :** 12 En cas de bagarre, ou s'il a décidé d'enfoncer une porte, il ne sera pas facile de lui tenir tête.
- Agilité :** 5 Pas très agile. Ne comptez pas sur ce talent en cas de pépin.
- Chance :** 8 Relativement élevée. Le Héros est un veinard.
- Diplomatie :** 6 Talent moyen. Devrait pouvoir se sortir d'un mauvais pas.
- Adresse :** 8 Pas un tireur d'élite, mais devrait toucher la cible plus souvent qu'il ne la manque.
- Habilitété :** 7 Escrimeur standard. Pourra tenir sa place dans un combat à l'épée.
- Maîtrise de la Mer :** 4 Pas fameux ! Voilà un Héros qui risque fort d'avoir des ennuis à bord de son vaisseau, même s'il se contente de jeter l'ancre !
- Endurance :** 6 Doté d'une grande vigueur physique, ce Héros est capable de supporter de nombreuses blessures. Il devrait survivre longtemps.

Remplissez la Feuille d'Aventure au crayon pour pouvoir gommer les scores et la réutiliser ultérieurement. Rien ne vous oblige à adopter les scores de talent figurant dans le Modèle de Héros : c'est à vous de déterminer le nombre de points que vous entendez affecter à chaque talent, pourvu que le total de tous ces points s'élève à 50. Procédez de même pour la Feuille de Combat. Ses huit cases ne seront peut-être pas de trop pour vous amener à la fin de votre aventure.

Portrait du Héros

Avant de commencer votre aventure, vous devez d'abord choisir votre camp. Si vous souhaitez combattre dans les rangs espagnols, tournez la page pour savoir quel héros vous allez être. Si vous préférez, en revanche, le camp des Anglais, lisez attentivement le paragraphe suivant.

Sir Ruppert Havilland

Sir Ruppert Havilland : c'est votre nom et vous êtes le fils d'un des conseillers les plus écoutés de la reine Élisabeth. Aussi loin que vos souvenirs remontent, vous avez toujours rêvé de commander l'un des vaisseaux de Sa Très Gracieuse Majesté et de

traverser les mers en quête de richesses et d'aventures. Avec l'aide de votre père, vous avez réussi à réunir suffisamment d'argent pour faire construire un navire de combat - le *Caroline* - que vous avez engagé dans la flotte commandée par sir Francis Drake, le célèbre capitaine de Sa Majesté. Vos expéditions vous ont mené jusqu'aux Caraïbes où vous avez contribué à la capture d'un vaisseau espagnol chargé d'or et d'épices. Le *Caroline* est un navire rapide et robuste, avec lequel il vous est facile de prendre l'avantage sur les lourds galions espagnols, malaisés à manœuvrer. Moins imposant que certains navires de la marine royale, le *Caroline* n'en est pas moins doté de 34 canons et son équipage est l'un des plus expérimentés d'Angleterre. Vous avez donc toutes les raisons d'être fier de votre bateau. Nous sommes le 1^{er} mars 1587 et le *Caroline* est à l'ancre dans le port de Gravesend, sur la Tamise, à l'est de Londres. Rendez-vous à présent au [1](#), où commence votre aventure.

Don Jaime Pena

Vous êtes don Jaime Pena, deuxième fils d'un gentilhomme castillan. Bien que la tradition familiale ne vous ait guère prédisposé au métier de marin - votre frère et la plupart de vos cousins sont officiers dans l'armée du roi - vous avez toujours aimé la mer. Or, depuis la découverte du Nouveau Monde et des

prodigieux trésors qu'il recèle, il n'est pas rare que de jeunes gens tels que vous prennent le commandement d'un vaisseau pour traverser l'océan, depuis Cadix ou Lisbonne, jusqu'aux Caraïbes. Vous êtes le capitaine d'un petit galion, le *San Nicolas*, qui assure, depuis déjà plusieurs années, des missions d'escorte et de transport de marchandises sur l'océan Atlantique. Vous avez convoyé d'appréciables quantités d'or et d'épices d'Amérique jusqu'en Espagne et vous avez dû affronter et vaincre de nombreux obstacles au cours de ces expéditions : épidémies de scorbut, tempêtes ou calmes plats, attaques de pirates anglais, notamment. Vous êtes un excellent capitaine et vous connaissez parfaitement les forces et les faiblesses de votre vaisseau armé de 34 canons. Le *San Nicolas* est actuellement à l'ancre dans le port de Lisbonne après avoir mené à bien une expédition dans le Nouveau Monde et votre équipage profite d'une permission bien méritée tandis que vous allez rendre visite à votre père. Nous sommes le 1^{er} mars 1587. Rendez-vous au [2](#), où commence votre aventure.

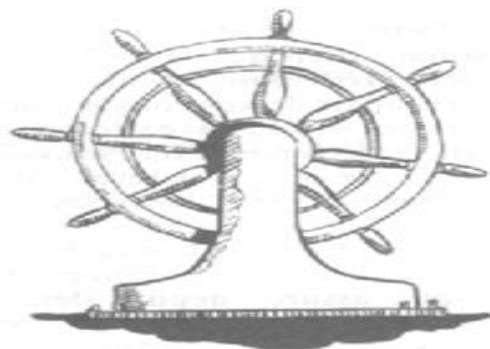


Table de Hasard

Si vous n'avez pas de dés à jouer à portée de la main, vous pouvez utiliser à la place le tableau ci-dessous. Posez simplement le livre ouvert devant vous, fermez les yeux, et pointez l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la Table en laissant faire le hasard. Ouvrez alors les yeux et regardez quel chiffre vous avez « amené ». Si, dans un paragraphe quelconque, on vous demande un nombre compris entre 1 et 6, procédez de la même manière, mais divisez le chiffre « amené » par deux, en arrondissant au chiffre inférieur.

10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	9
7	9	7	3	10	6	5	4	8	8	7	5
6	6	9	8	2	10	5	4	8	7	4	9
5	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
7	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
5	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10



Moins d'une semaine s'est écoulée depuis votre retour au port, mais déjà l'inaction vous pèse. Vous n'avez qu'une envie : repartir avec l'escadre de Francis Drake. Car les expéditions qu'il commande promettent toujours d'être passionnantes et lucratives, ce qui ne gâte rien ! Dans l'immédiat, vous quittez votre navire et vous vous dirigez vers les tavernes et les échoppes qui s'alignent le long du quai. Plus vous passerez de temps au port, plus vous devrez dépenser d'argent pour convaincre vos hommes de repartir avec vous. Tous sont de bons marins, mais un homme qui vient d'achever un long voyage et qui a les poches bien remplies n'a généralement pas très envie de reprendre la mer. L'idéal serait qu'ils dépensent leur pécule le plus vite possible. Ils seraient alors bien obligés de repartir, pour les Indes occidentales ou toute autre destination vers laquelle Francis Drake déciderait de vous emmener. Le capitaine Drake, pour sa part, ne se trouve pas à Gravesend. Il a été convoqué à Londres. Il faut sans doute voir là une confirmation des rumeurs selon lesquelles les Espagnols prépareraient une flotte de guerre - une Armada - dans l'intention d'attaquer l'Angleterre. Si l'information est digne de foi, alors la marine et l'armée anglaises auront beaucoup à faire avant d'être prêtes à affronter la

puissance militaire espagnole. Mais pour l'instant, rien n'est sûr. et vous vous contentez de chercher une bonne taverne où passer une agréable soirée. Si vous souhaitez la chercher le long du quai, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez pénétrer dans la ville, rendez-vous au [203](#).

2

Votre père habite à une trentaine de kilomètres de Lisbonne, à l'intérieur des terres, et le voyage qui vous mène jusqu'à sa maison dure une bonne partie de la journée. Si vos jambes sont habituées au roulis et au tangage d'un navire malmené par la houle, l'équitation, en revanche, ne leur est guère familière et lorsque vous mettez pied à terre dans la cour de la maison familiale, elles vous font aussi mal que si vous aviez passé trois jours en selle. Un domestique vient s'occuper de votre cheval et vous vous précipitez à l'intérieur de la vaste demeure pour aller saluer votre père. Vous revoir le met au comble de la joie, mais hélas, il a de tristes nouvelles à vous annoncer.

- La reine d'Écosse est morte, vous dit-il alors que vous venez tout juste de vous installer dans le grand salon, un verre de porto à la main. Elle a été exécutée en Angleterre. Un messenger m'a appris la nouvelle tout à l'heure.

Certes tout le monde s'attendait à ce sombre événement, on s'y attendait même depuis des années. Il

n'empêche : vous êtes scandalisé, bouleversé par ce que votre père vient de vous apprendre. En un éclair, vous songez aux conséquences que cette nouvelle peut avoir pour vous. On dit que si Sa Majesté le roi Philippe a refusé jusqu'à présent d'attaquer l'Angleterre, c'est parce qu'il espérait que les partisans de Marie Stuart parviendraient à renverser Elisabeth I^{re} la protestante. Hélas, cet espoir s'est à présent envolé. Lorsque vous avez quitté Lisbonne, ce matin, il y avait un nombre impressionnant de vaisseaux dans le port : le roi prépare une flotte de guerre, vous en avez la certitude. Ce qui ne peut signifier qu'une seule chose : il a décidé d'envahir l'Angleterre ! Qu'allez-vous faire, maintenant ? Si vous souhaitez retourner sur-le-champ à Lisbonne dans l'espoir qu'on vous donnera l'ordre d'appareiller, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez rester un peu avec votre père pour vous entretenir avec lui des événements, rendez-vous au [218](#).

3

Au soir du 25 juillet, l'Armada atteint la Manche et s'apprête à parcourir la dernière étape du voyage. Il s'agit de faire route vers les Pays-Bas où le duc de Parme vous attend avec son armée. A l'heure actuelle, il devrait disposer d'un nombre suffisant de chalands pour emmener ses hommes sur les rives anglaises en traversant la Manche dans sa partie la plus étroite. L'Armada escortera les chalands, et les soldats qui

sont à bord de ses vaisseaux se joindront à l'armée du duc lors du débarquement. Le lendemain, une brise souffle du nord et l'Armada doit attendre poliment que les vents lui soient plus favorables. Le jour suivant, le vent a enfin tourné : une forte brise souffle de l'ouest et les vaisseaux peuvent ainsi faire voile vers leur destination. Bientôt, cependant, la brise fait place au gros temps. L'ordre est alors donné de mettre en panne et de jeter l'ancre en attendant que passe la tourmente. Les vagues sont impressionnantes, elles balaient le pont avec une force terrifiante et certaines d'entre elles sont si hautes qu'elles atteignent le gaillard d'arrière. Alors que vous faites un tour d'inspection, l'une de ces vagues déferle sur vous. Pour savoir si vous allez ou non être emporté par-dessus bord, testez votre FORCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [236](#). Dans le cas contraire vous serez noyé avant même que vos hommes se soient aperçus de votre absence et votre aventure se terminera ici.

4

Dès que vous hurlez vos ordres, vos hommes prennent leur poste de combat. Les canonniers s'affairent autour de leurs pièces, mais il leur faudra un peu de temps avant d'être prêts à tirer. Quant à vous, vous prenez la barre et vous virez lentement en direction de l'autre navire. A la lueur de vos fanaux, vous constatez qu'il s'agit d'un vaisseau anglais, légèrement plus grand que

le vôtre. Les deux bâtiments sont maintenant parallèles et se rapprochent peu à peu. Debout à la poupe de son navire, le capitaine anglais donne ses ordres à grands cris. Vos soldats sont rassemblés dans les gaillards d'avant et d'arrière, tirant des coups de mousquets en direction des Anglais qui attendent sur le pont de leur navire. Lorsque les deux vaisseaux ne sont plus qu'à faible distance, tous deux tirent une bordée dans un vacarme assourdissant. L'impact des boulets dans la coque du *San Nicolas* vous fait chanceler un instant. Des deux côtés, les marins lancent des grappins et les deux navires sont amenés bord à bord tandis que vos hommes et les Anglais, massés le long des bastingages, s'apprêtent à en découdre. Une dernière salve de mousquets éclate dans vos rangs, puis les deux vaisseaux se heurtent dans le formidable craquement des coques malmenées par le choc. Vous tirez alors votre épée, vous sautez sur le pont et vous montez à l'abordage. Rendez-vous au [135](#).

5

Alors que vous vous préparez à l'abordage, vous constatez que Howard est en train de faire mettre à la mer les chaloupes de *l'Ark Royal*. Les lâches ! Ils abandonnent leur vaisseau amiral sans même combattre ! Telle n'est pas leur intention, cependant. En fait, les chaloupes prennent *l'Ark Royal* en

remorque pour l'éloigner de l'Armada. Lorsque le vaisseau anglais passe devant le *San Martin*, d'autres bordées de canons sont échangées, et il est clair que c'est Sidonia qui a le plus à souffrir de cet affrontement. Vous donnez l'ordre qu'on mette à la mer les chaloupes de votre propre navire en espérant que vous parviendrez à couper la route de *l'Ark Royal*. Hélas, à peine vos canots ont-ils touché l'eau que le vent se lève. Le vaisseau amiral anglais peut alors s'échapper sans dommage. Si cette guerre est une guerre de religion, il ne fait aucun doute que Dieu a choisi le camp de ces hérétiques d'Anglais ! Maintenant que le vent souffle à nouveau, la bataille reprend de plus belle. Les vaisseaux anglais qui s'étaient lancés à votre poursuite, commandés par Howard, vous attaquent sur un flanc, tandis que les navires commandés par Drake, en position près de la côte, vous attaquent de l'autre côté. Bientôt, vous ne savez plus où donner de la tête. Les Anglais livrent bataille sur trois fronts en même temps et les munitions du *San Nicolas* commencent à s'amenuiser dangereusement. Vous approchez de l'entrée du Solent, située sur bâbord, mais un vaisseau anglais vous serre de près et vous échangez une bordée de canons. L'un des boulets atterrit sur le pont où vous vous tenez, dans une explosion de bois et de métal. Des débris tranchants et acérés jaillissent en tous sens et vous allez devoir tester votre AGILITE pour savoir si

vous parviendrez à éviter ces dangereux éclats. Si les des vous sauvent, rendez-vous au [184](#). Dans le cas contraire, vous serez gravement blessé par les débris et vous n'aurez plus la force de résister à l'attaque implacable des Anglais. Votre aventure, alors, se terminera ici.

6

L'aube se lève en même temps que le vent. Hélas, celui-ci souffle dans la mauvaise direction ! Il vient en effet du nord-est et les Espagnols ont tôt fait d'en profiter. Leurs vaisseaux mettent le cap droit sur votre flotte et vos navires se séparent en deux groupes, certains prenant la direction de la côte, d'autres celle de la haute mer. Vous allez devoir vous aussi choisir une direction. Si vous souhaitez vous rapprocher de la côte, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez aller vers la haute mer, rendez-vous au [199](#).

7

Le duc estime que vous avez raison et l'Armada jette l'ancre en attendant l'aube et l'occasion d'attaquer les Anglais. Lorsque le jour se lève, cependant, les cris des vigies retentissent de toutes parts : les Anglais ont été repérés. Aussi étonnant que cela puisse paraître, leurs vaisseaux ont réussi, en naviguant contre le vent, à passer à côté de l'Armada à la faveur de la nuit. Ils se trouvent à présent derrière vous, en position d'attaque. Quelques navires retardataires rejoignent le

gros de la flotte et Drake donne alors l'ordre à ses navires d'avancer vers l'Armada. Tandis que vos vaisseaux lèvent l'ancre et déploient leurs voiles, on vous transmet les instructions de Recalde. L'arrière-garde de la flotte devra engager le combat avec les Anglais lorsqu'ils se seront suffisamment rapprochés. En compagnie des douze vaisseaux de l'escadre de Biscaye, vous vous mettez alors en travers. Les Anglais poursuivent leur avance et commencent à tirer. Grâce à leurs canons à longue portée, ils peuvent vous atteindre avant que votre propre artillerie soit en mesure de riposter. Vous donnez l'ordre à vos canonnières d'attendre que les Anglais soient à votre portée pour ouvrir le feu, puis vous jetez un coup d'oeil derrière vous pour voir ce que fait le reste de l'armada. Vous êtes stupéfait de constater qu'elle a mis le cap vers l'est, abandonnant l'arrière-garde ! Vous avez à peine le temps de pousser un juron que le combat s'engage : il promet d'être rude ! Rendez-vous au [183](#).

8

Enfin, le vaisseau espagnol est plus difficile à couler que vous ne l'auriez pensé. Et tandis que vos hommes continuent de le canonner, deux autres navires viennent à sa rescousse. Ils se placent entre vous et votre cible et lâchent des bordées à une telle cadence que vous êtes obligé de battre en retraite. La

bravoure et la loyauté des Espagnols vous impressionnent : voilà des ennemis qui forcent le respect ! Rendez-vous à présent au [78](#).

9

Votre habileté à manœuvrer le *Caroline* vous permet d'éviter la plupart des boulets. Vous ripostez par une autre bordée de canons. Les autres vaisseaux de l'escadre font feu à leur tour et se resserrent autour de la caraque dans l'espoir de l'aborder et de vaincre les Portugais sous le nombre. Lorsque vous vous rapprochez, vous voyez apparaître des soldats sur le pont du navire ennemi. Ils tirent sur vous au mousquet et le combat qui s'engage s'annonce difficile. Rendez-vous au [282](#).

10

Peu après minuit, alors que la fumée des vaisseaux en flammes s'épaissit et que le bruit des canons du fort devient plus intense, la chaloupe dans laquelle Drake a pris place s'éloigne du *Revenge*. D'autres chaloupes, appartenant aux autres navires, la suivent et vous vous joignez à elles dans votre propre canot, en compagnie des hommes que vous avez choisis pour vous accompagner. Rapides et silencieux, vos marins, penchés sur les rames, engagent la chaloupe dans le chenal qui relie l'avant-port à l'arrière-port. Passant presque sous les canons du fort, vous suivez la sombre silhouette de Drake jusqu'à l'immense galion



10 *Vous vous accrochez au câble de l'ancre et vous entreprenez de monter à bord.*

qui projette son ombre à la surface de l'eau. Et tandis que la chaloupe de Drake, suivie de la moitié des autres canots, se dirige vers la poupe, vous vous approchez de la proue du galion, en compagnie de l'autre moitié des chaloupes. Vous vous accrochez alors au câble de l'ancre et vous entreprenez d'y monter, suivi par vos hommes. Le câble est couvert de graisse, ce qui rend votre ascension singulièrement malaisée. Chaque fois que vous parcourez une coudée, vous glissez en arrière d'une demi-coudée. Parvenu à mi-chemin, vous avez l'impression que vos bras vont s'arracher de vos épaules, tant ils vous font mal. Avant de continuer, vous allez devoir tester votre FORCE. Si le chiffre que vous donnent les dés est supérieur à votre total de FORCE, rendez-vous au [74](#). Si le chiffre est égal ou inférieur à ce total, rendez-vous au [217](#).

11

Pour épargner la vie de vos hommes, vous voici donc contraint d'abandonner votre navire et de vous réfugier à terre auprès de l'armée du duc de Parme : quelle triste Fin à ce long voyage qui promettait tant de gloire à une Armada qu'on disait invincible ! Les chaloupes dans lesquelles vos hommes ont pris place s'éloignent du *San Nicolas* que vous regardez sombrer, la larme à l'œil. Malheureux vaisseau qui vous avait servi si longtemps et si bien ! Après une

telle défaite, il est bien peu probable que l'Armada parvienne à accomplir sa mission et il y a tout lieu de craindre que la plupart de ses vaisseaux rescapés ne reviennent jamais à leur port d'attache. Les Anglais vous ont vaincus et vous ne pouvez vous empêcher d'admirer leurs chefs, Drake, Howard et Hawkins, pour l'imagination et l'habileté dont ils ont fait preuve au cours des batailles qui vous ont opposés. Leurs façons de faire n'étaient sans doute pas très orthodoxes, mais elles se sont révélées efficaces. Il semble à présent que l'Espagne doive abandonner à l'Angleterre l'honneur et la gloire d'être la plus grande puissance maritime d'Europe. C'est sur cette triste constatation que se termine votre aventure.

12

Vous donnez l'ordre à vos hommes de cesser le feu et vous hissez le pavillon indiquant que vous souhaitez parlementer puis vous faites mettre une chaloupe à la mer. Vous y prenez place tandis que le capitaine espagnol ordonne à son tour de cesser le feu. La chaloupe s'approche du vaisseau ennemi. Son capitaine, debout devant le bastingage, écoute ce que vous avez à lui dire. Testez votre DIPLOMATIE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [235](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [59](#).

13

Tandis qu'on répare peu à peu les dégâts infligés à la flotte par le capitaine Drake, des ordres du roi

Philippe vous parviennent. Apparemment, la leçon qui vient de lui être infligée a porté. Il a en effet décidé que l'Armada ne serait plus composée désormais que de galions et non plus de galères. Les transformations nécessaires seront longues et la date du départ est repoussée à janvier 1588. Vous vous mettez donc au travail sous la direction de Santa Cruz, mais, à mesure que le temps passe, vous vous rendez compte que la flotte ne sera jamais prête à la date prévue. Noël arrive et, dans les jours qui suivent, il vous faut malheureusement constater que même si l'Armada met à la voile à la date fixée, la plupart de ses vaisseaux ne disposeront pas de tous les vivres et équipements nécessaires à la réussite de leur mission. Il n'y a tout simplement pas assez d'argent pour équiper la flotte comme il le faudrait et le roi ne peut ou ne veut fournir davantage de moyens. Aussi Santa Cruz, peu après Noël, persuade-t-il Sa Majesté de retarder encore une fois la date du départ. Mis devant l'évidence, le roi accepte. Hélas, au mois de février, une cruelle tragédie frappe l'Armada. Santa Cruz, le marin le plus qualifié et le plus expérimenté de toute l'Espagne, est trouvé mort. Il a trop présumé de ses forces et son organisme n'a pas résisté. La flotte était prête à partir: la voici décapitée! Tous ceux qui connaissaient Santa Cruz pleurent abondamment le grand homme disparu, mais à peine ses funérailles terminées, la question de son remplacement se pose :

qui va bien pouvoir prendre sa succession à la tête de l'Armada ? Pour le savoir, rendez-vous au [207](#).

14

Vous courez sur le pont en direction du gaillard d'arrière, mais vous vous prenez le pied dans une épaisse couche de poix que vous n'aviez pas vue dans l'obscurité et vous tombez tête la première contre un tonneau. Le choc vous assomme. Vous êtes donc condamné à être déchiqueté par l'explosion du vaisseau qui aura lieu dans quelques instants. Votre aventure se termine ici. Dommage que vous ayez agi avec tant de précipitation !

15

Tandis que vos hommes remontent à bord par petits groupes, vous inspectez soigneusement votre navire et ses 34 canons. Le *San Nicolas* n'est pas très grand, comparé à la moyenne des galions, mais il nécessite quand même un équipage de 70 hommes pour manœuvrer ses voiles, ses cordages et ses canons. Il comporte cinq ponts en tout, depuis la ligne de flottaison jusqu'aux superstructures. Sous le premier pont se trouvent les cales où sont conservés les vivres nécessaires aux longs voyages vers les Indes occidentales. Au-dessus, deux autres ponts sont réservés aux marins et aux soldats que vous commandez. C'est sur ces deux ponts que sont disposés la plupart des canons. Au-dessus de ces deux

ponts, le pont principal supporte la dunette et les gaillards d'avant et d'arrière. Enfin, les ponts surélevés, à l'avant et à l'arrière du bâtiment, sont également armés de canons. La barre du gouvernail se trouve sur la plage arrière. C'est de là qu'on dirige la course du navire. Le *San Nicolas* est doté de trois mâts principaux et d'une civadière, une voile carrée grée sous le mât de beaupré, permettant d'augmenter la vitesse en cas de besoin. Il y a également des centaines de yards de cordages et de toile à inspecter. Il vous faut aussi vérifier les canons et les réserves de munitions avant d'être sûr que votre navire est prêt à appareiller. Lorsque vous en avez terminé, tous vos hommes sont de nouveau à bord et le maître d'équipage a réussi à rassembler suffisamment de vivres pour votre expédition. On est en train de charger à bord des tonneaux d'eau douce et de vin ainsi que des réserves de biscuits. Dès que les préparatifs sont terminés, vous donnez l'ordre à vos hommes de regagner leur poste et vous quittez le port de Lisbonne avec la marée de l'après-midi. Si vous êtes à la recherche d'un galion portugais, rendez-vous au [298](#). Si vous faites voile vers les Pays-Bas, rendez-vous au [248](#).

Vous vous comportez comme si votre présence ici était toute naturelle et vous donnez des ordres pour

qu'on vous fournisse ce dont vous avez besoin. Vous êtes immédiatement obéi, les marchandises réclamées sont empilées par les manœuvres devant a porte de l'entrepôt, et vos hommes, sous la conduite du maître d'équipage, n'ont plus qu'à les transporter à bord du *San Nicolas*. Les gardes, eux, ne savent pas très bien à quoi s'en tenir mais vous faites taire leurs réticences en affirmant haut et fort que vous êtes envoyé là par Santa Cruz en personne et qu'ils ont donc tout intérêt à ne pas insister. Lorsque tous les vivres nécessaires ont été emportés, vous quittez l'entrepôt en espérant ardemment que Santa Cruz ne vous enverra pas devant la cour martiale. Rendez-vous maintenant au [212](#).

17

Les conclusions du conseil de guerre ne sont pas très optimistes. Les bâtiments intacts sont pour la plupart ceux qui transportent les vivres; les vaisseaux de guerre, eux, ont presque tous été gravement endommagés et leurs réserves de poudre et de munitions sont pratiquement épuisées. Un nouvel engagement avec les Anglais ne pourrait conduire qu'à la destruction définitive de l'Armada. Aussi ne vous reste-t-il plus qu'à reconnaître votre défaite et à retourner en Espagne. Hélas, les Anglais, renforts par des navires flamands, ont maintenant pris position à l'entrée de la Manche, vous interdisant le passage. De

plus, le vent est contre vous. La seule autre route que l'Armada puisse emprunter est celle qui contourne l'Écosse par le nord. Vous devrez ensuite passer au large de l'Irlande puis mettre le cap au sud pour rentrer chez vous. Ce sera un long voyage et de nombreux navires ne disposent plus de vivres en quantité suffisante. Les équipages de ces bâtiments ont donc été allégés et les hommes répartis sur les vaisseaux mieux approvisionnés. C'est ainsi que sur certains galions il reste à peine assez de marins pour veiller à la manœuvre. Vous n'avez cependant pas le choix. L'Armada doit à présent entreprendre un périlleux voyage et le seul espoir qu'on puisse encore avoir, c'est que tout le monde rentre sain et sauf en Espagne. On peut dire, hélas ! que votre mission a lamentablement échoué ! Pour couronner le tout, le duc de Medina Sidonia ordonne une enquête immédiate pour dénoncer la « lâcheté » des capitaines dont les navires n'ont pas pu prendre part à la bataille finale, devant la côte des Pays-Bas. Plus sévère que ne l'auraient justifié les conclusions du tribunal constitué à cet effet, le duc condamne à mort vingt de ces capitaines. En fait, seul l'un d'entre eux est pendu, mais cette exécution laisse au cœur des marins un sentiment d'amertume et de dégoût. Ils rejettent la responsabilité de la défaite sur Medina Sidonia et vous ne pouvez pas vraiment leur donner tort. Si Santa Cruz avait commandé l'Armada, il ne fait aucun

doute que la situation aurait été bien différente aujourd'hui. La mort dans l'âme, vous vous rendez à présent au [195](#).

18

A la nuit tombée, Drake réunit un conseil de guerre à bord du *Revende*. En interrogeant les prisonniers capturés sur les navires espagnols, il a appris qu'un énorme galion appartenant au marquis de Santa Cruz était ancré dans l'arrière-port. L'endroit est, paraît-il, invulnérable, mais Drake a un plan. Il veut rapprocher l'escadre de l'entrée de cet arrière-port, tout en restant hors de portée des canons du fort, puis mettre des chaloupes à la mer pour s'approcher subrepticement du fameux galion et des autres bâtiments ancrés là. Il ne restera plus ensuite qu'à mettre le feu aux vaisseaux. De nombreux officiers jugent ce projet suicidaire. Et vous? Si vous pensez que l'idée est bonne, vous accompagnerez Drake dans son expédition en vous rendant au [10](#). Si vous jugez en revanche que c'est de la folie, vous resterez à bord du *Caroline* ancré dans l'avant-port en vous rendant au [169](#).

19

Si vous avez été blessé au cours d'un combat, vous récupérez à présent tous vos points d'ENDURANCE. Votre navire fait voile vers les Açores et lorsque, à midi, vous faites le point, vous constatez que vous

avez déjà parcouru une bonne distance. Dans une semaine, vous serez parvenu à destination et il se peut même que vous arriviez avant les Portugais. Six jours passent sans incidents. Au matin du septième jour, l'une de vos vigies signale une voile à l'ouest, à quelque distance devant vous. Vous vous en rapprochez peu à peu et vous distinguez bientôt un navire. Il vous faut encore quelques instants avant de voir plus nettement le pavillon qui flotte à son grand mât : aucun doute, il s'agit d'un bâtiment portugais. Rendez-vous au [138](#).

20

Dès que vous prenez pied sur le pont du *San Felipe*, vous saisissez votre pistolet : trois soldats portugais se précipitent en effet sur vous. Faites feu sur l'un des trois en testant votre ADRESSE. VOUS tirerez ensuite votre épée. Si votre coup de feu a fait mouche, vous n'aurez à combattre que les deux premiers soldats. Si vous avez raté votre coup, vous affronterez les trois.

HABILETE

ENDURANCE

Premier

SOLDAT PORTUGAIS

6

3

Deuxième

SOLDAT PORTUGAIS

7

3

Troisième

Voici comment vous allez procéder pour ce combat : vous pouvez soit affronter vos adversaires simultanément en divisant par deux (ou par trois selon leur nombre) votre total d'HABILETE, soit attaquer l'un d'eux avec votre total d'HABILETE normal, mais dans ce cas vous ne pourrez pas vous défendre contre les coups de l'autre, ou des deux autres. Vous lancerez donc les dés pour lui (ou pour eux) afin de savoir si vous avez été blessé, mais vous n'aurez pas le droit de riposter. Vous pouvez changer de méthode à votre guise après chaque assaut qu'un Portugais aura mené contre vous. C'est vous qui frappez le premier. Si vous parvenez à vous débarrasser de vos adversaires, rendez-vous au [84](#). Sinon, votre aventure se terminera ici. Qui donc a jamais prétendu qu'il était facile de capturer un vaisseau portugais chargé de trésors ?

21

La flotte anglaise, elle aussi, jette l'ancre à proximité de Calais et attend là la suite des événements.

Ce moment de repos est mis à profit pour entreprendre les réparations nécessaires et quelques navires légers sont envoyés en Angleterre pour y chercher de la poudre et des munitions. Le lendemain, les marins des deux flottes ennemies consacrent la journée à réparer les dégâts subis par leurs vaisseaux respectifs. Le soir

venu, un conseil de guerre est réuni à bord de *l'Ark Royal*. Drake et Howard expriment alors leurs inquiétudes. La flotte anglaise n'a plus beaucoup de poudre ni de munitions à sa disposition et Howard craint que, si l'Armada a jeté l'ancre à cet endroit, c'est qu'elle s'apprête à rejoindre l'armée du duc de Parme qui se trouve aux Pays-Bas. Bien que vous ayez combattu les Espagnols pendant plus d'une semaine, vous n'avez infligé que peu de dommages à leur flotte. Presque tous les bâtiments de l'Armada sont en état de naviguer et s'ils parviennent à faire la jonction avec les troupes du duc de Parme, toutes les conditions seront réunies pour que l'Angleterre subisse une invasion. Il n'y a guère qu'une trentaine de milles d'ici à la côte anglaise, et d'après ce que vous savez, les défenses terrestres qu'on y a établies ne sont pas très efficaces. L'Angleterre n'a jamais disposé d'une armée très redoutable ; si les troupes du duc de Parme réussissent à débarquer, elles entreront dans le pays sans difficulté. Drake et Howard estiment tous deux qu'il faut contraindre la flotte espagnole à combattre au plus tôt, avant qu'elle ne reçoive le renfort du duc de Parme. Il faut envoyer des brûlots, c'est-à-dire des navires enflammés chargés d'explosifs, en direction de l'Armada. Si l'opération réussit, les Espagnols pris par surprise n'auront pas le temps de réagir et pourraient subir un revers important. Drake et Howard demandent un volontaire pour superviser la

préparation et le lancement des brûlots. Si vous souhaitez être ce volontaire, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez laisser quelqu'un d'autre prendre cette initiative, rendez-vous au [215](#).

22

De l'avis général, la tactique mise en œuvre au cours de cette journée a été bonne. Les navires espagnols sont de toute évidence plus lents et plus difficiles à manœuvrer que les vôtres et ils auraient beaucoup de mal à vous rattraper par vent arrière. Drake et Howard prennent la décision de recourir demain à la même tactique qu'aujourd'hui : les navires anglais n'essaieront pas d'aborder les galions espagnols. Ils se contenteront de rester hors de portée de leurs canons en les soumettant à un feu nourri avec leur propre artillerie. Mais suivre l'Armada pendant la nuit représente une entreprise difficile. Non seulement il ne faut pas la perdre de vue dans l'obscurité, mais il ne faut pas non plus trop s'approcher d'elle, car il suffirait alors aux vaisseaux espagnols de réduire soudain leur allure pour que vous les dépassiez et qu'ils prennent ainsi l'avantage sur vous par rapport à la direction du vent. Sir Francis Drake et le *Revenge* sont désignés pour ouvrir la voie à la flotte anglaise tout au long de la nuit. Drake disposera un fanal à l'arrière de son navire, et les autres bâtiments prendront cette lumière

comme point de repère tandis qu'il suivra l'Armada. Rendez-vous au [230](#).

23

Le souffle court, vous jetez un regard autour de vous : tous les Espagnols qui s'enfuyaient ont été tués. Les passants ont déserté la place et vous n'avez plus rien à faire ici. Vous rassemblez donc les hommes qui vous ont accompagné et vous revenez vers les galères. Rendez-vous au [92](#).

24

Le secrétaire de Santa Cruz vous donne une liasse de documents et vous informe que le duc de Parme se trouve actuellement près de la ville de Flessingue, aux Pays-Bas, où il combat la rébellion. Malheureusement, le duc ne contrôle aucun des ports proches de Flessingue. Vous devrez donc soit jeter l'ancre à Dunkerque - qui est aux mains du duc - soit choisir un port plus lointain et envoyer ensuite un messenger porter les documents. Vous prenez une carte des côtes néerlandaises et vous vous hâtez de rejoindre votre navire. Rendez-vous à présent au [110](#).

25

Quand l'aube se lève, un épais brouillard se forme. Lorsqu'il commence enfin à se dissiper, vous parvenez à distinguer le port de Calais : il est désert, on n'aperçoit que les épaves calcinées des brûlots et une galéasse espagnole - un navire équipé à la fois de

voiles et de rames - échouée sur la plage, à proximité de la ville. Lord Howard fait mettre des chaloupes à la mer pour aller voir de quoi il retourne. Si vous souhaitez l'accompagner, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez rester à bord du *Caroline* pour essayer de voir ce que l'Armada est devenue, rendez-vous au [32](#).

26

Vous donnez aussitôt l'ordre à vos hommes de mettre à la mer les deux canots embarqués sur le *San Nicolas* pour faire face, précisément, à ce genre de situation. Vos marins emportent des câbles de remorque et les deux canots, de huit rameurs chacun, s'efforcent d'éloigner votre navire de la côte. Les rameurs ne ménagent pas leur peine : tout au long de la matinée, ils luttent de toutes leurs forces contre la marée montante jusqu'à ce que, dans l'après-midi, le vent se lève enfin. Vous pouvez alors déployer les voiles et poursuivre votre route. Le reste de la journée et la nuit suivante se passent sans incident. Il semble que vous soyez le seul bâtiment à naviguer sur la Manche! Quelques jours plus tard, vous approchez de la zone dangereuse, là où la Manche est la plus étroite et où vous risquez à tout moment de tomber sur des navires ennemis. Qu'allez-vous faire? Si vous souhaitez continuer jusqu'à Dunkerque dans l'espoir de vous rapprocher le plus possible du duc de Parme, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez chercher un port plus

éloigné, mais d'un accès moins périlleux, et dépêcher un messenger pour porter les documents au duc, rendez-vous au [166](#).

27

Gardant votre sang-froid, vous marchez d'un pas vif et assuré en direction du gaillard d'arrière et vous montez l'échelle qui mène à la dunette ; puis vous jetez un coup d'œil en bas, là où vous attend la chaloupe. Vous enjambez ensuite le bastingage tandis que le feu continue de s'étendre à bord du navire. Vous embarquez dans la chaloupe et bientôt, vous êtes de retour à bord du *Caroline*. Il ne vous reste plus qu'à regarder les brûlots faire leur œuvre. Rendez-vous au [160](#).

28

Dans une tentative désespérée, vous vous jetez sur la barre du gouvernail et vous parvenez à vous y agripper juste à temps pour faire virer le *Caroline* face à la vague. Votre navire affronte bravement la lame qui l'ébranlé de toutes parts, mais il encaisse le choc sans faiblir. Bientôt, la tempête se calme et lorsque le ciel se dégage, vous jetez un coup d'œil autour de vous pour voir si les autres navires de votre flotte ont pu traverser la tourmente sans trop de dommages. Hélas, c'est en vain que vous scrutez les alentours : saisi d'horreur, vous n'apercevez pas le moindre vaisseau ! Se pourrait-il que Drake, le maître des

mers, ait été surpris et vaincu par la tempête? Vous ne pouvez y croire. Vous distinguez alors une voile, puis une autre en direction du sud. Les navires sont loin à l'horizon. L'escadre a été dispersée mais il semble que ses vaisseaux aient bien résisté. Vous allez donc pouvoir continuer votre mission. En fait, dix jours pleins sont nécessaires pour rassembler à nouveau les navires, tant la tempête les a éloignés les uns des autres. La flotte se regroupe au large de la côte espagnole. Vous approchez à présent de Lisbonne. Rendez-vous au [286](#).

29

Il ne vous faut que quelques jours pour atteindre le cap Saint-Vincent. Lorsque vous passez devant la pointe, vos vigies signalent plusieurs voiles venant du sud. Il ne peut s'agir de bâtiments anglais et Drake donne donc l'ordre d'attaquer. En vous approchant du convoi, vous constatez qu'il est presque entièrement composé de navires marchands. Seul un galion espagnol les escorte et, comme c'est vous qui en êtes le plus proche, vous donnez l'ordre de mettre le cap sur lui. Les navires marchands commencent à se disperser pour essayer de vous échapper ; le galion, en revanche, semble déterminé à attaquer le *Caroline*. Il a le vent arrière et se dirige droit sur vous. Malheureusement, le vent vous est contraire, ce qui ne vous laisse qu'une étroite marge de manœuvre. Vous

ne pouvez donc faire autrement que d'accepter la tactique espagnole qui consiste à chercher l'abordage. L'essentiel, c'est de parvenir à éviter la bordée que le galion va lâcher au moment où il s'approchera du *Caroline*. Testez votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [37](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [284](#).

30

Vous êtes réveillé au milieu de la nuit par l'un de vos hommes de quart qui vient vous prévenir que le vent est tombé. Or, la route que vous avez choisie est très proche de la côte française et vous risquez de vous échouer, d'autant que la marée montante vous entraîne vers le rivage. Il ne vous reste donc plus qu'à jeter l'ancre en attendant que le vent se lève à nouveau. Rendez-vous au [106](#).

31

Bien que votre galère soit toujours en état de naviguer, elle a subi beaucoup de dégâts sous le tir des canons anglais et le capitaine décide de battre en retraite. Les rameurs rescapés se mettent alors au travail, conjuguant leurs efforts pour que le navire puisse rentrer au port avant que les Anglais n'aient eu le temps de vous couper la route. En jetant un coup d'œil alentour, vous constatez que les capitaines des autres galères ont pris la même décision. Vous êtes choqué par la façon dont les Anglais combattent. Vos

compatriotes, eux, ne font usage de leurs canons que pour lâcher une bordée juste avant l'abordage, mais ces damnés étrangers disposent d'une artillerie puissante et précise, d'une portée beaucoup plus longue que la vôtre ; dans ces conditions, il est presque impossible de se rapprocher suffisamment de leurs navires pour les éperonner. Les galères ont réussi à se réfugier dans Tarricre-port avant que les Anglais n'aient pu les rattraper. Là, vous vous mettez à quai sous la protection des canons du fort qui défend les lieux. Aussitôt, les hommes valides se précipitent pour transporter les blessés à terre et entreprendre les réparations nécessaires. Au loin, les navires de Drake ont pris position en ayant soin de se tenir hors de portée des canons du fort. Toute la nuit, les réparations vont bon train dans le port de Cadix, à la lueur des flammes s'élevant des vaisseaux espagnols que Drake a capturés à l'entrée de la baie et auxquels il a mis le feu. Lorsque l'aube se lève, les galères sont presque prêtes à reprendre la mer. Rendez-vous au [164](#).

32

Les chaloupes de Howard sont rejointes par celles de quatre autres navires. Les canots abordent sur la plage et Howard, accompagné de ses hommes, se lance à l'attaque de la galéasse échouée. Fendant ce temps, le brouillard continue à se dissiper et bientôt vous êtes en

mesure de voir clairement les bâtiments de l'Armada. La flotte espagnole s'est divisée en deux groupes. L'un est composé d'une centaine de navires qui dérivent au gré du vent en direction de Dunkerque, dans l'impossibilité de jeter leurs ancres qu'ils ont dû abandonner dans le port de Calais. L'autre groupe comporte cinquante galions - l'essentiel des vaisseaux de guerre - qui ont pris position à quelque distance. Drake, à bord du *Revenge*, met alors le cap sur eux, suivi par les autres navires anglais. Tandis que vous vous approchez, les vaisseaux espagnols virent de bord pour se mettre face au vent dont la force s'accroît peu à peu, et bientôt le combat s'engage. Vos navires sont trois fois plus nombreux que ceux de l'ennemi, mais Drake ne veut pas prendre le risque d'un abordage. Les hommes dont les Espagnols disposent à bord de leurs galions sont en effet bien supérieurs en nombre et dans un combat corps à corps, vous vous retrouveriez à un contre deux. Vous vous approchez en vous mettant en position pour lâcher une bordée. Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [231](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [44](#).

33

Vers 1 heure du matin, la chance vous abandonne. Le vent régulier de sud-ouest qui vous a accompagné depuis l'île d'Ouessant tombe soudain et, à l'aube,

votre navire est presque immobile sur une mer d'huile, à environ un mille de Cherbourg. Inutile d'espérer: il n'y a pas le moindre souffle de vent. Vous ne connaissez pas bien le cycle des marées dans cette zone et vous ignorez si vous allez être entraîné vers la côte ou vers le large. Mieux vaut ne pas tenter le sort. Il vous reste donc deux possibilités : jeter l'ancre en vous rendant au [106](#). ou mettre à la mer deux canots grâce auxquels vous pourrez remorquer votre navire vers des eaux plus profondes. Rendez-vous pour cela au [26](#).

34

Entraîné par la tempête, vous perdez de vue les autres navires de l'Armada. Bien que votre flotte soit impressionnante par le nombre de ses vaisseaux, elle semble soudain insignifiante devant la force des éléments. Peu à peu, vous parvenez à virer de bord pour prendre le vent debout. Une fois la manœuvre achevée, vous vous sentez un peu moins menacé par la tourmente. Mais une vigie se met alors à hurler : une vague immense déferle en direction du *San Nicolas*, dominant votre vaisseau de toute sa hauteur. Testez à nouveau votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [273](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [48](#).

Vous êtes en train de vous demander si vous avez bien fait de ne pas prêter attention à ce navire, lorsque vous voyez un autre vaisseau de votre escadre mettre le cap sur lui. Les deux bâtiments se rapprochent et bientôt le vaisseau espagnol baisse pavillon en signe de reddition. Drake ordonne alors à l'escadre de mettre en panne en attendant que le vaisseau soit capturé. Les marins espagnols, faits prisonniers, sont ramenés à bord du *Revenge*, après que le galion a été coulé. Les Espagnols sont interrogés et, quelques instants plus tard. Drake fait hisser le pavillon annonçant qu'il demande à tous les capitaines de l'escadre de se réunir pour un conseil de guerre. Rendez-vous à présent au [167](#).

Tandis que les chaloupes font la navette entre la plage et les cinq navires à l'ancre pour emporter à leur bord le butin ramassé sur la galéasse, Howard dirige les opérations de mise à flot. Mais avant que vous n'ayez pu entreprendre quoi que ce soit, vous entendez tirer un coup de canon depuis le fort français situé un peu plus loin. Le boulet passe au-dessus de vos têtes et un messenger vient alors informer Howard que la galéasse est revendiquée par les autorités françaises. Howard est furieux et passe le reste de la journée à essayer de faire valoir ses droits auprès de ces maudits Français.

Enfin, l'après-midi touchant à sa fin, il se résigne à abandonner la partie et vous reprenez tous place dans des chaloupes qui vous ramènent à bord de vos navires respectifs. Il s'agit maintenant de rejoindre Drake et le reste de la flotte qui a maintenant disparu au-delà de l'horizon. Rendez-vous au [163](#).

37

Bien que le vent soit favorable aux Espagnols, le *Caroline* est plus facile à manœuvrer et vous parvenez à éviter la bordée que lâche le galion peu avant l'abordage. Vos propres canons tirent leurs boulets de neuf livres dans le flanc du navire ennemi tandis que vos hommes, rassemblés sur le pont, se tiennent prêts à jeter leurs grappins : ils ont hâte de se battre ! Rendez-vous au [118](#).

38

Lorsque le grain prend fin, une heure plus tard, vous êtes à bonne distance de la flotte anglaise et vous pouvez alors faire le bilan de la situation. Le *San Nicolas* a subi de tels dégâts qu'il menace à tout moment de sombrer et vous donnez immédiatement l'ordre d'entreprendre les réparations indispensables. Autour de vous, les autres vaisseaux de l'Armada ne sont pas en meilleur état que le vôtre. Des milliers de corps flottent à la surface de la mer, et des milliers d'autres sont entassés sur les ponts dévastés, attendant d'être à leur tour jetés à l'eau, dans un simulacre de

funérailles. Les vagues et le vent vous entraînent devant Dunkerque, le dernier port allié sur la Manche et certains de vos hommes ne souhaitent plus qu'une chose : abandonner le navire et tenter de rejoindre, à terre, les troupes du duc de Parme. Qu'allez-vous leur répondre ? Êtes-vous d'accord avec cette idée ? Si oui, faites mettre les chaloupes à la mer et rendez-vous au [11](#). Sinon, il vous faudra essayer de convaincre vos hommes de rester à bord. Pour cela, testez votre DIPLOMATIE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [213](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [251](#).

39

Tandis que vous remportiez la victoire sur votre adversaire, vos hommes ont pris l'avantage sur les Portugais. Malgré votre fatigue, vous les rejoignez pour achever la besogne et, bientôt, le galion portugais est entre vos mains. Mais à quel prix ! C'est presque trente de vos hommes qui ont perdu la vie au cours de la bataille ! Rempli de tristesse, vous veillez à ce que les réparations nécessaires soient effectuées sur les deux navires, puis vous faites jeter les cadavres espagnols et portugais à la mer, au cours d'une brève cérémonie de funérailles dans la tradition des marins. Vous confiez ensuite le navire capturé à un équipage composé d'une partie de vos hommes, puis, voguant

de conserve, vous revenez au port. Rendez-vous au [101](#).

40

Le 1^{er} juin, l'Armada reprend son long voyage, mais la flotte tout entière doit régler son allure sur celle des navires ravitailleurs ; ces derniers sont si lents que, certains jours, vous ne parcourez guère plus d'une dizaine de milles. Comme il fallait s'y attendre, le nombre des malades s'accroît et la destruction des cargaisons de bois séché, lors de l'attaque de Drake l'année dernière, commence à faire sentir ses effets : au bout de trois semaines, à peine.

l'eau douce conservée dans les tonneaux de bois vert commence déjà à croupir. Parfois même, les tonneaux fuient et se vident de leur précieux contenu. Il faut alors réduire les rations. Pour ajouter à la malchance des marins, le duc a interdit le jeu et les boissons alcoolisées tout au long du voyage ; la nervosité et l'ennui gagnent les équipages, et la maladie continue de se répandre sur les navires tandis que l'Armada poursuit sa route vers le nord. Le 19 juin, alors que les trois quarts de vos hommes sont malades et que la plupart des vivres ont déjà été consommés, ou sont devenus immangeables, une tempête éclate, dispersant la flotte. Hurlant désespérément vos ordres à l'adresse des quelques hommes encore valides, vous essayez d'affronter la tourmente. Testez votre MAITRISE DE LA

MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [293](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [34](#).

41

Vous vous approchez des navires anglais au mouillage en sachant très bien que vous avez été repérés. La férocité de la réaction ennemie vous surprend, cependant. Le feu des canons anglais est encore plus nourri qu'hier. Une véritable pluie de boulets tombe autour de vous et vous êtes même projeté sur le pont par l'un d'eux qui a frappé la galère juste au-dessous de l'endroit où vous vous teniez. Un instant plus tard, le capitaine tombe à vos côtés, le bras droit écrasé par un autre boulet. Vous vous relevez, vous jetez un coup d'œil autour de vous et vous constatez alors que les officiers de grade supérieur au vôtre ont tous été blessés. C'est donc à vous que revient la charge de prendre le commandement du navire. Si vous souhaitez donner l'ordre aux rameurs d'accélérer la cadence pour tenter d'aborder un navire anglais, rendez-vous au [266](#). Si vous estimez plus prudent de virer de bord pour vous réfugier dans le port, rendez-vous au [55](#).

42

La collision a été rude. Vous avez cassé votre beaupré et votre mât de hune, tout comme don Pedro de Valdez il y a quelques jours. Devenu impossible à manœuvrer, le *San Nicolas* est entraîné vers la côte

par le vent et la marée montante. Et comme vous n'avez plus d'ancres, vous ne disposez plus d'aucun moyen d'immobiliser le navire. Il ne vous reste donc qu'à l'abandonner. Vous faites mettre les chaloupes à la mer et vos rameurs tentent de s'éloigner de la côte en luttant contre la marée. Mais celle-ci est trop forte et vos hommes, épuisés, n'y parviennent pas. Constatant que leurs efforts sont vains, vous décidez de débarquer sur la plage et de vous rendre aux Français. C'est là, sur cette côte étrangère, que prend fin votre long voyage. Certes vous parviendrez dans quelque temps à regagner l'Espagne, mais il vous faut renoncer à rejoindre l'Armada qui poursuivra sans vous sa mission. Votre aventure s'achève donc tristement.

43

La tempête terminée, l'Armada commence à se regrouper dans la port de La Corogne. Après avoir évalué les dégâts, il apparaît que ceux-ci ne sont pas suffisamment graves pour justifier un abandon de la mission. L'avenir apparaît cependant bien sombre, car les vivres font cruellement défaut et l'on compte un grand nombre de malades parmi les marins. Les capitaines de l'escadre recommandent que la flotte mouille à La Corogne jusqu'à ce que les réserves de vivres soient reconstituées et le duc transmet scrupuleusement leurs conseils au roi Phi lippe. Dans l'immédiat, Medina Sidonia ordonne qu'un hôpital de

fortune soit installé à terre pour soigner les malades et les blessés. Bientôt, le *San Nicolas* est réparé, mais vous ne pouvez vous empêcher d'être inquiet : votre navire sera-t-il en mesure de combattre lorsque vous aurez atteint la Manche ? Car les réserves de poudre sont au plus bas sur tous les vaisseaux de la flotte, et le vôtre ne fait pas exception. En fait, l'Armada semble condamnée à l'échec avant même qu'un seul coup de canon ait été tiré. La flotte reste plus de trois semaines à La Corogne. Pendant tout ce temps, les derniers navires encore égarés par la tempête rejoignent le port et les vivres sont reconstitués. Le duc échange plusieurs lettres avec le roi et finalement Sa Majesté dépêche un messenger qui transmet à Medina Sidonia l'ordre d'appareiller à nouveau. Au moins, ce répit de quelques semaines a permis aux malades de guérir en mangeant des viandes et des légumes frais. C'est donc avec un meilleur moral que le 22 juillet, près de six semaines après votre départ de Lisbonne, vous suivez le *San Martin* qui quitte le port de La Corogne. Rendez-vous au [3](#).

44

L'un des galions espagnols vient de tirer un coup de canon qui atteint le *San Nicolas* de plein fouet, juste au-dessous de l'endroit où vous vous tenez. Le choc fait jaillir une gerbe d'éclats de bois dont plusieurs vous atteignent à la jambe et vous font perdre 1 point

d'eNDURANCe. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [231](#).

45

Vous appareillez sans rencontrer d'obstacle et. lorsque l'aube arrive, vous avez parcouru une bonne distance. Si vous êtes à la poursuite d'un navire portugais, rendez-vous au [298](#). Si vous êtes en route pour les Pays-Bas. rendez-vous au [248](#).

46

Drake emmène le plus gros de l'escadre en direction de Lisbonne, tandis que vous restez là en compagnie de quelques autres vaisseaux pour dissuader les navires marchands de s'approcher des ports espagnols de la côte atlantique. Quelques jours plus tard, Drake est de retour. Il semble que l'amiral Santa Cruz ait refusé de se laisser entraîner hors du port de Lisbonne et que celui-ci soit d'un accès trop difficile pour s'y risquer sans l'aide d'un pilote qui connaisse bien l'endroit. Rendez-vous au [82](#).

47

Lorsque vient le soir, vous quittez discrètement le port de Calais et vous mettez le cap à l'ouest, le long de la côte française. Le voyage de retour sur la Manche sera plus long qu'à l'aller, car les vents soufflent généralement de l'ouest, ce qui vous obligera à louvoyer. La chance semble vous sourire : pendant

plusieurs jours, en effet, vous n'apercevez pas le moindre vaisseau anglais et lorsque vous voyez les îles anglo-normandes se dessiner sur bâbord, vous poussez un soupir de soulagement. Mais peut-être vous êtes-vous réjoui trop tôt, car vos vigies vous annoncent bientôt la présence de voiles à l'horizon, en direction de l'ouest. Le *San Nicolas* ne saurait affronter plus d'un navire ennemi à la fois et vous mettez donc immédiatement le cap sur la côte, en espérant que personne ne vous a repéré. La chance ne vous abandonne pas : vous parvenez, en suivant les côtes de Bretagne, à atteindre l'île d'Ouessant sans avoir été intercepté.

Désormais, votre voyage de retour devrait se dérouler sans incident. Rendez-vous au [242](#).

48

Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, la vague gigantesque s'écrase sur votre navire. Le pont est littéralement noyé sous des tonnes d'eau. Le bois gémit, craque et cède sous le poids. La vague déferle sur vous et vous entraîne comme un fétu de paille, vous jetant à la mer sans vous laisser le temps de prendre la moindre bouffée d'air, ce qui d'ailleurs ne vous servirait pas à grand-chose, car vous coulez à pic. Vous rêviez de gloire sur les mers, vous voici au fond de l'océan où vous servirez de pâture aux

poissons. Inutile de préciser que votre aventure s'achève ici.

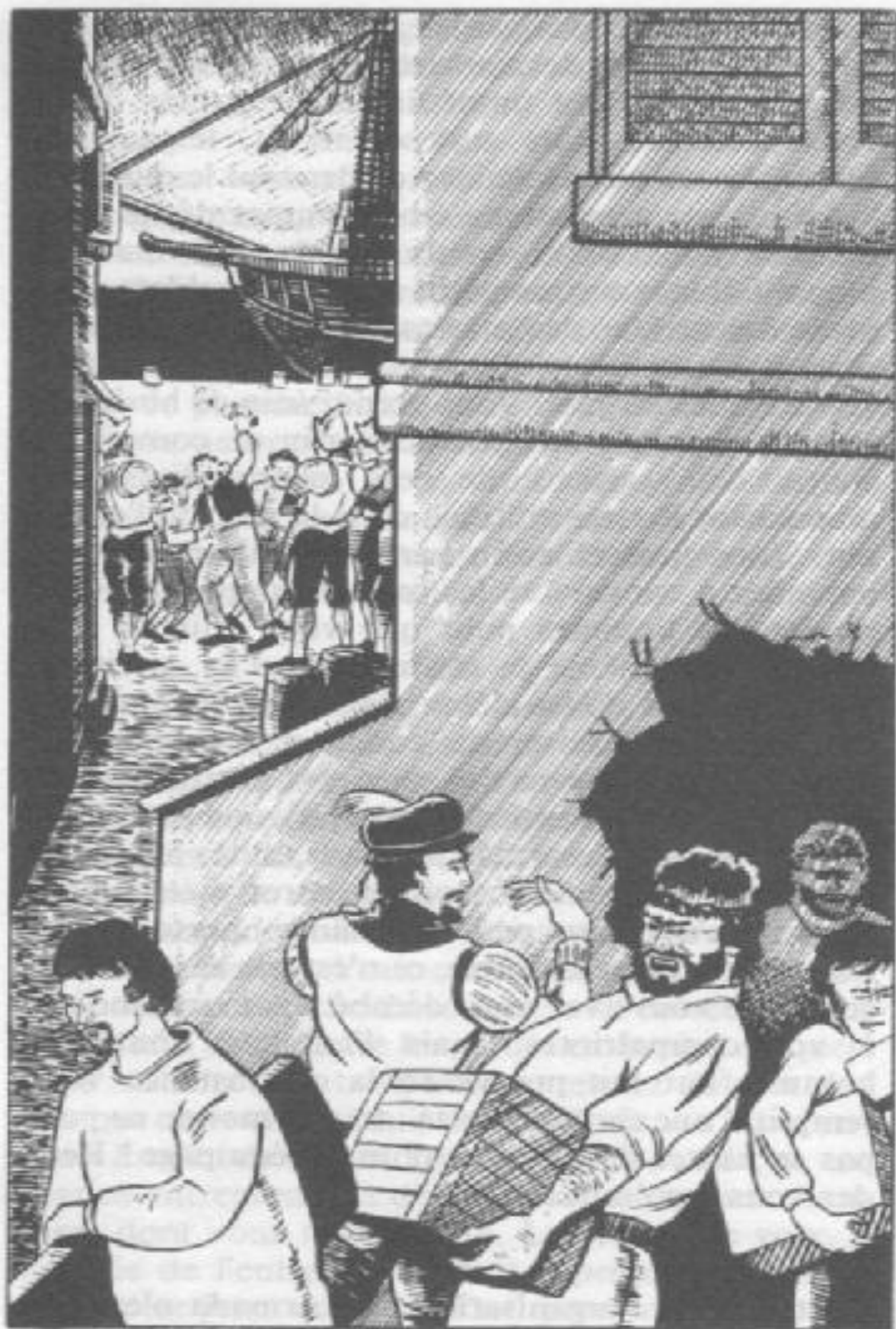
49

A la tombée de la nuit, vos hommes se dirigent un par un vers l'entrepôt. Ce sont tous des marins et des soldats expérimentés qui savent se glisser dans l'ombre sans se faire repérer. Bientôt vous êtes tous rassemblés à l'arrière du bâtiment et deux de vos charpentiers se chargent de percer une ouverture dans la paroi de bois en s'efforçant de faire le moins de bruit possible. Vous confiez à quelques-uns de vos hommes la tâche de se rendre à l'entrée de l'entrepôt afin de distraire les gardes en faction et, quelques instants plus tard, vous entendez s'élever des cris qui couvrent le bruit des outils de vos charpentiers. En peu de temps, l'ouverture est percée, et vos marins entreprennent d'aller chercher les marchandises dont vous avez besoin. Les éclats de voix, à l'entrée de l'entrepôt, se sont à présent calmés et vous allez jeter un coup d'œil pour voir ce qui se passe. Vos hommes ont parfaitement réussi à distraire l'attention des gardes ; ils ont même fait un tel tapage que ces derniers les ont livrés aux soldats du guet qui les ont immédiatement arrêtés. Vous vous présentez alors aux soldats et, feignant la fureur, vous vous déchaînez contre tout le monde à la fois : vous promettez à vos hommes de les faire fouetter pour s'être conduits de

cette manière inqualifiable, vous tempêtez contre les soldats pour avoir osé arrêter des marins de votre équipage et vous abreuvez les gardes d'injures pour avoir livré vos hommes au guet. Vous prenez soin de hurler de toute la force de vos poumons afin de couvrir les coups de marteau de vos charpentiers qui rebouchent le trou pratiqué dans le mur de l'entrepôt. Vous finissez enfin par vous calmer et vous parvenez à convaincre les soldats du guet de vous rendre vos hommes pour que vous puissiez leur infliger vous-même le châtement qu'ils méritent. Trop contents d'être débarrassés de vous, les soldats retournent faire leur ronde et vous repartez aussitôt vers votre navire avec vos marins. Sur le quai, vous retrouvez les autres qui vous attendent, hilares. Ils ont réussi à se procurer toutes les provisions dont vous aviez besoin et le trou a été si bien réparé qu'avec un peu de chance, personne ne s'apercevra du vol. Certes, ce n'est pas de gaieté de cœur que vous avez ainsi dérobé des marchandises à vos compatriotes, mais l'habileté dont vos hommes ont fait preuve en la circonstance vous remplit d'une certaine fierté : tout le monde ne peut pas se vanter de disposer d'un tel équipage ! Rendez« vous à présent au [212](#).

Contribuer à l'organisation de l'Armada n'est pas une mince affaire. Vos journées sont longues et vous ne

ménagez pas votre peine, mais plus vous travaillez sous les ordres de Santa Cruz, plus vous éprouvez d'estime pour lui. Au début du mois d'avril, il vous envoie à Cadix où une grande partie de la flotte est rassemblée. L'Armada sera composée essentiellement de galères - c'est-à-dire de navires manœuvrés à l'aide



50 *Il s'agit de charger des vivres et des munitions en quantité suffisante pour ce long voyage.*

de rames. La conception de ces bateaux n'a pas beaucoup évolué depuis les premiers navires de guerre utilisés en Méditerranée il y a plusieurs siècles. Les chefs militaires espagnols ont la conviction que les galères sont bien supérieures aux galions tel le *San Nicolas*, car on peut les manœuvrer sans se préoccuper de la direction des vents. Certes, il y aura des galions dans l'Armada, mais Santa Cruz veut faire des galères la force essentielle de sa flotte. Vous gagnez Cadix par la terre. Le voyage se déroule sans incident mais, à votre arrivée, on vous annonce une nouvelle surprenante : Drake, le capitaine anglais, a été repéré le long de la côte, près de Lisbonne, et l'on craint qu'il n'ait l'intention de tenter un débarquement. Ces rumeurs vous paraissent sans fondement et vous vous efforcez de les dissiper, préférant consacrer tous vos efforts à la préparation des navires qui mouillent dans le port. Il s'agit d'y charger des vivres et des munitions en quantité suffisante pour le long voyage qui vous attend. Rendez-vous au [241](#).

51

Gouvernant avec d'infinies précautions, vous franchissez l'étroite entrée du port, puis vous mettez le *San Nicolas* à quai avec un sentiment de soulagement. L'un des hommes du duc de Parme est déjà là et vous lui confiez les messages dont vous êtes porteur. L'homme vous demande d'attendre les réponses puis,

montant à cheval, il se hâte de quitter la ville dans un martèlement de sabots. Il semble que vous devriez passer plusieurs jours à Dunkerque en attendant les réponses du duc. Vous en profitez pour reconstituer vos réserves de vivres. Vous donnez à vos hommes l'autorisation de se rendre à terre par petits groupes pour se divertir un peu après ce long voyage, mais vous tenez le navire prêt à appareiller à tout moment. Car n'oubliez pas que, occupé ou pas, c'est en territoire ennemi que vous venez de faire halte. Rendez-vous au [117](#).

52

Certains de vos hommes se montrent quelque peu étonnés par votre décision, mais vous êtes persuadé d'agir avec sagesse. En pleine nuit, vous risqueriez en effet de dépasser le galion portugais sans le voir et perdre ainsi sa trace. En attendant, vous vous retirez dans votre cabine, située au-dessous de la plage arrière, pour prendre une bonne nuit de repos. Quelques heures plus tard, cependant, l'un de vos hommes de quart vient vous réveiller. Une vigie affirme avoir entendu un cri, quelque part dans l'obscurité. Cette nouvelle vous fait éclater de rire. Allons donc ! Vous vous trouvez en plein océan Atlantique et vous êtes prêt à parier qu'il n'y a rigoureusement personne à des milles à la ronde. Le navire que vous poursuivez doit avoir au moins un

jour d'avance sur vous : il n'est certainement pas dans les parages. Vous montez cependant dans le gaillard d'avant et vous scrutez les ténèbres en essayant de voir quelque chose. Y aurait-il quelque chose, là-bas ? Vous n'en êtes pas sûr. Vous attendez. les yeux grands ouverts, attentif au moindre mouvement. Et c'est alors que vous distinguez une masse sombre, plus sombre que la nuit alentour.

une masse qui avance lentement dans votre direction. Quelques instants plus tard, vous entendez le bruit d'une voile claquant dans la faible brise qui souffle sur l'océan. C'est un navire sans lumière qui s'approche ainsi de vous. Et les feux de votre propre vaisseau en font une cible idéale ! Vous faites volte-face et vous commencez à hurler vos ordres, mais votre voix est couverte par le vacarme d'un tir de canon. Le vaisseau ennemi vient de lâcher une bordée. Un boulet frappe le *San Nicolas* juste au-dessus de la ligne de flottaison et vous chancelez sous le choc. Poussant un juron, vous vous précipitez vers la plage arrière. Qu'allez-vous décider? Si vous souhaitez donner l'ordre d'éteindre les fanaux et de virer de bord, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez donner l'ordre à vos canonnière de riposter et à vos marins de préparer l'abordage, rendez-vous au [4](#).

Heureusement, vous n'êtes pas tombé de très haut et le choc a été amorti par un rouleau de cordage qui se trouvait opportunément à l'endroit de votre chute. Vous perdez néanmoins 1 point d'ENDURANCE. Si vous souhaitez recommencer à monter dans les haubans et mener vos hommes au combat, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez rester à bord du *Caroline* jusqu'à ce que la bataille ait pris fin, rendez-vous au [170](#).

Lorsque les Espagnols comprennent votre tactique, ils décident de laisser leur arrière-garde vous résister tandis que les autres navires poursuivront lentement leur chemin vers l'est pour se mettre à l'abri de vos bordées. La bataille continue une bonne partie de la journée. L'arrière-garde espagnole, composée d'une quinzaine de vaisseaux, fait face courageusement à vos attaques, bien que vous lui infligiez des dégâts de plus en plus importants. C'est seulement en fin d'après-midi que le reste de l'Armada revient lui prêter main-forte. Lorsque la nuit tombe, vous constatez que vous avez sérieusement endommagé plusieurs galions ennemis, bien qu'aucun d'eux n'ait coulé. Quand vient enfin l'ordre de cesser le feu, vos hommes s'écroulent à leurs postes, tant ils sont épuisés. Vos canonnières ont tiré sans cesse pendant plusieurs heures et les

marins chargés de la manœuvre ont eu, eux aussi, fort à faire pour maintenir le *Caroline* à sa place dans la formation serrée adoptée par votre escadre. Tandis que l'obscurité de la nuit se répand sur la mer, Howard convoque un conseil de guerre à bord de *l'Ark Royal*. Rendez-vous au [22](#).



55

Vous donnez l'ordre de virer de bord et la galère revient vers l'arrière-port où plusieurs navires sont déjà en flammes. Même le grand galion qui devait devenir le vaisseau amiral de Santa Cruz est en train de brûler. Les hommes de Drake ne rencontrent pratiquement aucune résistance et vous avez, quant à vous, trop à faire avec votre propre galère pour vous préoccuper d'aller défendre d'autres navires. Dans un effort surhumain, vos rameurs parviennent à vous ramener à quai et vous vous rendez immédiatement à

terre pour veiller à ce qu'on s'occupe sans tarder des hommes blessés. La seconde tentative pour repousser Drake a donc lamentablement échoué. Rendez-vous au [119](#).

56

L'approvisionnement en vivres est chose trop importante pour que vous laissiez à quelqu'un d'autre le soin de s'en occuper. Vous descendez donc vous-même à terre en compagnie du maître d'équipage et vous vous rendez à la capitainerie du port. Là, l'officier de service vous déclare qu'il n'y a plus de vivres disponibles pour le moment. Si vous en avez vraiment besoin, il vous faudra attendre plusieurs jours pour en obtenir. Vous lui répondez que vous êtes en mission pour le compte de l'amiral Santa Cruz. mais l'homme se contente de hausser les épaules en répétant ce qu'il vient de vous dire. Vexé et furieux, vous quittez la capitainerie en claquant la porte. Santa Cruz n'apprécierait certainement pas que vous veniez vous plaindre à lui de vos difficultés. Il ne vous reste par conséquent que deux possibilités : ou bien appareiller sans vivres en espérant que vous en trouverez en route, dans un autre port (rendez-vous au [112](#)), ou bien essayer de vous procurer coûte que coûte les marchandises dont vous avez besoin, même s'il faut les voler dans les entrepôts (si telle est votre décision, vous vous rendrez au [157](#)).

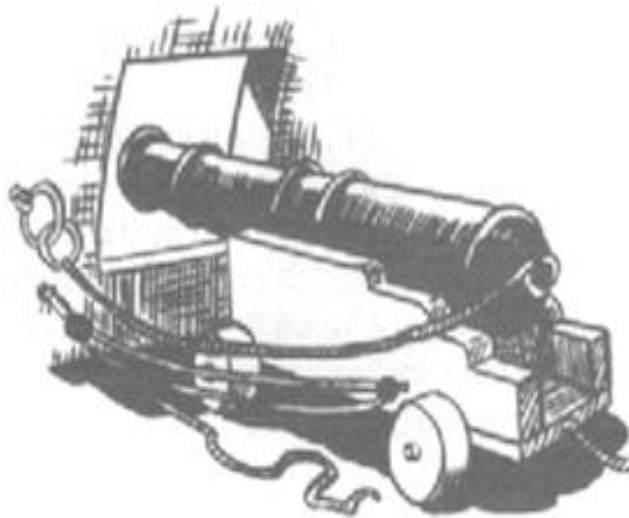
Au prix d'un effort considérable pour conserver votre calme, vous vous forcez à sourire avant de répondre.

-Je crois que vous faites erreur, monsieur, dites- vous. Vous avez trébuché sur une latte du plancher.

-Certainement pas, répond l'Espagnol en hochant la tête avec solennité. J'exige des excuses, monsieur, ou alors, je vous demanderai raison de votre maladresse !

Vous n'avez pas la moindre intention de présenter des excuses à ce personnage. Il vous faut cependant faire preuve de souplesse pour essayer de vous sortir sans dommage de cette situation. Testez votre DIPLOMATIE.

Si le chiffre que vous donnent les dés est supérieur à votre total, rendez-vous au [130](#). Si le chiffre est égal ou inférieur à ce total, rendez-vous au [224](#).



Il n'y a pas un instant à perdre. Vous grimpez en hâte le long des haubans, accompagné de plusieurs de vos hommes, et vous vous efforcez de déferler les voiles le plus vite possible. Dès qu'elles sont déployées et fixées, la brise pousse lentement votre navire qui s'éloigne peu à peu du brûlot. A bord, tout le monde retient son souffle. Enfin, lorsque vous êtes sûrs que le bateau enflammé ne pourra plus vous atteindre, tout l'équipage donne libre cours à sa joie en hurlant à pleins poumons. La gorge sèche et le souffle court, vous vous laissez glisser sur le pont, puis vous donnez l'ordre de mettre le cap sur Dunkerque. Au matin, le port est en vue. Rendez-vous au [51](#).

Le capitaine espagnol ne prête aucune attention à vos discours. Sans un mot, il hoche la tête, puis vous tourne le dos, s'éloignant du bastingage. Il refuse donc de se rendre et, avant même que vous ne soyez de retour à bord du *Caroline*, ses canonnières font feu à nouveau. Voilà un homme dont le courage mérite d'être salué, même si vous n'appréciez pas beaucoup ses manières. Rendez-vous au [8](#).

Vous avez raté votre coup et le soldat que vous visiez fait feu à son tour. Il vous faut plonger à terre pour essayer d'éviter la balle. Testez votre AGILITE. Si les

dés vous sont favorables, rendez-vous au [278](#). Dans le cas contraire, la balle du mousquet vous atteint en pleine poitrine et vous mourez sur le coup, ce qui met fin à votre aventure.

61

La plupart des tavernes qui se trouvent le long du quai sont bondées de marins et comme vous n'avez pas l'intention de vous laisser entraîner dans une bagarre d'ivrognes, vous préférez chercher en ville un endroit plus calme pour vous restaurer. Rendez-vous pour cela au [203](#).

62

Vous vous hâtez de remonter à bord du *Caroline* et bientôt votre équipage se livre aux préparatifs nécessaires pour entreprendre le long voyage qui vous attend. Drake a peut-être l'intention de faire voile vers l'Amérique pour y attaquer les colonies espagnoles. Ou peut-être va-t-il en Afrique pour y prendre un navire d'esclaves au nez et à la barbe des Espagnols? Mais peu importe votre destination, l'essentiel, c'est que le *Caroline* et son équipage soient prêts à temps, et ils le seront ! Des tonneaux d'eau douce et de biscuits sont chargés à bord, ainsi que des centaines de livres de lard, sans oublier, bien sûr, la poudre et les munitions. Bientôt, le moment vient d'appareiller pour Plymouth, en compagnie du *Revenge*. Le voyage est bref et se déroule sans incident. A Plymouth, un

message attend Francis Drake. Il est convoqué à Londres d'urgence par la reine Élisabeth. Il vous



63 *Vous vous frayez un chemin parmi les groupes de marins et de soldats qui se battent.*

demande alors de l'accompagner là-bas. Si vous souhaitez accepter son invitation, rendez-vous au [279](#). Si vous préférez rester à Plymouth en attendant son retour, rendez-vous au [201](#).

63

Le soldat portugais pousse son dernier soupir. Vous frayant alors un chemin parmi les groupes de marins et de soldats qui se battent au corps à corps, vous gagnez l'arrière du navire où se tient le capitaine. Lorsque vous êtes à portée de voix, vous lui criez de se rendre. Il ne lui sert à rien de résister, lui expliquez-vous, car même s'il l'emporte, sa victoire ne lui sera d'aucune utilité ; en effet, depuis que l'Espagne a conquis le Portugal, quelques années plus tôt, les autorités portugaises n'apportent pas le moindre soutien aux capitaines qui se mêlent de résister aux Espagnols. Hurlant pour couvrir le vacarme de la bataille, vous faites valoir vos arguments au capitaine, mais avez-vous été suffisamment convaincant? Pour le savoir, testez votre DIPLOMATIE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [186](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [151](#).



Le capitaine portugais se montre réticent ; il n'a pas l'intention de vous laisser monter à bord aussi facilement. Après tout, son navire constitue un territoire portugais souverain. Tandis que vous essayez de le convaincre, votre vaisseau se rapproche imperceptiblement du sien. Soudain, mais trop tard, le capitaine prend conscience du danger. Il fait aussitôt volte-face pour donner des ordres à ses hommes mais, au même moment, vos soldats rassemblés dans les gaillards d'avant et d'arrière pointent leurs mousquets sur ses marins. Une vingtaine de vos hommes, l'arme brandie, ont même réussi à sauter sur le pont du navire portugais. Devant ce déploiement de force, le capitaine n'a plus d'autre choix que d'accepter la reddition. Rendez-vous au [186](#).

Cette fois, les gardes ne vous croient plus; vous avez beau leur expliquer sur tous les tons que vous avez des ordres de Santa Cruz en personne pour prendre des vivres, ils refusent de vous obéir sans documents officiels prouvant ce que vous affirmez. Bien entendu, vous êtes déçu, dépité même, mais après tout ces soldats ne font que leur devoir et, en d'autres circonstances, vous ne pourriez que les féliciter de leur fermeté. Voyant qu'il est inutile d'insister, vous quittez l'entrepôt et vous allez à la rencontre de votre

maître d'équipage qui vous attend en compagnie de plusieurs de vos hommes. Rendez-vous au [116](#).

66

Vous donnez l'ordre de réduire les voiles et vous scrutez l'obscurité pour essayer de voir quelque chose. Vous restez ainsi quelques instants aux aguets. Mais vous n'apercevez pas la moindre lumière, vous n'entendez pas le moindre bruit : c'est comme si, soudain, votre navire était seul sur la Manche. Vous ne savez plus quoi faire, à présent : vous ignorez si l'Armada a gardé le même cap ou si elle a viré et vous ne savez même pas si le reste de la flotte anglaise est toujours à sa poursuite. Le mieux, semble-t-il, c'est d'attendre l'aube afin d'y voir plus clair. Quand le jour se lève enfin, vous constatez que le *Caroline* est seul sur la mer. Tous les autres navires ont disparu ; tous sauf un : un peu plus loin à tribord, vous distinguez en effet un vaisseau qui a mis en panne. Vous mettez le cap sur lui, mais lorsque vous vous en approchez, vous vous apercevez qu'il s'agit en fait d'un bâtiment espagnol ! Si vous souhaitez attaquer ce navire, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez continuer à vous en approcher et tenter de convaincre son équipage de se rendre, rendez-vous au [107](#). Enfin, s'il vous semble plus judicieux de ne pas y prêter attention et de vous efforcer plutôt de rejoindre la flotte anglaise, rendez-vous au [229](#).

Tandis que la flotte se regroupe hors de portée de l'Armada, le vent tourne encore une fois, soufflant à nouveau du sud-ouest. A présent, c'est vous qui avez l'avantage et lord Howard a tôt fait d'en profiter. Il vous mène à l'attaque des Espagnols qui, eux aussi, se sont dispersés pour se lancer à la poursuite des vaisseaux anglais. Employant une nouvelle fois la tactique qui a fait ses preuves, vous les canonnez à une distance qui leur interdit de riposter, compte tenu de la faible portée de leur artillerie. Vos boulets leur infligent de sérieux dégâts et, comme il leur est impossible de se défendre, ils préfèrent continuer leur route vers l'est, en direction de nie de Wight. La nuit commence maintenant à tomber et il est temps de vous rendre au [154](#).

D'autres galions chargés de trésors sont attendus aux Açores dans les semaines qui viennent, mais Drake prend la sage décision de repartir immédiatement : mieux vaut en effet ne pas risquer de perdre votre butin en restant trop longtemps dans les parages. L'escadre met donc aussitôt le cap sur l'Angleterre où vous pourrez vous réapprovisionner en vivres et en munitions, avant - peut-être - de faire à nouveau voile vers les côtes espagnoles pour continuer à détruire

l'Armada. Vous retournerez en Angleterre en vous rendant au [98](#).

69

La bataille est terminée à présent. L'équipage de la pinasse, voyant qu'il n'avait aucune chance face à un ennemi supérieur en nombre, a préféré se rendre à vos hommes. Le capitaine espagnol, lui, a déposé son épée, et vous vous avancez vers lui pour prendre acte de sa reddition. Rendez-vous maintenant au [198](#).

70

La bataille a été rude, mais c'est vous qui êtes vainqueur. Des cadavres jonchent la cour du château et les Espagnols sont de plus en plus nombreux à se rendre. Bientôt, tout est terminé et vous pouvez enfin vous reposer un peu. Quatre heures seulement après avoir débarqué, Drake s'est assuré le contrôle du château de Sagres. Son audace, aussi folle qu'elle ait pu paraître, a donné d'excellents résultats ! Rendez-vous à présent au [191](#).

71

L'ancre est hissée mais, avant que vos hommes aient pu déferler suffisamment de voiles pour prendre le vent, vous vous apercevez qu'un fort courant entraîne votre navire vers la côte. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez que l'ancre soit jetée à nouveau, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez faire confiance à la compétence de vos hommes en espérant qu'ils

parviendront à mettre à la voile avant que le *San Nicolas* ne s'échoue, rendez-vous au [197](#).

72

Le travail d'organisation que vous étiez venu faire à Cadix est désormais sans objet et vous passez plusieurs semaines à aider aux réparations que nécessite l'état des navires endommagés. Ces derniers ne sont d'ailleurs pas très nombreux, car la plupart des vaisseaux de la flotte espagnole ont été purement et simplement détruits par Drake et ses hommes. Des nouvelles circulent au sujet des Anglais : il semblerait que Drake ait débarqué sur la côte ; d'après ce que l'on sait, il aurait pris le château de Sagres et contrôlerait à présent toute la zone du cap Saint- Vincent. On dit aussi qu'il est allé narguer Santa Cruz à Lisbonne, le mettant au défi de venir se battre avec sa flotte. Le vieil amiral est cependant trop rusé pour tomber dans un tel piège. Il a refusé le combat et Drake est alors reparti. D'après certains, il serait retourné en Angleterre, mais d'autres affirment qu'il est toujours à proximité des côtes espagnoles, attendant que des navires s'aventurent en mer pour les attaquer. Quelques semaines plus tard, vous apprenez enfin la vérité grâce à des sources dignes de foi : si l'on n'a plus vu l'escadre de Drake ces derniers temps, c'est qu'elle était en route pour les Açores où elle a intercepté un vaisseau chargé de trésors en

provenance des Indes orientales. Comment Drake a-t-il pu savoir que ce navire était attendu là-bas? Comment se fait-il qu'il ait pu le capturer aussi facilement ? Nul ne le sait et ce mystère viendra s'ajouter à tous ceux qui ont fait la légende de ce capitaine anglais que toute l'Europe a appris à craindre et à admirer. De retour à Lisbonne, on vous annonce une nouvelle qui semble sans grande importance à première vue : alors que Drake naviguait le long des côtes espagnoles et portugaises, il a attaqué et détruit plusieurs navires légers. Or, l'un d'eux transportait du bois séché destiné à fabriquer les tonneaux dans lesquels l'Armada devait emporter ses réserves de vivres et d'eau douce. La qualité du bois utilisé pour les douves des tonneaux est essentielle. Si le bois n'est pas sec, en effet, les vivres - et surtout l'eau douce - se conservent mal et se gâtent rapidement. Ainsi, lorsque l'Armada appareillera, elle ne disposera pas du matériel indispensable à la conservation de ses provisions, ce qui pourrait se révéler catastrophique. Rendez-vous à présent au [13](#).

73

Quand vient l'après-midi, les munitions des Anglais commencent également à s'épuiser. Quelques heures plus tard, un fort coup de vent souffle soudain de l'ouest et les Anglais sont contraints de virer de bord pour faire face aux vagues puissantes qui soulèvent la

surface de la mer. Trop endommagé pour qu'il soit encore possible de le manœuvrer, votre navire est rapidement entraîné par la tempête à bonne distance de l'ennemi. Pour savoir si vous survivrez à la tourmente, testez votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [38](#). Dans le cas contraire, le *San Nicolas*, vaincu par la tempête, sombrera corps et bien, ce qui mettra un terme à votre aventure.

74

Vos mains glissent sur le câble et malgré tous vos efforts, vous finissez par tomber dans l'eau avec un « plouf » sonore qui retentit dans le silence de la nuit. Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [291](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [90](#).

75

Le lendemain matin, le vent se lève à nouveau et l'escadre peut enfin quitter le port de Cadix. Mais Drake a l'intention de narguer les Espagnols et, au lieu de s'éloigner de la côte, il fait jeter l'ancre hors de portée de leurs canons, puis donne l'ordre de réparer ceux de ses vaisseaux qui ont subi quelques dégâts. Les galères espagnoles font alors une nouvelle tentative pour s'approcher de vous mais, cette fois encore, vos canons suffisent à les repousser. Lorsque enfin vos navires sont entièrement réparés, Drake



75 Drake fait jeter l'ancre et donne l'ordre de réparer les vaisseaux.

ordonne à la flotte d'appareiller en mettant le cap au sud, le long de la côte. Presque aussitôt, les vigies repèrent une pinasse espagnole qui essaye de se glisser dans le port de Cadix. Drake l'intercepte et capture l'équipage avec son propre vaisseau. Un peu plus tard, il convoque un conseil de guerre à bord du *Revenge*. Rendez-vous au [268](#).

76

Le port de Cadix compte un nombre impressionnant de vaisseaux. Certains sont à l'ancre, tandis que d'autres sillonnent en tous sens la surface de la mer, comme des canards pris de panique. Les uns essayent de se réfugier dans l'arrière-port, les autres de se faufiler par d'étroits bras de mer, pour échapper aux tirs « défensifs » des canons du fort. Car les artilleurs du fort de Cadix, en essayant de vous atteindre avec leurs boulets, provoquent beaucoup plus de dégâts dans leur propre camp que dans le vôtre. Plusieurs vaisseaux de votre flotte mettent des chaloupes à la mer et les hommes de Drake s'approchent des navires à l'ancre pour les incendier. Bientôt, les flammes s'élèvent de toutes parts, des explosions retentissent, d'épais nuages de fumée montent dans le ciel et les canonnières du fort tirent de plus belle. Mais leurs boulets ne parviennent toujours pas à vous atteindre. Si vous souhaitez à présent avancer un peu plus loin à l'intérieur du port pour essayer d'intercepter l'un des

navires espagnols qui tentent de s'échapper, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez laisser ce soin à d'autres équipages, attendez tranquillement que la bataille s'apaise et rendez-vous au [18](#).

77

Tandis que la distance qui sépare les deux vaisseaux diminue, vos hommes préparent l'attaque. Toutes les pièces d'artillerie sont chargées et les canonnières se tiennent prêts à faire feu. Sur le pont, soldats et marins sont rassemblés pour l'abordage. En approchant du galion portugais, vous constatez qu'à son bord également, les préparatifs vont bon train. Les sabords sont ouverts sur chaque flanc et les dizaines d'hommes massés sur les gaillards d'avant et d'arrière attendent calmement le moment de l'abordage. Voilà un combat qui s'annonce difficile. Vous avez le vent trois quarts arrière par bâbord, ce qui est également le cas du galion. Celui-ci vire sur tribord pour avoir le vent arrière et pointe ses canons de tribord sur la proue du *San Nicolas*. Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous souhaitez maintenir votre cap en espérant pouvoir passer derrière le galion avant d'être à portée de ses canons, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez virer sur tribord à votre tour pour vous placer parallèlement au navire portugais et tirer une bordée en espérant qu'elle sera plus meurtrière que la sienne, rendez-vous au [244](#).

A mesure que se poursuit la bataille, les vaisseaux espagnols se taisent l'un après l'autre : leurs munitions s'épuisent. Aucun d'entre eux, cependant, ne se rend ni ne cherche à fuir. Encadrés sur trois côtés par vos propres navires, ils maintiennent leur position, essuyant bordée sur bordée, sans aucune possibilité de riposte. Drake continue à refuser l'abordage et ce combat déséquilibré se poursuit donc à distance, les Espagnols se contentant de subir les coups. Pour quelqu'un qui a comme vous le sens de l'honneur et de la loyauté, ce carnage n'a rien de glorieux, et vous le contemplez avec un sentiment de dégoût. Rendez-vous au [249](#).

Vers le milieu de l'après-midi, les tirs de canons des Espagnols diminuent sensiblement et vous en concluez qu'ils sont à court de munitions. Dans le même temps, l'Armada approche de l'entrée est du Soient et l'attaque de la flotte anglaise redouble alors d'intensité. Puis soudain, au moment où il atteint l'entrée du chenal, le *San Martin* - le vaisseau amiral de l'escadre espagnole - vire sur tribord, mettant le cap sur la haute mer. Votre acharnement au combat a réussi à convaincre Medina Sidonia, le commandant de la flotte espagnole, qu'il n'avait aucune chance de débarquer sur l'île de Wight ! Rendez-vous à présent au [200](#).

Le secrétaire de Santa Cruz vous donne tous les renseignements dont il dispose quant à la route et à la destination du galion portugais, et vous vous hâtez de regagner votre navire. À votre arrivée à bord, vous êtes accueilli par Manuel, votre premier lieutenant. Vous lui donnez aussitôt pour consigne de retrouver et de ramener immédiatement tous vos hommes d'équipage encore en permission. Tout de suite après son départ, vous allez voir votre maître d'équipage et vous lui demandez de réunir les vivres et le matériel nécessaires à votre voyage. Mais il vous répond qu'il est très difficile, ces temps-ci, de trouver des vivres à Lisbonne car les hommes de l'amiral Santa Cruz mettent la main sur tout ce qu'ils trouvent pour approvisionner la grande Armada. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez vous occuper des vivres vous-même, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez faire confiance à votre maître d'équipage et vous livrer à une inspection du navire en le laissant s'occuper seul des provisions, rendez-vous au [15](#).

Les canons anglais vous ont fait subir trop de dégâts pour que vous poursuiviez le combat et le capitaine décide de battre en retraite. Mais au moment où il donne l'ordre de virer de bord, vous vous apercevez que la galère ne pourra pas tenir jusqu'au port : elle

menace en effet de couler à tout instant. Vous suggérez alors au capitaine d'échouer le navire sur la plage avant qu'il ne sombre. Hochant tristement la tête, le capitaine vous approuve et les rameurs rescapés conjuguent leurs efforts pour amener au plus vite la galère sur le rivage. Le navire s'échoue juste à côté de l'entrée du port et vous descendez à terre pour observer les évolutions des vaisseaux anglais qui pénètrent à présent dans l'avant-port de Cadix sans rencontrer de résistance. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous souhaitez rejoindre à pied l'arrière-port, rendez-vous au [255](#). Si vous préférez rester où vous êtes pour voir ce que Drake va faire, rendez-vous au [132](#).

82

Ce voyage vers le nord n'a été d'aucune utilité. En revanche, il semble que votre escadre puisse rester ici à patrouiller devant le cap Saint-Vincent aussi longtemps qu'il vous plaira. Si les Espagnols sont même trop timorés pour quitter leurs ports, ils ne viendront sûrement pas vous attaquer et vous aurez tout loisir d'intercepter les navires marchands en provenance de la Méditerranée. Les deux semaines suivantes se déroulent sans incident. Vos vaisseaux coulent systématiquement tous les bateaux - quel que soit leur pavillon - qui tentent de rallier un port espagnol. Enfin, le 22 mai. Drake convoque un nouveau conseil de guerre à bord du *Revenge*. -

Messieurs, dit-il aux autres capitaines rassemblés autour de lui, je viens de recevoir des informations selon lesquelles une caraque portugaise en provenance des Indes orientales est attendue aux Açores dans les deux semaines qui viennent. J'ai l'intention d'intercepter cette caraque et de faire main basse sur sa cargaison.

Voilà un projet audacieux ! Une caraque est un navire de grande taille, beaucoup plus grand que n'importe quel vaisseau de votre flotte, et généralement bien défendu. Si vous parveniez cependant à vous approprier les trésors dont elle sera sans doute chargée, il est certain que vous seriez largement récompensés de vos efforts. Certains capitaines craignent que les vivres viennent à leur manquer au cours du voyage. De plus, on compte des malades parmi les équipages, mais tant pis : à une écrasante majorité, le projet de Drake est adopté et le lendemain, la flotte fait voile vers les Açores. Rendez-vous à présent au [208](#).

83

Le grappin atteint sa cible et vous empoignez à nouveau les avirons. Cette fois, le filin tient bon et vous parvenez à éloigner du *San Nicolas* le bateau en flammes. Épuisé par vos efforts, vous regagnez votre navire où l'équipage vous accueille avec des exclamations de joie. De retour à bord, vous donnez

Tordre de mettre le cap sur Dunkerque. Au matin, vous êtes en vue de l'entrée du port. Rendez-vous à présent au [51](#).

84

Vous enjambez les cadavres de vos adversaires et vous faites quelques pas en direction du gaillard d'avant, mais un marin portugais se dresse alors devant vous, le visage grimaçant. Il est armé d'une gaffe et vous allez devoir le combattre.

MARIN PORTUGAIS

HABILETE : 4

ENDURANCE : 3

Si vous parvenez à tuer cet homme, rendez-vous au [111](#). Dans le cas contraire, il va sans dire que votre aventure s'achève ici.

85

Obéissant à vos ordres, l'homme de barre vire sur tribord et vous contournez le vaisseau immobile par le nord. Lorsque ses feux ont disparu à l'horizon, vous reprenez votre cap et vous vous rendez au [243](#).

86

A peine avez-vous atteint le navire échoué qu'un coup de feu retentit un peu plus loin devant vous. Au même moment, vous ressentez un choc violent en plein visage et vous êtes projeté à terre. Vous avez eu la malchance de tomber sur un fin tireur. Votre mort est presque instantanée, vous avez tout juste le temps de

regretter de n'être pas resté tranquillement à bord du *Caroline*. Faut-il préciser que votre aventure s'achève ici ?

87

Le cadavre du capitaine anglais est étendu à vos pieds et bientôt ses hommes sont tous morts ou capturés. Les prisonniers sont enfermés à fond de cale tandis que vous désignez un équipage de prise en lui donnant l'ordre de ramener le vaisseau anglais en Espagne. Vous avez, quant à vous, une mission à poursuivre ! Rendez-vous à présent au [19](#).

88

Vous tirez votre épée et vous faites un pas en arrière pour prendre un peu de distance. Votre chaise s'est renversée entre les Espagnols et vous, les empêchant d'approcher. De plus, vous avez pris soin de vous adosser à un angle de mur, ce qui oblige vos adversaires à vous combattre un par un par manque de place. Les Espagnols ont également tiré leurs épées. L'homme qui a renversé votre bière s'avance le premier.

- Ce sera pour moi une grande joie, dit-il, de tuer un ami de Francis Drake.

Vous vous rendez compte alors que les quatre hommes vous ont tendu un piège en provoquant cet

incident : ils voulaient tout simplement vous obliger à vous battre. Il n'est plus temps, cependant, de leur



88 *Vous tirez votre épée et vous faites un pas en arrière pour prendre un peu de distance.*

demander pourquoi. Votre adversaire vient en effet de passer à l'attaque. Vous parvenez à esquiver son coup d'épée, mais il vous faut, maintenant, reprendre l'offensive :

OFFICIER ESPAGNOL

HABILETE : 8

ENDURANCE : 4

C'est vous qui portez le premier coup. Si vous parvenez à tuer cet homme, rendez-vous au [272](#). Si vous n'y parvenez pas, votre aventure se terminera ici, avant même d'avoir commencé et vous pourrez dire adieu à vos rêves de gloire et de conquêtes !

89

Le combat fait rage tandis que les deux flottes s'avancent lentement le long des côtes de l'île de Wight. Les Espagnols essayent sans cesse d'attirer les navires anglais vers eux pour tenter de les aborder, mais tous les capitaines de l'escadre, y compris vous bien entendu, respectent scrupuleusement les ordres de Drake : maintenir les Espagnols à portée de canon, mais en conservant une distance suffisante pour qu'ils ne puissent vous aborder. Malgré le manque de munitions des deux côtés, la bataille est intense et le *Caroline* est touché à plusieurs reprises par les boulets espagnols. Vous infligez cependant plus de dégâts à l'ennemi que vous n'en subissez vous-même. Il n'empêche que nombre de vos hommes sont blessés et

que votre propre position, sur la plage arrière, n'est pas sans danger. Comme pour en donner la preuve, un boulet espagnol heurte le gréement de plein fouet, juste au-dessus de vous. Vous entendez alors un craquement menaçant. Testez votre AGILITE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [91](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [220](#).

90

Quelques instants après votre chute, une lumière apparaît sur le pont du galion et vous entendez des voix. Le bruit que vous avez fait en tombant a donné l'alerte. Il faut à présent vous hâter de recommencer votre ascension pour aller prêter main-forte à vos amis. Cette fois, vous parvenez sans trop de mal à vous hisser jusqu'au pont du galion. Là, le combat a déjà commencé et au moment où vous enjambez le bastingage, vous êtes repéré par un marin espagnol qui se précipite sur vous en brandissant un couteau. Vous avez tout juste le temps de tirer votre épée pour le combattre.

MARIN ESPAGNOL

HABILETE : 6

ENDURANCE : 3

C'est votre adversaire qui aura l'avantage de frapper le premier. Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [133](#). Sinon, votre aventure, faut-il le préciser, s'achèvera ici.

Un morceau d'une vergue brisée par le choc amorce sa chute, juste au-dessus de votre tête. Vous n'avez que le temps de faire un bond de côté, et bien que votre pied glisse dans une mare de sang, vous parvenez de justesse à reprendre votre équilibre, juste à temps pour éviter l'énorme morceau de bois qui tombe à l'endroit précis où vous vous teniez un instant auparavant. D'autres n'ont cependant pas votre chance, notamment votre premier lieutenant qui reçoit le morceau de vergue sur la tête et disparaît sous l'enchevêtrement de cordages qu'il a entraînés dans sa chute. Il n'y a malheureusement plus rien à faire pour lui et vous n'avez plus qu'à poursuivre le combat en donnant l'ordre qu'on emporte son cadavre et qu'on débarrasse le pont des débris qui l'encombrent. Rendez-vous au [79](#).

Après avoir libéré le dernier esclave de la galéasse, lord Howard prend le commandement de celle-ci. Il a l'intention de la remettre à flot et de l'amener en haute mer pour qu'elle ne tombe pas aux mains des Français. Voilà une tâche qui vous paraît bien secondaire pour être accomplie par le commandant en chef de la flotte anglaise en personne, mais ce n'est pas à vous d'en faire la remarque. Si vous souhaitez aider Howard à remettre la galéasse à flot, rendez-vous au [36](#). Si vous

préférez rassembler vos hommes et retourner à bord du *Caroline*, rendez-vous au [221](#).

93

Vous avez fait une petite erreur d'évaluation qui entraîne des conséquences fâcheuses : le *Caroline*. en effet, ne se trouve plus exactement face au vent et une énorme vague le submerge sur bâbord. Le beaupré est littéralement englouti. Deux hommes accrochés dans les haubans sont projetés à la mer par le violent coup de roulis que subit le navire. La vague déferle sur vous à la vitesse d'un homme courant à toutes jambes et sa force vous renverse, vous arrachant à la barre du gouvernail. La vague poursuit sa course sur le pont et vous vous redressez, tout étourdi, juste à temps pour apercevoir une autre lame, plus gigantesque encore que la précédente et qui déferle droit sur le *Caroline*. Le gouvernail n'étant plus contrôlé, le navire a viré sur tribord et risque fort de prendre la vague par le travers si vous ne parvenez pas à saisir la barre à temps. Testez votre AGILITE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [28](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [247](#).

94

Dans votre précipitation, vous avez glissé et perdu l'équilibre, retombant lourdement sur le pont du *Caroline*. Pour connaître la gravité de cette chute, testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables,

rendez-vous au [53](#). Dans le cas contraire, vous vous briserez le cou et votre aventure s'achèvera ici.

95

A l'aube, l'Armada déploie à nouveau ses voiles et poursuit sa route le long de la côte. Le duc, s'inquiétant de n'avoir pas encore vu de vaisseaux anglais, a envoyé des éclaireurs dans des chaloupes pour qu'ils essayent de recueillir des renseignements sur ce qui se prépare. Bientôt, plusieurs d'entre eux sont de retour ; les Anglais, disent-ils, déploient une activité intense sur la côte. Apparemment, ils se préparent à repousser une invasion, mais rien en revanche ne trahit la présence d'une quelconque flotte. Peu avant minuit, un bateau revient avec quelques informations plus précises obtenues auprès de l'équipage d'un bateau de pêche de Fal mouth. D'après ce que l'on dit, il semblerait que Drake attende l'Armada dans l'estuaire de Plymouth. Le duc convoque alors ses capitaines et leur demande conseil. Si vous estimez que l'Armada devrait jeter l'ancre ici pendant la nuit et attendre l'aube pour essayer de prendre Drake au piège dans l'estuaire de Plymouth, rendez-vous au [7](#). Si vous pensez au contraire qu'il vaudrait mieux faire immédiatement route vers Plymouth en espérant prendre Drake par surprise, rendez-vous au [206](#).

Après vous être assuré que vos ordres ont bien été suivis, vous vous retirez dans votre cabine pour la nuit. A 2 heures du matin, cependant, vous êtes réveillé par les cris d'une vigie. Vous vous précipitez aussitôt sur le pont où vous entendez l'homme hurler pour la deuxième fois : - Brûlots ! Alerte aux brûlots ! Ce cri frappe de terreur tout votre équipage. Le feu est en effet le pire ennemi à bord d'un navire et les brûlots, ces bateaux enflammés et chargés d'explosifs, sont une arme terrible, souvent utilisée pour détruire des vaisseaux à l'ancre. Apparemment, les Hollandais ont réussi à s'approcher de vous sans bruit à bord d'un petit bateau de pêche auquel ils ont mis le feu avant de l'abandonner, gouvernail bloqué. Poussé par la brise, le bateau enflammé s'avance inexorablement sur le *San Nicolas*. Alertés par la vigie, vos hommes s'affairent sur le pont. Sans que vous ayez eu besoin de leur donner des ordres, ils se précipitent dans les haubans pour essayer de déferler les voiles à temps. Deux marins s'efforcent de trancher le câble d'ancre à l'aide de haches. Si vous souhaitez suivre vos hommes dans les haubans pour les aider à déployer les voiles, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez mettre une chaloupe à la mer pour tenter de détourner la course du brûlot, rendez-vous au [246](#).

Le capitaine est d'accord avec vous, mais il apparaît bientôt que les galères ne sont d'aucune utilité face aux véritables machines de guerre que les Anglais ont construites. Vous n'avez en effet à votre disposition que cinq canons, alors que chaque navire de Drake en compte plus de trente. Ce déséquilibre se fait cruellement sentir: les boulets pleuvent autour de vous, frappant la galère de plein fouet, et les hurlements des blessés se mêlent au vacarme des bordées. Il ne fait aucun doute que votre attaque est condamnée à l'échec. Aussi le capitaine donne-t-il l'ordre de rentrer au port pour se mettre sous la protection des canons du fort de Cadix. Les autres galères, autour de vous, battent également en retraite. Pour tout dire, la façon dont votre ennemi combat vous paraît déloyale. Vos compatriotes, eux, ne font usage de leurs canons que pour lâcher une bordée juste avant l'abordage, mais les Anglais disposent d'une artillerie puissante et précise, d'une portée beaucoup plus longue que la vôtre ; dans ces conditions il est presque impossible de se rapprocher suffisamment de leurs navires pour les éperonner. Les galères ont maintenant réussi à se réfugier dans l'arrière-port avant que l'ennemi ait pu les rattraper. Là, vous vous mettez à quai sous la protection des

canons du fort qui défend les lieux. Aussitôt, les hommes valides se précipitent pour transporter les blessés à terre et entreprendre les réparations nécessaires. Au loin, les navires de Drake ont pris position en ayant soin de se tenir hors de portée des canons du fort. Toute la nuit, les réparations vont bon train dans le port de Cadix, à la lueur des flammes s'élevant des vaisseaux espagnols que Drake a capturés à l'entrée de la baie et auxquels il a mis le feu. Lorsque l'aube se lève, les galères sont pratiquement prêtes à reprendre la mer. Rendez-vous au [164](#).

98

Lorsque vous arrivez enfin à Portsmouth, la réception qui vous attend est très différente de celle que vous imaginiez. Il semble que les entreprises de Drake aient trop bien réussi. Elles étaient destinées à contraindre le roi Philippe de négocier avec la reine d'Angleterre ; or, en fait, elles ont porté un coup sévère aux relations entre les deux pays et Philippe, désormais, n'a plus qu'une seule ambition : prendre sa revanche en envoyant son armée envahir l'Angleterre. C'est pourquoi la reine Élisabeth réserve à Drake un accueil glacial - ce qui ne l'empêche pas de prendre sa part du butin qu'il a rapporté. Elle a envoyé un message au duc de Parme, qui occupe les Pays-Bas à la tête d'une armée espagnole, pour lui préciser que

Drake a agi de sa propre initiative et qu'il en sera puni comme il le mérite. En effet, pendant plusieurs semaines, il n'est plus reçu à la cour. En ce qui vous concerne, cependant, votre sentiment de victoire n'est nullement affecté par ces remous politiques. Votre part du butin s'élève à près de trois mille livres et vous en êtes fort satisfait, ainsi que votre équipage. Si vous avez récemment perdu des points d'ENDURANCE, vous retrouvez à présent votre total de départ. Rendez-vous au [159](#).



99

Sans prendre de précautions oratoires, vous déclarez au duc qu'il est plus important de s'assurer que les hommes d'équipage auront suffisamment à manger au cours du voyage que de se préoccuper de la pureté de leur âme. Le duc hoche la tête d'un air mécontent.

- Cette entreprise a été bénie par le pape en personne, réplique-t-il. Nous avons une sainte mission à

accomplir et chaque homme doit s'y préparer en conséquence.

Il affecte ensuite chaque capitaine à une escadre et vous vous retrouvez placés, vous et votre navire, sous



99 *En écoutant votre déclaration, le duc hoche la tête d'un air mécontent.*

les ordres de don Juan Martínez de Recalde, commandant de l'escadre de Biscaye, qui formera l'arrière-garde de l'Armada dès que celle-ci aura atteint la Manche. A votre grande satisfaction, vous êtes nommé deuxième lieutenant de l'escadre, laquelle comporte quatorze vaisseaux. Cette affectation vous convient à merveille : don Recalde est en effet un marin expérimenté, et s'il y a quelqu'un qui saura, mieux que tout autre, affronter avec succès les difficultés qui s'annoncent, c'est bien lui. Rendez-vous à présent au [172](#).

100

Votre approche du port de Dunkerque n'a rien de glorieux ! En effet, alors que vous franchissez l'étroit passage qui donne accès au port, une bourrasque soudaine vous surprend, et avant que vous n'ayez pu faire quoi que ce soit, le *San Nicolas*, déporté sur tribord, s'échoue sur un haut-fond. Vous n'aurez pas trop de mal à vous dégager, mais vous vous sentez quelque peu humilié. Le rouge au front, vous donnez l'ordre de mettre les chaloupes à la mer et vous reprenez la barre tandis que vos hommes remorquent le navire et le ramènent dans le chenal. Avec un sentiment de soulagement, vous parvenez enfin à mettre le *San Nicolas* à quai. L'un des hommes du duc de Parme est déjà là et vous lui confiez les messages dont vous êtes porteur. L'homme vous demande

d'attendre les réponses puis, montant à cheval, il se hâte de quitter la ville dans un martèlement de sabots. Il semble que vous devrez passer plusieurs jours à Dunkerque en attendant les réponses du duc. Vous en profiterez pour reconstituer vos réserves de vivres. Vous donnez à vos hommes l'autorisation de se rendre à terre par petits groupes pour se divertir un peu après ce long voyage, mais vous tenez le navire prêt à appareiller à tout moment. Car n'oubliez pas que, occupé ou pas, c'est en territoire ennemi que vous venez de faire halte. Rendez-vous au [117](#).

101

Si vous avez été blessé récemment, vous retrouvez votre total d'ENDURANCE tel qu'il était au début de votre aventure. Le voyage de retour vers Lisbonne se passe sans incident et lorsque vous arrivez avec le navire capturé, Santa Cruz vous accueille chaleureusement. Ceux de vos hommes qui ont été blessés ou qui souffrent de l'une ou l'autre des nombreuses maladies qu'entraînent toujours les longs voyages en mer sont emmenés à terre pour être soignés. Quant à vous, une autre tâche vous attend : participer à la préparation de l'Armada que le roi veut voir prête à partir dès l'automne. Rendez-vous au [50](#).

102

La peur vous donne des ailes. Vous vous précipitez vers le gaillard d'arrière et vous montez quatre à

quatre l'échelle qui mène à la dunette. Vous jetez un coup d'œil en bas, là où vous attend la chaloupe, puis vous enjambez le bastingage tandis que le feu continue de s'étendre à bord du navire. Vous embarquez ensuite dans la chaloupe et bientôt, vous êtes de retour à bord du *Caroline*. Il ne vous reste plus qu'à regarder les brûlots faire leur œuvre. Rendez-vous au [160](#).

103

Les dix jours suivants vous paraissent bien monotones. Le gouverneur refuse obstinément d'autoriser vos hommes à se rendre à terre. Vous avez simplement le droit d'aller chercher des vivres de temps en temps pour reconstituer vos réserves. A bord du *San Nicolas*, tout le monde s'ennuie, vous le premier : les sautes d'humeur deviennent fréquentes et des querelles éclatent de plus en plus souvent. Enfin, le messenger envoyé au duc de Parme revient vous apporter un message destiné au roi d'Espagne. Vous en prenez possession et vous vous préparez à repartir. Depuis que vous mouillez à Calais, vous n'avez pas vu le moindre navire anglais. Si vous souhaitez appareiller en plein jour, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez attendre la nuit pour mettre à la voile, rendez-vous au [47](#).

A son retour, la flotte anglaise ne reçoit pas l'accueil triomphant qu'on pouvait attendre. Peut-être est-ce parce qu'elle revient par petits groupes dispersés ; en tout cas, aucune cérémonie n'est organisée pour saluer son succès. Les équipages comptent en leurs rangs de nombreux malades et des blessés grièvement atteints, mais ni la reine ni le gouvernement ne se préoccupent de leur sort. Aucuns soins ne leur sont prodigués et il meurt bientôt autant d'hommes après le retour de la flotte que pendant les combats contre les vaisseaux espagnols. La reine Élisabeth, maintenant qu'elle n'a plus à craindre l'invasion de son pays, maintient bien serrés les cordons de sa bourse et refuse de dépenser le moindre penny pour les marins qui l'ont si bien servie. La vaillance et la loyauté de vos hommes sont bien mal récompensées, ce qui vous remplit d'une légitime tristesse. Rendez-vous à présent au [300](#).

Vous abandonnez là le cadavre du marin et vous vous réfugiez un peu à l'écart des combats pour évaluer la situation. La bataille fait rage autour de vous et vous apercevez le capitaine anglais, debout sur la dunette, hurlant ses ordres à pleins poumons. Il semble bénéficier d'une protection quasi miraculeuse : en effet, vos hommes restés à bord du *San Nicolas* tirent un feu nourri de mousquets dans sa direction sans réussir à l'atteindre. Vous criez à quelques-uns de vos

marins de vous suivre et vous vous précipitez vers l'échelle qui mène à la dunette. Car si vous parveniez à tuer ou à faire prisonnier le capitaine anglais, le combat ne tarderait pas à prendre fin. Mais lorsque vous atteignez le haut de l'échelle, un marin vous barre le chemin. Vous allez devoir le combattre pour pouvoir passer.

MARIN ANGLAIS

HABILETE : 7

ENDURANCE : 3

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [176](#). Sinon, votre aventure se terminera ici.

106

Vous donnez l'ordre de jeter l'ancre et vous allez surveiller la manœuvre. A votre grande surprise - et à celle de vos hommes - l'ancre touche le fond alors que six brasses de câble seulement ont été filées. Le fond est ici beaucoup plus haut que vous ne le pensiez. Vous avez bien fait de jeter l'ancre. Si vous vous étiez rapproché un peu plus de la côte, vous couriez au désastre. La journée s'achève sans que le vent se soit levé. A la nuit tombée, une faible brise commence à souffler mais, par prudence, vous décidez d'attendre l'aube avant de mettre à la voile. Au matin, il souffle un bon vent de sud-ouest et vous parcourez une bonne distance le long des côtes françaises. La matinée touche maintenant à sa fin et vous allez devoir décider

de votre destination. Si vous souhaitez vous rapprocher le plus près possible de l'endroit où se trouve l'armée du duc de Parme, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez chercher un port plus sûr - mais moins proche - puis envoyez un courrier à cheval qui ira porter les messages au duc, rendez-vous au [166](#).

107

Vous envoyez quelques-uns de vos hommes dans une chaloupe avec mission de proposer au capitaine espagnol qu'il se rende sans combattre, mais il refuse catégoriquement. Quelle va être votre réaction ? Si vous souhaitez engager le combat, rendez-vous au [173](#). Si vous préférez ne pas perdre votre temps et essayer plutôt de rejoindre le reste de la flotte anglaise, rendez-vous au [229](#).

108

L'homme tombe du rempart, ce qui confirme vos talents de tireur. Il n'est pas temps, cependant, de s'attarder sur votre exploit, car les défenseurs du château lancent une contre-attaque. Surgissant des portes aménagées dans les murailles qui entourent la cour, des hommes en armes se précipitent sur vous. Un soldat espagnol, le visage grimaçant de fureur, vous fait face. Il vous faut le combattre.

SOLDAT ESPAGNOL

HABILETE : 6

ENDURANCE : 3

C'est vous qui portez le premier coup. Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [158](#). Sinon, votre aventure se terminera ici.

109

Vous efforçant de ne pas prêter attention aux officiers espagnols, vous prenez votre repas en silence.

Mais avant que vous n'ayez fini, les Espagnols, qui viennent d'échanger quelques propos à voix basse, se lèvent tous les quatre, puis se dirigent vers la porte de la taverne. Votre table se trouve sur leur chemin et, lorsqu'ils passent devant vous, l'un d'eux trébuche et, d'un geste de la main, renverse votre chope de bière sur vos genoux. Vous vous dressez aussitôt pour protester. Les quatre Espagnols font alors un pas en arrière et portent la main au pommeau de leur épée.

-C'est vous qui m'avez fait tomber, espèce d'empoté ! s'écrie l'homme qui a renversé votre bière.

Il s'exprime en bon anglais et vous n'avez aucun mal à comprendre ce qu'il dit.

-J'exige des excuses ! poursuit-il. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez essayer de calmer l'officier espagnol en usant de diplomatie, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez tirer votre épée et vous préparer au combat, rendez-vous au [88](#).

110

A votre arrivée à bord du *San Nicolas*, vous êtes accueilli par Manuel, votre premier lieutenant. Vous



110 *A bord du « San Nicolas », vous êtes accueilli par Manuel, votre premier lieutenant.*

lui donnez aussitôt pour consigne de retrouver et de ramener immédiatement tous vos hommes d'équipage encore en permission. Tout de suite après son départ, vous allez voir votre maître d'équipage et vous lui demandez de réunir les vivres et le matériel nécessaire à votre voyage. Mais il vous répond qu'il est très difficile, ces temps-ci, de trouver des vivres à Lisbonne car les hommes de Santa Cruz mettent la main sur tout ce qu'ils trouvent pour approvisionner la grande Armada. Qu'allez-vous faire? Si vous souhaitez vous occuper des vivres vous-même, rendez-vous au [56](#).

Si vous préférez faire confiance à votre maître d'équipage et vous livrer à une inspection du navire en le laissant s'occuper seul des provisions, rendez-vous au [15](#).

111

La bataille se poursuit pendant plusieurs heures. L'équipage du *San Felipe* oppose en effet une résistance digne d'être saluée. Mais, fatigué par son long voyage, il finit par faiblir sous les coups que lui inflige votre camp, et le capitaine portugais décide de se rendre. Lui et ses hommes encore vivants sont alors envoyés à la mer dans des chaloupes et abandonnés à leur sort, tandis que Drake va inspecter la caraque. Lorsqu'il remonte sur le pont, un large sourire illumine son visage. La valeur de la cargaison du *San Felipe* s'élève à plus de cent mille livres - c'est-à-dire

plus de deux fois le prix de l'escadre tout entière !
Rendez-vous au [68](#).

112

A votre retour à bord, vous inspectez soigneusement votre navire et ses 34 canons, tandis que vos hommes encore en permission reviennent par petits groupes. Le *San Nicolas* n'est pas très grand, comparé à la moyenne des galions, mais il nécessite quand même un équipage de 70 hommes pour manœuvrer ses voiles, ses cordages et ses canons. Il comporte cinq ponts en tout, depuis la ligne de flottaison jusqu'aux superstructures. Sous le premier pont se trouvent les cales où sont conservés les vivres nécessaires aux longs voyages vers les Indes occidentales. Au-dessus, deux autres ponts sont réservés aux marins et aux soldats que vous commandez. C'est sur ces deux ponts que sont disposés la plupart des canons. Au-dessus de ces deux ponts, le pont principal supporte la dunette et les gaillards d'avant et d'arrière. Enfin, les ponts surélevés, à l'avant et à l'arrière du bâtiment, sont également armés de canons. La barre du gouvernail se trouve sur la plage arrière. C'est de là qu'on dirige la course du navire. Le *San Nicolas* est doté de trois mâts principaux et d'une civadière, une voile carrée grée sous le mât de beaupré, permettant d'augmenter la vitesse en cas de besoin. Il y a également des centaines de yards de cordages et de toiles à inspecter. Il vous faut aussi vérifier les canons et les réserves de

munitions avant d'être sûr que votre navire est prêt à appareiller, en dépit du manque de vivres. Bientôt, tous vos hommes sont remontés à bord et vous profitez de la marée de l'après-midi pour quitter le port de Lisbonne. Un peu plus loin sur la côte se trouve un petit village de pêcheurs devant lequel vous jetez l'ancre. Vous envoyez alors des hommes à terre pour aller chercher les vivres dont vous avez besoin. Lorsqu'ils reviennent, la nuit commence à tomber et il vous faut prendre une décision : si vous souhaitez attendre l'aube ici même, rendez-vous au [288](#). Si, en revanche, vous préférez mettre immédiatement le cap sur votre destination, sans savoir si la mer ; dans ces parages, vous sera favorable, rendez-vous au [234](#).

113

Vous attendez tranquillement à bord du *Caroline* tandis que Drake mène son millier d'hommes à l'assaut du château qui domine la ville. Sans canons à terre, il vous semble impossible de prendre cette forteresse; c'est pourtant ce qu'il va essayer de faire. Trois heures plus tard, vous devez réviser votre jugement : vous aviez sous-estimé la ténacité de Drake. Au terme d'une bataille acharnée, il a en effet réussi à triompher des Espagnols. Le château de Sagres est désormais aux mains des Anglais. Le prix à payer est cependant élevé : une centaine de marins de

Drake ont été tués au cours du combat. Rendez-vous à présent au [191](#).

114

Comme vous vous y attendiez, la supériorité des navires anglais est à nouveau démontrée. Beaucoup plus faciles à manœuvrer que les vôtres, ils n'ont eu aucun mal à s'échapper. Pour essayer de les rattraper, l'Armada s'est dispersée sur une vaste étendue, mais ses efforts sont restés vains. Pendant ce temps, l'autre moitié de la flotte anglaise s'est dégagée de son réduit et a réussi à rejoindre les vaisseaux en fuite. Pour comble de malheur, le vent tourne soudain, soufflant à présent de l'ouest, ce qui donne l'avantage aux Anglais. Ainsi dispersés, les navires espagnols offrent des proies faciles à l'ennemi. Le *San Martin*, notamment, entouré d'une douzaine d'autres bâtiments, est en mauvaise posture. Trop heureux de l'aubaine, Drake et Howard reviennent aussitôt les attaquer. Les autres navires espagnols ne peuvent se porter à leur secours, car les Anglais, eux, combattent en formation serrée. Pour votre part, vous ne pouvez pas faire grand-chose et vous vous contentez de regarder la flotte anglaise s'acharner sur le *San Martin* et les douze vaisseaux qui l'accompagnent. Les boulets pleuvent, provoquant d'énormes pertes et infligeant de sérieux dégâts. Enfin, alors que le *San Martin* semble sur le point de sombrer, le vent tombe peu à peu et les

Anglais, contraints de prendre de la distance, mettent un terme à leur attaque. Lorsque vient le soir, le duc convoque un nouveau conseil de guerre à bord de son navire criblé de boulets. Rendez-vous au [128](#) pour y assister.

115

Le lendemain, après que vous approchez de l'île de São Miguel, toutes les vigies de l'escadre signalent un navire de grande taille qui fait route dans votre direction. Aussitôt, Drake donne l'ordre d'abaisser les pavillons anglais et de les remplacer, à bord des vaisseaux qui en disposent, par des pavillons aux couleurs de l'Espagne. La ruse se révèle efficace. Croyant voir des vaisseaux espagnols venus l'escorter, le capitaine de la caraque met le cap droit sur votre escadre. En voyant s'approcher le navire, vous ouvrez des yeux ronds de stupeur: il est au moins cinq fois plus grand que le plus gros de vos vaisseaux ! Sur un signe de Drake, les pavillons anglais sont à nouveau hissés et la caraque, alors, lâche une bordée. Malheureusement le *Caroline* fait partie des navires qui se trouvent le plus près du vaisseau portugais, et vous allez devoir faire preuve d'une très grande habileté pour éviter d'être touché par les boulets. Testez votre Maîtrise de la Mer. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [9](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

Le soir commence à tomber tandis que vous retrouvez sur le quai ceux de vos hommes que le maître d'équipage a rassemblés. Ils sont déjà au courant de ce qui se passe et sont tout prêts à vous apporter leur aide. Ce sont tous des marins expérimentés qui savent le danger qu'on court à partir pour un long voyage sans une réserve de vivres suffisante et ils n'éprouvent que mépris pour les bureaucrates bornés qui vous empêchent de faire vos provisions. Ces provisions, vous avez bien envie de les voler, mais voler des marchandises au nez et à la barbe de vos propres supérieurs n'est pas une mince affaire vous pourriez avoir à vous en mordre les doigts. Aussi, réfléchissez bien avant de prendre une décision. Si vous êtes résolu à dérober les vivres dont vous avez besoin, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez ne pas prendre de risques, renoncez-y et appareillez quand même en espérant que vous pourrez vous approvisionner ailleurs. Vous vous rendrez alors au [112](#).

Il vous faut attendre près d'une semaine l'arrivée d'un messenger du duc de Parme. L'homme vous confie des dépêches que vous avez ordre de rapporter à Lisbonne pour les transmettre au roi Philippe. Vous donnez immédiatement l'ordre d'appareiller et vos hommes se mettent au travail. Une fois sorti du port de

Dunkerque, vous mettez le cap à l'ouest. Lorsque l'on navigue sur la Manche dans cette direction, les vents sont le plus souvent contraires et il vous faut louvoyer sans cesse, tâche délicate et épuisante. Le voyage est long et dangereux. Vous craignez sans cesse d'être intercepté par un navire anglais mais, finalement, tout se passe bien et une vigie annonce enfin l'île d'Ouessant sur bâbord. A partir de là, le voyage ne devrait plus présenter de difficultés. Rendez-vous au [242](#).

118

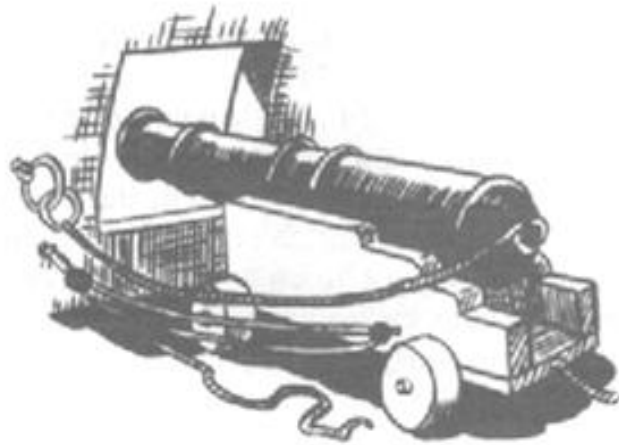
Les équipages des deux navires jettent leurs grappins, les voiles sont amenées, et les deux bâtiments attachés l'un à l'autre. Certains de vos hommes, armés de coutelas et de couteaux, n'attendent pas que les vaisseaux se touchent : accrochés dans les haubans, ils s'élancent d'un bond et se rattrapent aux cordages du navire espagnol. Bientôt le combat s'engage. Si vous avez été blessé aux jambes, vous ne pourrez participer à la bataille. Rend,ez-vous au [276](#). Si vous êtes indemne, vous pouvez monter à l'abordage en vous rendant au [140](#).

119

Plusieurs soldats du fort et de la garnison de Cadix ont passé la matinée à disposer des canons de campagne le long de la plage pour tirer sur les vaisseaux de Drake. De toute évidence, les Anglais n'ont rien perdu

de la manœuvre : leurs chaloupes quittent en effet l'arrière-port et rejoignent l'escadre qui se prépare à repartir. Mais, alors que les Anglais hissent les voiles, le vent tombe soudain : l'ennemi est ainsi immobilisé dans l'avant-port et les soldats espagnols, ravis de pouvoir prendre leur revanche, ouvrent aussitôt le feu. Quatorze heures durant, les tirs d'artillerie font rage, mais sans rien changer à la situation. Les canons alignés sur la plage vomissent des centaines de boulets sans infliger beaucoup de dégâts à l'ennemi. L'artillerie anglaise, en revanche, est nettement plus précise, et riposte en provoquant de nombreux dommages dans votre camp. Le lendemain matin, le vent se lève à nouveau et les Anglais quittent tranquillement le port. Puis, à votre grande fureur, ils jettent l'ancre un peu plus loin, et commencent à réparer les quelques dégâts qu'ont subis certains de leurs navires ! C'en est trop ! Cette insolence mérite un châtiment et les galères, bien que sérieusement endommagées, sont envoyées à l'attaque - avec les résultats qu'on pouvait attendre. C'est-à-dire qu'elles ne tardent pas à battre en retraite et à revenir au port dans un état encore plus désastreux. Les marins anglais, amusés par cette défaite prévisible, ont abreuvé les Espagnols de quolibets cinglants et poursuivent à présent leurs réparations sans être inquiétés le moins du monde. Ces trois derniers jours ont inspiré honte et fureur dans le camp espagnol.

Jamais vous ne vous étiez senti aussi humilié. La puissance de la marine et de l'armée d'Espagne a été écrasée, ridiculisée par une poignée d'aventuriers anglais. Aujourd'hui, il n'y a pas un seul habitant de Cadix qui ne souhaiterait voir Drake pendu à la grande vergue de son propre vaisseau. Hélas, c'est un désir qui a bien peu de chance de se réaliser! Rendez-vous au [72](#).



120

Vous donnez l'ordre à l'homme de barre de faire route à la boussole et vous vous relirez dans votre cabine. Il vous semble que vous n'avez dormi que quelques minutes lorsque l'un de vos hommes vient vous réveiller en sursaut. Une vigie a repéré une lumière à l'horizon, droit devant. Vous donnez aussitôt l'ordre d'éteindre les feux de votre navire, puis vous allez vous-même scruter les ténèbres tandis que la lueur signalée par la vigie devient de plus en plus brillante à

mesure que diminue la distance qui vous sépare. Cette lumière vous rend perplexe : se pourrait-il que vous ayez déjà rattrapé le galion portugais ? Si vous souhaitez vous approcher de cette lumière pour voir à quel vaisseau elle appartient, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention et donner l'ordre de faire un détour pour éviter ce navire, rendez-vous au [85](#).

121

Testez votre AGILITE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [102](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [14](#).

122

Au matin, toute la flotte a quitté Plymouth et vers midi, les mâts de l'Armada sont en vue. Un épais brouillard descend alors sur la mer et le vent tombe, vous donnant ainsi le temps de réfléchir à ce qu'il convient de faire. Drake a un plan très simple, mais difficile à réaliser. Le vent soufflait du sud-ouest et il est probable qu'il conservera cette direction pendant plusieurs jours lorsqu'il se sera levé à nouveau. Si la flotte se contente de mettre le cap sur l'Armada, elle aura le vent debout et les Espagnols se trouveront dans une position avantageuse. Il vaudrait beaucoup mieux les contourner, puis revenir vers eux, par vent arrière, cette fois. Mais il n'existe qu'un seul moyen de réaliser cette manœuvre: il faut passer entre l'Armada

et la côte dans une totale obscurité. C'est là un exercice très difficile, même pour un marin expérimenté. Lorsque le vent se lève enfin, la nuit est tombée. Vous appareillez alors en mettant le cap à l'ouest. Les navires ennemis, vous le savez, sont là, quelque part, tout près de vous, mais vous ne pouvez les voir dans les ténèbres. Testez votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [204](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [211](#).

123

Vous vous inclinez avec respect en assurant à l'amiral que vous ferez de votre mieux. Le vieux marin bourru fronce les sourcils.

- Faites de votre mieux ou pas, peu m'importe, capitaine, répond-il. Tout ce que je vous demande, c'est de ramener un autre navire pour ma flotte. Il se détourne alors de vous, signifiant que l'entrevue est terminée, et vous quittez son bureau après vous êtes incliné une nouvelle fois. Rendez-vous au [80](#).

124

L'ordre donné par le duc vous semble parfaitement stupide et vous n'êtes pas sûr qu'il se soit bien exprimé. Vous prenez donc l'initiative de mettre le cap sur les vaisseaux anglais pris au piège, en espérant que bientôt les autres navires espagnols vous rejoindront. Et de fait, une pinasse de l'Armada vire de bord pour prendre le même cap que vous. Mais parvenue à la hauteur du *San Nicolas*, son capitaine

vous crie de faire demi-tour et de rejoindre immédiatement la flotte espagnole. Car le duc a bel et bien donné l'ordre de se lancer à la poursuite des vaisseaux anglais qui s'enfuient vers la haute mer. Cette décision est idiote ! Vous n'aviez déjà pas beaucoup d'estime pour le duc, à présent, vous n'en avez plus du tout. Mais vous êtes un officier espagnol et il est de votre devoir d'obéir aux ordres de vos supérieurs. La mort dans l'âme, vous donnez donc pour instructions à vos hommes de mettre le cap sur l'Armada. Rendez-vous maintenant au [114](#).

125

La tentative de Drake de prendre Lagos s'est soldée par un échec. La ville est trop bien défendue et ses hommes doivent très vite renoncer à leur assaut. Mais Drake a une autre idée. Il veut attaquer Sagres. une petite ville située au sud de la péninsule. Pendant la nuit, vous faites donc voile vers Sagres où vous arrivez à l'aube. Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous souhaitez, cette fois encore, rester à bord du *Caroline* en laissant Drake mener son attaque avec ses hommes, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez l'accompagner à terre, rendez-vous au [193](#).

126

Vous faufile habilement entre les épaves enflammées, vous interceptez l'un des vaisseaux en fuite. Vous menez vos hommes à l'abordage et le combat

s'engage. L'équipage espagnol est réduit au minimum et vous ne devriez pas avoir trop de mal à le neutraliser. Mais il vous faudra d'abord affronter l'officier qui vient de se précipiter sur vous. Dans sa hâte, il n'a eu le temps de revêtir que la moitié de son uniforme, mais il est armé de son épée.

OFFICIER ESPAGNOL

HABILETE : 8

ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [275](#). Dans le cas contraire, votre aventure s'achèvera ici.

127

Le jour se lève sur ce lundi 8 août. Vous avez réussi à échapper aux brûlots, mais ce que vous voyez alors vous remplit à nouveau d'horreur: vous constatez en effet qu'il ne reste plus qu'une quarantaine de navires, tout au plus, ancrés près de vous. Les autres vaisseaux de l'Armada, privés d'ancres, ont été entraînés vers Dunkerque, dans les eaux dangereuses qui dissimulent des hauts-fonds particulièrement traîtres. Le vent souffle de l'ouest, ce qui empêche les autres navires de vous rejoindre, et le duc estime trop risqué d'essayer de les rattraper dans ces eaux peu profondes. Il préfère donner l'ordre de mettre le cap sur la haute mer en espérant que les autres pourront faire de même et vous retrouver dans des eaux plus favorables. Mais

cette fois encore, les Anglais ont parfaitement compris ce qui se préparait et avant que vous n'ayez pu lever l'ancre, ils reviennent vous attaquer. Vous êtes obligé de couper le câble de l'ancre que vous empruntée pour pouvoir virer de bord juste à temps et faire face à l'ennemi. En quelques instants, le *San Nicolas* est cerné. La flotte anglaise est à présent presque aussi nombreuse que l'Armada et avec vos quarante vaisseaux, vous êtes à un contre trois. Pour comble de malchance, vos réserves de poudre et de munitions sont au plus bas et vous allez devoir faire usage de vos canons avec parcimonie. Si seulement vous parveniez à contraindre les Anglais à se rapprocher suffisamment pour que vous puissiez les aborder, vous auriez une chance d'échapper à la défaite. Hélas, c'est impossible. Les vaisseaux ennemis gardent en effet leurs distances, lâchant bordée sur bordée dans les flancs de votre malheureux navire. Un boulet vient alors frapper le pont, à quelques pas de vous. Pour savoir si vous avez été touché - et tué -, vous devrez tester votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [257](#). Dans le cas contraire, vous serez tué sur le coup et votre aventure s'achèvera ici, devant la côte française.

128

Voici le plan qui a été adopté au cours de ce conseil : l'Armada mettra le cap sur l'île de Wight et y

débarquera suffisamment d'hommes pour assurer une tête de pont où il sera possible d'attendre d'éventuels renforts en provenance d'Espagne. Mais la journée du lendemain se passe sans que souffle la moindre brise et vous ne pouvez rien faire d'autre que de rester là à regarder les Anglais qui, eux, reçoivent vivres et renforts envoyés de la côte. Le soir venu, le plan prévu est maintenu et la décision est prise d'ancrer l'Armada dans le chenal du Soient, entre l'île de Wight et la côte d'Angleterre, jusqu'à ce que le duc de Parme vous fasse parvenir des munitions et des troupes fraîches. Le lendemain matin, jeudi 4 août, une brise soufflant de l'ouest se lève enfin et l'Armada met le cap sur l'île de Wight, suivie de près par une moitié de la flotte anglaise. L'autre moitié manoeuvre pour se mettre en position d'attaquer vos soldats en cas de tentative de débarquement. En opérant ce mouvement, cependant, les vaisseaux anglais se sont placés entre la côte et vous, comme il y a deux jours. Cette fois, le duc n'a pas l'intention de commettre la même erreur: il donne l'ordre de remettre le débarquement à plus tard et d'attaquer les navires anglais proches de la côte. Mais avant que vous n'ayez pu mettre le cap sur l'ennemi, vos vigies vous annoncent que l'autre moitié de la flotte anglaise s'approche rapidement par derrière. *l'Ark Royal*, qui navigue en tête, s'est détachée des autres vaisseaux et vient se jeter au milieu de l'Armada en tirant un feu nourri. Aussitôt,

vous virez de bord pour aider à encercler le navire ennemi et vous échangez avec lui plusieurs bordées. Le vent tombe alors, achevant le travail : *VArk Royal* est cerné !

l'espoir revient dans vos rangs tandis que soldats et marins se préparent à l'abordage. Howard est enfin tombé entre vos mains ! Rendez-vous à présent au [5](#).

129

Les fuyards espagnols atteignent le centre de Calais avant que vos hommes et vous ayez pu les rattraper. Parvenus sur la grand-place, les Espagnols font volte-face, prêts à résister. Plusieurs combats s'engagent aussitôt sous les yeux des villageois terrifiés. Pour votre part, vous êtes confronté à un adversaire de grande taille qui brandit une épée maculée de sang et se jette sur vous avec un horrible rictus. Il est temps de vous défendre :

MARIN ESPAGNOL

HABILETE : 6

ENDURANCE : 3

Si vous parvenez à tuer cet homme, rendez-vous au [23](#). Dans le cas contraire, votre aventure se terminera ici, en plein centre de Calais.

130

Tous vos efforts restent vains : l'Espagnol ne veut pas en démordre, il exige des excuses. Il ne vous reste plus qu'à le combattre en vous rendant au [88](#).

131

Testez votre DIPLOMATIE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [280](#). Dans le cas contraire, vous devrez combattre le capitaine anglais en vous rendant au [228](#).

132

A l'abri sur la terre ferme, vous observez la suite des événements. Rejoints par plusieurs autres de ses vaisseaux, Drake passe l'après-midi à aborder et détruire par le feu tous les navires espagnols qui n'ont pas réussi à se réfugier dans l'arrière-port. La plupart de ces navires ne disposent pas de canons et leur équipage est souvent réduit, ce qui facilite la tâche de l'Anglais. Après avoir mis le feu à tous les vaisseaux espagnols qui se trouvaient dans l'avant-port, Drake et ses navires s'approchent de l'entrée de l'arrière-port en restant hors de portée des canons du fort. La nuit tombe, mais vous restez où vous êtes, fasciné par l'effrayant spectacle qui se déroule sous vos yeux. Que va faire Drake, à présent ? Il ne va quand même pas commettre l'imprudence de s'exposer aux canons du fort ? Peu après l'aube, vous obtenez la réponse à vos questions. Le capitaine anglais envoie un

détachement de chaloupes dans l'étroit chenal qui mène à l'arrière-port. Les canons du fort tirent sans relâche, mais les canots de Drake parviennent malgré tout à atteindre leur destination sans qu'un seul d'entre eux soit touché. Là, les Anglais provoquent de véritables ravages parmi les navires à l'ancre. Même le vaisseau amiral de Santa Cruz est bientôt la proie des flammes. Les galères lancent alors une deuxième attaque contre les vaisseaux de Drake mais, une fois de plus, elles sont aisément repoussées. Rendez-vous à présent au [119](#).

133

Fort heureusement, l'équipage du galion espagnol est peu nombreux et vous remportez facilement la victoire. Lorsque tous vos adversaires ont été tués ou faits prisonniers, Drake met lui-même le feu à une traînée de poudre qui mène à la sainte barbe. Vous vous hâtez alors d'abandonner le vaisseau à son sort. D'autres navires sont ancrés dans l'arrière-port. Certes, aucun d'entre eux n'a la taille du galion que vous venez d'attaquer, mais il vaut quand même la peine de les détruire et vos hommes se mettent au travail avec détermination. Lorsque tous les vaisseaux sont en feu - vous n'avez épargné que les pinasses et autres embarcations légères -, vous retournez dans l'avant-port où vous attendent vos navires. Les

Espagnols ne font aucune tentative pour vous arrêter. Rendez-vous à présent au [175](#).

134

Vous vous attendiez plus ou moins à une tentative de ce genre de la part des Anglais. Le duc aussi, d'ailleurs. L'ordre est rapidement transmis de couper les câbles d'ancre et de mettre le cap sur la haute mer. Vos hommes se mettent au travail à l'aide de haches et bientôt le *San Nicolas*, toutes voiles déployées, glisse à la surface de la mer. Dans un espace aussi réduit que le port de Calais, cependant, les risques d'accidents sont élevés lorsque tant de navires essayent d'en sortir au même moment. Et tandis que le *San Nicolas* vire sur bâbord, en direction du large, un autre vaisseau espagnol fonce sur vous. Il vous faut agir vite si vous voulez éviter la collision. Testez votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [222](#). Dans le cas contraire, vous ne parviendrez pas à empêcher les deux vaisseaux de se heurter et vous vous rendrez au [42](#) pour mesurer les dégâts provoqués par le choc.

135

Les équipages des deux navires sont à peu près égaux en nombre, mais vos hommes sont beaucoup mieux entraînés et expérimentés que les Anglais. Avec un peu de chance, vous devriez parvenir à capturer le galion. Telles sont les pensées qui vous

traversent l'esprit tandis que vous montez à l'abordage du vaisseau ennemi. A peine avez-vous mis le pied sur le pont qu'un marin anglais se dresse devant vous. Il est armé d'un coutelas impressionnant et vous devez vous préparer à livrer un combat sans merci.

MARIN ANGLAIS

HABILETE : 6

ENDURANCE : 3

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [105](#). Dans le cas contraire, votre aventure se terminera ici.

136

Privée du fanal du *Revenge*, la flotte s'est dispersée au cours de la nuit, chaque vaisseau ayant suivi sa propre course sans point de repère, et il règne à présent une grande confusion. Certes, vous n'avez pas dépassé l'Armada, comme on pouvait le craindre, mais vos navires sont maintenant trop éloignés les uns des autres pour qu'il soit possible d'envisager une attaque. Ceux qui se trouvent le plus près des vaisseaux espagnols gardent leurs distances pendant que les autres se regroupent. Lorsque Drake rejoint enfin la flotte, il vous raconte ce qui s'est passé : alors qu'il suivait l'Armada, explique-t-il, il a repéré des navires qui semblaient profiter de la nuit pour essayer de prendre vos vaisseaux à revers. Aussi a-t-il

immédiatement éteint son fanal afin de pouvoir les suivre sans être vu. Finalement, il s'agissait d'inoffensifs navires marchands en provenance d'Allemagne mais, à ce moment-là, il était trop tard pour qu'il puisse rejoindre la flotte. Sur la route du retour, il a croisé un bâtiment espagnol à l'ancre dont l'équipage procédait à quelques réparations, et il l'a capturé sans qu'aucun coup de feu soit tiré. Le vaisseau espagnol était chargé d'un véritable trésor destiné à financer des Anglais sympathisants de l'Espagne et il a confié à quelques-uns de ses hommes le soin de mener le navire au port de Dartmouth. Ce récit provoque la colère d'un bon nombre de capitaines de la flotte anglaise, mais les raisons de cette mauvaise humeur sont incertaines. Que reprochent-ils le plus à Drake ? D'avoir abandonné son poste en pleine nuit, ou d'avoir profité des circonstances pour ramasser un joli butin ?... Rendez-vous à présent au [181](#).

137

Le vent continue de souffler régulièrement tout au long de la nuit, et à l'aube vous avez parcouru une bonne distance, le long de la côte, en direction de Calais. Vos vigies ont repéré plusieurs bateaux de pêche français, rien de plus. Les choses se présentent donc plutôt bien, mais il est temps à présent de choisir plus précisément votre destination. Si vous souhaitez

vous rapprocher le plus possible de Flessingue, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez chercher un port plus éloigné, mais plus sûr, et envoyer ensuite un messenger au duc de Parme, rendez-vous au [166](#).

138

Voici maintenant la partie la plus délicate de votre mission. Comment allez-vous faire pour vous assurer le contrôle du galion portugais ? Vous avez deux possibilités : mettre le cap sur lui. puis ouvrir le feu en espérant que vous aurez l'avantage (rendez-vous dans ce cas au [77](#)), ou bien vous approcher en douceur et tenter de vous emparer du navire par la ruse, sans verser le sang (vous vous rendrez alors au [238](#)).

139

A la tombée du jour, l'Armada poursuit sa route vers l'ouest, tandis que les réparations indispensables sont entreprises à bord des vaisseaux de l'arrière garde - et notamment du vôtre. Les blessés sont soignés et les prêtres marmonnent les prières rituelles pour le salut de l'âme des morts. Vos marins et soldats ont subi de lourdes pertes, mais la situation est encore pire sur certains autres navires. Le nouveau vaisseau amiral de don de Recalde est en grand danger de sombrer. Trop gravement endommagé pour maintenir son allure, il reste en arrière de la flotte et les Anglais en profitent pour mettre le cap sur lui. Si vous souhaitez vous porter à son secours, rendez-vous au [202](#). Si vous

estimez que vous avez suffisamment de difficultés vous-même pour n'avoir pas besoin d'en ajouter d'autres, rendez-vous au [267](#).

140

Vous joignant à vos hommes, vous sautez sur le pont du navire espagnol. Par chance, il semble que les deux équipages soient à peu près égaux en nombre, ce qui devrait vous donner l'avantage. Les combats ont déjà commencé un peu partout sur le pont du gallion, sous l'œil du capitaine espagnol, debout sur la dunette. Vous vous précipitez aussitôt et vous montez quatre à quatre l'échelle de dunette pour attaquer le capitaine. Il vous attend, l'épée brandie au-dessus de sa tête. Il vous faut engager le combat.

CAPITAINE

ESPAGNOL

HABILETE : 8

ENDURANCE : 3

Si vous l'emportez, rendez-vous au [258](#). Dans le cas contraire, votre aventure se terminera ici, sur la dunette ensanglantée du navire ennemi.

141

Estimant qu'il vaut mieux ne pas tenter le Diable, vous vous levez et vous quittez la taverne après avoir déposé quelque menue monnaie sur la table. Dans la rue, vous vous hâtez de retourner vers le quai en jetant sans cesse des regards derrière vous pour être sûr que

l'on ne vous suit pas. Mais il n'y a personne et vous êtes bientôt de retour à bord du *Caroline* sans savoir très bien si vous avez fait preuve de sagesse ou de lâcheté en vous conduisant ainsi. Rendez-vous à présent au [240](#).

142

Le 29 juillet, vous jouez tranquillement aux boules avec Drake et quelques autres officiers sur le *Hoe* de Plymouth, une vaste esplanade gazonnée qui domine la mer. Interrompant la partie, un messenger hors d'haleine vient alors vous avertir que l'Armada a été aperçue au large du cap Lizard, à l'ouest de Plymouth. Apparemment, les Espagnols n'ont pas renoncé à leurs plans et ils pourraient bien arriver ici dans quelques heures ! Mais Drake refuse de céder à la panique et tient absolument à finir la partie. Il sait de toute façon que la marée ne vous permettra pas de quitter Plymouth avant cette nuit ; aucune précipitation intempestive n'y pourra rien changer. Aussi continuez-vous à jouer comme si de rien n'était. La partie terminée, vous remontez à bord de vos navires respectifs et vous vous préparez à appareiller. Lorsque la marée lui est favorable, la flotte anglaise met à la voile, quittant peu à peu le port de Plymouth. Il fait nuit noire à présent et vous vous rendez au [122](#) en faisant bien attention de ne pas trébucher dans l'obscurité.

143

A présent que votre adversaire est mort, vous aidez à libérer les esclaves encore enchaînés avant de monter l'échelle qui mène au pont supérieur. Lorsque vous émergez à l'air libre, le combat est presque terminé. Les Espagnols rescapés ont abandonné le navire et courent sur la plage en direction de Calais. Si vous souhaitez vous lancer à leur poursuite, rendez-vous au [129](#). Sinon, rendez-vous au [92](#).

144

Testez votre DIPLOMATIE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [232](#). Dans le cas contraire, vous devrez quitter l'entrepôt et rejoindre vos hommes que le maître d'équipage est allé chercher à bord du *San Nicolas*. Rendez-vous pour cela au [116](#)

145

Au cours de la nuit, les galions espagnols ont dû être rejoints par le reste de l'Armada, car, lorsque l'aube se lève, vous voyez la flotte ennemie au grand complet dériver le long de la côte. Elle a dépassé Dunkerque et risque fort de s'échouer sur les hauts-fonds qui abondent dans cette zone. Il souffle un fort vent contraire et la plupart des vaisseaux de l'Armada semblent dans l'impossibilité de mettre le cap sur la haute mer. Bientôt, les Espagnols devraient être jetés à la côte, c'est en tout cas ce qu'espèrent vos hommes

qui se réjouissent bruyamment à l'évocation d'une telle éventualité. Ils se sont réjouis trop tôt, cependant. Car au moment où les vaisseaux espagnols paraissent sur le point de faire naufrage, le vent tourne brusquement et l'Armada peut alors mettre le cap vers le large, évitant de peu le désastre qui la menaçait. Apparemment, les dieux sourient aux Espagnols, à présent ! Leur flotte a dépassé depuis longtemps les ports des Pays-Bas contrôlés par le duc de Parme et fait maintenant voile en direction du nord. Howard et Drake ont l'intention de suivre l'Armada pour être sûrs que les Espagnols ne tenteront pas de débarquer sur la côte est de l'Angleterre. En même temps, ils envoient à terre plusieurs de vos navires transportant la plupart des blessés que vous comptez dans vos rangs. Si vous êtes volontaire pour que le *Caroline* serve de navire hôpital et regagne l'Angleterre, rendez-vous au [189](#). Si vous préférez rester avec le reste de la flotte et continuer à poursuivre les Espagnols, rendez-vous au [239](#).

146

Vous donnez l'ordre de jeter l'ancre et le navire s'immobilise. La force de la marée vous a rendu prudent et vous préférez attendre qu'elle descende pour appareiller. A l'aube, vous êtes prêt à faire voile vers votre destination. Mais au fait, quelle est-elle ? Si vous êtes à la poursuite d'un galion portugais,

rendez-vous au [298](#). Si vous êtes en partance pour les Pays-Bas, rendez-vous au [248](#).

147

Estimant que la vitesse est préférable à la prudence, vous faites hisser toutes vos voiles et vous mettez le cap à Test en serrant la côte française. Vous n'apercevez pas le moindre navire au cours de la journée et, à la nuit tombée, vous poursuivez votre route. Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [137](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [33](#).

148

Dans le sillage de Drake, vous rejoignez bientôt la flotte anglaise. La disparition momentanée du *Revenge* a provoqué la dispersion de vos vaisseaux qui n'avaient plus de point de repère pour se diriger dans la nuit. Lord Howard est furieux que Drake ait abandonné sa mission d'éclaireur. Sir Francis lui explique alors qu'il avait repéré des navires qui semblaient profiter de la nuit pour prendre vos vaisseaux à revers. Aussi a-t-il immédiatement éteint son fanal afin de pouvoir les suivre sans être vu. Finalement, il s'agissait d'inoffensifs navires marchands en provenance d'Allemagne mais, à ce moment-là, il était trop tard pour qu'il puisse rejoindre la flotte. Par chance, il a alors croisé votre route et celle du galion espagnol. Ces explications ne satisfont

pas tout le monde, cependant : de nombreux capitaines de votre flotte pensent en effet que le butin du galion aurait dû être partagé équitablement. Rendez-vous à présent au [181](#).

149

Le 4 mai, en compagnie de Drake et d'un millier d'hommes de l'escadre, vous mettez pour la première fois le pied sur le sol ennemi. Lagos, cependant, est beaucoup trop bien protégée pour que vous puissiez espérer la prendre. Aussi, après avoir soigneusement examiné ses cartes, Drake décide de choisir une proie plus facile, sur la côte sud de la péninsule du cap Saint-Vincent. Vous remontez alors à bord de votre navire et vous mettez le cap sur Sagres, une petite ville située au sud. Rendez-vous à présent au [193](#).



Quelques minutes après avoir pris votre décision, vous réalisez qu'elle est en fait désastreuse. Car les Espagnols ont le vent arrière et toute la place nécessaire pour manœuvrer ; ils peuvent donc facilement vous prendre au piège, vous et les autres vaisseaux qui vous entourent. Vous êtes en effet coincés entre l'Armada et la côte, dans des eaux où abondent les hauts-fonds. Votre marge de manœuvre est très réduite, vous êtes littéralement cernés et l'ennemi n'aura aucun mal à l'emporter. Les Espagnols, cependant, ne semblent pas s'être rendu compte de leur avantage. Vous n'en croyez pas vos yeux : les vaisseaux de l'Armada virent lentement de bord pour se lancer à la poursuite des navires anglais qui ont mis le cap sur la haute mer ! Le commandant de la flotte espagnole doit être un singulier imbécile pour ne pas saisir une telle occasion de victoire. Pourtant, il doit bien y avoir quelques marins expérimentés parmi ses hommes ! Jamais les Espagnol ne pourront rattraper les navires anglais, trop rapides pour eux et, de fait, vos compatriotes leur échappent sans difficulté, alors que vous étiez vous-même à la merci de l'ennemi ! En tout cas, cette grossière erreur vous sauve la vie, ce dont vous ne songez pas à vous plaindre. Sans perdre plus de temps, vous éloignez le *Caroline* de la côte, vous contournez l'Armada à bonne distance, puis vous

allez rejoindre le reste de votre flotte. Rendez-vous au [67](#).

151

Le capitaine portugais est un homme courageux. Il refuse de se rendre et vous n'avez plus qu'à poursuivre le combat. Tandis que vos hommes livrent bataille autour de vous, un marin portugais se jette sur vous, armé d'une hachette. Vous allez devoir l'affronter.

MARIN PORTUGAIS

HABILETE : 5

ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [39](#). Sinon, votre aventure s'achèvera ici même.

152

Vos hommes se transmettent vos ordres en chuchotant et le *San Nicolas* continue d'avancer lentement en direction de l'autre navire. Toujours sans faire de bruit, vos soldats, armés de leurs mousquets, prennent place dans les gaillards d'avant et d'arrière tandis que les canonniers se tiennent prêts à faire feu. Lorsque vous n'êtes plus qu'à quelque distance du vaisseau immobile, vous prenez la barre vous-même et vous amenez le *San Nicolas* en position parallèle à l'autre navire. Une fois la manœuvre accomplie, les deux bâtiments ne sont qu'à une vingtaine de yards l'un de l'autre et vous entendez alors clairement les voix des marins à bord du navire à l'ancre : ce sont des Anglais

! Eclairée par ses propres feux, la masse sombre du vaisseau se précise et vous constatez qu'il s'agit d'un galion un peu plus grand que le vôtre. Par miracle, vous n'avez toujours pas été repéré mais il vous faut prendre une décision rapide. Si vous souhaitez ouvrir



152 Vos soldats, armés de leurs mousquets, prennent place dans les gaillards d'avant et d'arrière.

le feu sur le galion anglais, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez vous en écarter et poursuivre votre route, rendez-vous au [85](#).

153

Vous vous précipitez dans les haubans en même temps que vos marins, mais votre pied glisse soudain et vous tombez en arrière. Fort heureusement, vous n'aviez pas atteint une très grande hauteur, mais vous risquez malgré tout de vous fracasser le crâne si vous avez la malchance de tomber sur la tête. Pour savoir comment va se terminer cette chute, testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, vous pourrez essayer de monter à nouveau en vous rendant au [58](#). Dans le cas contraire, vous vous romprez le cou et votre aventure se terminera ici.

154

Le vent tombe en même temps que la nuit et vous êtes contraint de cesser le combat. Aussi étonnant que cela puisse paraître, aucun vaisseau espagnol n'a été coulé par vos canons, bien que la flotte tout entière ait utilisé la quasi-totalité de ses réserves de poudre et de boulets. Tandis que la nuit se répand sur la mer, vous envoyez une chaloupe à terre pour aller chercher de nouvelles provisions de poudre et de munitions. Vos hommes sont épuisés et vous n'êtes pas en meilleur état. Il y a trois jours maintenant que vous n'avez pas dormi et le manque de sommeil se fait cruellement

sentir. La situation doit être pire encore pour les canonniers et les matelots de pont qui ont passé presque tout ce temps à leur poste, sans pouvoir dormir et en ne prenant que de brefs repas. Rendez-vous à présent au [233](#).

155

Les prisonniers ont également révélé qu'une escadre composée de galères mouille à Cadix - les galères sont des navires manoeuvrés à la rame, qui ont constitué l'essentiel des marines de guerre depuis l'antiquité romaine. Elles ont l'avantage de n'être pas soumises aux caprices des vents. Les galères de Cadix ont à leur bord de nombreux soldats et la tactique des Espagnols consiste à éperonner les vaisseaux ennemis, puis à monter à l'abordage. Lorsque vous approchez du port de Cadix, vous voyez apparaître les fameuses galères qui essayent de vous barrer la route. Sur un signal de Drake, vos vaisseaux mettent alors en panne et font feu. Les galères ne sont dotées que d'un petit nombre de canons et la supériorité de votre artillerie les tient à distance, interdisant toute tentative d'abordage. Bientôt, elles battent en retraite ; l'une d'elles est même tellement endommagée que son capitaine est contraint de l'échouer sur la plage pour éviter qu'elle ne sombre corps et biens. Votre escadre fait alors son entrée dans le port de Cadix sans rencontrer de résistance. Rendez-vous au [76](#).

Tandis que les Anglais font feu sans relâche, vous allez vous-même aider vos canonniers à recharger leurs pièces et à tirer. Nombre de vos hommes ont été tués, mais il n'est pas question d'abandonner le reste de l'arrière-garde. Vous devrez combattre jusqu'à la mort si nécessaire. Les heures passent, interminables, et la bataille inutile se poursuit. Avec un feu aussi nourri, c'est un véritable miracle que les Anglais n'aient pas encore réussi à couler un seul navire de votre arrière-garde. Les dégâts, cependant, sont importants : l'un de vos mâts a été brisé net par un boulet et la coque du *San Nicolas* est trouée en plusieurs endroits; mais fon heureusement au-dessus de la ligne de flottaison. Le reste de l'Armada a disparu à présent, lancée à la poursuite de quelques vaisseaux anglais qui tentaient de s'éloigner de Plymouth, vous laissant affronter seuls, Recalde et vous, le plus gros de la flotte ennemie. Soudain, un boulet de canon atterrit à quelques pas de vous. Des débris de bois jaillissent en tous sens, vous blessant à la jambe. Voilà qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Vous vous traînez sur le pont, à la recherche de quelqu'un qui pourrait vous aider à bander la blessure, et vous apercevez alors l'Armada qui revient vers vous. Elle est précédée de quatre galéasses - des galères à voiles - manœuvrées par leurs rameurs qui doivent ramer vent debout pour vous rejoindre. L'une

d'elles s'approche de votre navire ; un marin vous lance un câble et vous rassemblez quelques-uns des hommes qui vous restent pour l'attacher solidement à l'avant du *San Nicolas*. L'opération terminée, la galéasse, prenant de grands risques pour elle-même, entreprend de vous remorquer à bonne distance des Anglais. Vous donnez l'ordre d'établir autant de voiles qu'il est possible, mais le résultat est bien modeste. Privé d'un grand nombre de ses matelots, une bonne partie de son gréement détruite, le *San Nicolas* n'est plus que l'ombre de lui-même. Finalement, la galéasse parvient à vous éloigner des Anglais et à vous ramener parmi les autres vaisseaux de l'Armada. Rendez-vous au [139](#).

157

Scandalisé par le manque de coopération de l'officier de port, vous donnez l'ordre à votre maître d'équipage d'aller chercher quelques-uns de vos hommes, parmi les plus débrouillards, puis vous vous dirigez vers un entrepôt, proche du quai, où sont conservées les réserves de vivres destinées à l'Armada. Quelques gardes surveillent l'entrée de l'entrepôt. Normalement, vous ne pouvez y pénétrer sans un laissez-passer signé d'un membre de l'état-major de Santa Cruz. Il vous faut donc trouver un autre moyen. Si vous souhaitez tenter de convaincre les gardes de vous laisser entrer en inventant un mensonge, rendez-vous au [144](#). Si

vous préférez examiner soigneusement l'entrepôt, puis aller retrouver vos hommes qui vous attendent sur le quai, rendez-vous au [116](#).

158

Vous avez tué l'un des soldats, mais il en reste beaucoup d'autres et à peine avez-vous retiré votre épée du cadavre qu'un autre Espagnol se rue sur vous. Il vous faut combattre à nouveau.

SOLDAT ESPAGNOL

HABILETE : 7

ENDURANCE : 3

Cette fois encore, c'est vous qui portez le premier coup. Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [70](#). Sinon, votre aventure se terminera ici.

159

Les quelques mois qui suivent sont étonnamment calmes. Il semble que votre expédition à Cadix et la destruction des navires que vous avez interceptés devant le cap Saint-Vincent aient singulièrement contrarié les plans du roi d'Espagne. Les conseillers de la reine n'en sont pas moins persuadés que Philippe II tentera d'envahir l'Angleterre dès qu'il en aura les moyens, et ils conjurent Élisabeth de prendre les mesures nécessaires à la défense du pays: fournir notamment l'argent indispensable à la préparation de

la flotte anglaise, et lever une armée pour protéger les côtes. Mais Sa Majesté refuse. Enfin, au mois de décembre, on apprend à Londres que l'Armada a fini par appareiller. Cette fois, la reine cède à la panique. Elle donne l'ordre de rassembler sa flotte et l'envoie patrouiller en Manche avec mission de surveiller plus particulièrement la zone sud-ouest, par laquelle les Espagnols doivent arriver. Mais à peine la flotte anglaise a-t-elle quitté le port que d'autres nouvelles parviennent à Londres : en fait, l'Armada n'est pas encore partie. Tous ses vaisseaux ont dû rallier la côte d'Espagne. A la mi-janvier, Élisabeth estime que les négociations qu'elle mène avec les Espagnols sont en bonne voie. Aussi décide-t-elle de renvoyer dans leurs ports d'attache la moitié des navires de sa flotte - au grand dam de ses amiraux qui ne cachent pas leur consternation. En mars, les négociations sont rompues, mais la reine ne fait rien pour préparer le pays à repousser une tentative d'invasion. Quelques hommes courageux et plus prévoyants, tels Drake et sir John Hawkins, financent alors de leurs propres deniers l'organisation d'une flotte de guerre et de défenses terrestres pour faire face à la très probable agression de l'Espagne. Finalement, au mois de mai, la reine Elisabeth désigne lord Howard of Effingham pour mener la flotte au combat. Bien que lord Howard ait, depuis plus d'un an, le titre de lord amiral d'Angleterre, l'expérience des combats navals lui manque et il

prend donc la sage décision de constituer un conseil de guerre réunissant des marins aussi chevronnés que Drake, sir John Hawkins et Martin Frobisher. Rendez-vous au [227](#).

160

L'Armada est sous le vent de la flotte anglaise et les courants vont dans la même direction, si bien que les brûlots filent droit vers leur cible. Ils sont cependant repérés avant de l'atteindre, provoquant une véritable panique au sein de la flotte espagnole. Dans l'obscurité, il est difficile de distinguer précisément ce qui se passe, mais il semble que les navires ennemis ont coupé leurs câbles d'ancre et se dispersent à présent dans les eaux du port. Plusieurs vaisseaux espagnols entrent en collision, sans subir, toutefois, de dégâts importants. Quant aux brûlots, aucun d'entre eux, apparemment, n'a heurté de bâtiments ennemis, seules les fusées qui jaillissent de toutes parts provoquent çà et là quelques débuts d'incendie. Les navires espagnols se dispersent dans la nuit et plusieurs capitaines anglais auraient bien envie de les poursuivre, mais lord Howard s'y oppose formellement. Il préfère attendre l'aube pour voir comment les choses auront évolué. Rendez-vous au [25](#).

Lorsque vous vous rendez au quartier général du duc, vous constatez avec soulagement qu'il a également convoqué les autres capitaines de la flotte.

une fois tout le monde réuni, on vous fait entrer dans le bureau de Medina Sidonia. L'homme n'a rien d'impressionnant. Il est âgé d'une quarantaine d'années et ne semble pas avoir la moindre idée de ce qui se passe. Vous pensiez qu'il allait vous demander un rapport sur l'état de votre vaisseau, et vous vous étiez préparé à lui fournir tous les détails nécessaires, mais voilà qu'il vous fait un long sermon sur la piété qui doit régner parmi les marins et les soldats de l'Armada. Il insiste sur l'importance de la prière, exige que chaque homme d'équipage produise un certificat de confession délivré par un prêtre, et précise qu'il sera formellement interdit de boire et de jurer à bord des vaisseaux, sous peine de sanctions sévères. De toute évidence, le duc paraît beaucoup plus préoccupé par la préparation spirituelle de l'Armada que par sa situation matérielle ! Si vous estimez qu'il est de votre devoir de protester contre ces consignes stupides et vaines, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez ne pas discuter, vous vous contenterez de hausser les épaules et de vous rendre au [294](#).

Au matin du 4 août, les Espagnols ont déjà dépassé l'entrée ouest du Soient et se dirigent vers l'entrée est. Les vaisseaux de l'Armada semblent se préparer au débarquement mais, soudain, le *San Martin*, leur navire amiral, hisse le pavillon «sans quartier» et l'Armada tout entière met le cap sur vos vaisseaux, menés par Drake. Pendant quelques instants, la situation paraît préoccupante, mais avant que la flotte espagnole ait achevé sa manœuvre, lord Howard et les navires qui ont pris le large fondent sur l'ennemi comme des loups sur une proie, et bientôt, les Espagnols sont trop occupés à se défendre contre cette attaque soudaine pour s'occuper de vous. Drake vous emmène alors vers le flanc le plus proche de l'Armada et vous voilà mêlé à la bataille qui promet d'être rude. Rendez-vous au [89](#).

Il ne vous est pas très difficile de retrouver Drake et le reste de la flotte. Les Anglais ont attaqué une quarantaine de vaisseaux, parmi les meilleurs de l'Armada, tandis que les autres navires espagnols dérivent au vent sans pouvoir leur porter secours. Les galions ennemis essuient un feu nourri. Aucun d'eux n'a encore été coulé, mais leurs réserves de munitions sont épuisées et ils n'ont d'autres ressources que de se maintenir immobiles, face au vent, pendant que la

flotte anglaise les harcèle comme une meute de chiens s'acharnant sur une bête traquée. Le *Caroline* se joint au combat et vos canonnières se mettent à tirer bordée sur bordée en direction de l'ennemi. La plupart des autres navires anglais, cependant, commencent eux aussi à manquer de munitions. Une demi-heure après que vous avez rejoint le combat, un fort coup de vent se lève et vos vaisseaux doivent virer de bord pour le prendre debout. Les quarante galions espagnols, qui sont toujours à flot malgré les dommages subis, se laissent alors dériver au vent pour s'éloigner de la bataille. Rendez-vous au [165](#).

164

Aux premières lueurs du jour, on vous annonce que Drake s'approche de l'arrière-port à la tête d'un détachement de chaloupes. La panique commence aussitôt à se répandre, mais vous pensez, pour votre part, que Drake a peut-être commis une erreur. Car il a emmené, dit-on, bon nombre de ses hommes dans les canots, et ses vaisseaux sont de ce fait moins bien défendus. Les autres sont d'accord avec vous et, bientôt, les galères sont à nouveau envoyées à l'attaque des navires anglais ancrés à l'entrée de l'arrière-port. Rendez-vous au [41](#).

165

Lorsque le vent tombe, les Espagnols sont trop loin pour qu'il soit possible de reprendre le combat.

D'ailleurs, la plupart des capitaines anglais n'ont plus le cœur à se battre. Car, sur des centaines de yards autour de vous, la mer est rouge de sang. Des milliers



164 *Les galères sont envoyées à l'attaque des navires anglais ancrés à l'entrée de l'arrière-port.*

de corps flottent à la surface de l'eau, bercés par les vagues, et bien que l'ennemi soit maintenant à bonne distance, vous parvenez encore à distinguer les traînées sanglantes au flanc de ses navires et les cadavres entassés sur les ponts, attendant leurs funérailles. Bien qu'il y ait eu beaucoup moins de pertes dans vos rangs, la flotte anglaise n'est pas en état de poursuivre la bataille. Nombreux sont les malades et les blessés, et ceux qui sont indemnes n'auraient plus la force de rester longtemps à leur poste, tant ils sont épuisés par le manque de sommeil et de nourriture. A la tombée de la nuit, vous jetez l'ancre et vous faites de votre mieux pour soigner les blessés, tandis que les morts sont immergés, selon la coutume des marins, et que les charpentiers réparent les dégâts subis par les navires. Rendez-vous au [145](#).

166

Vous estimez qu'il vaut mieux vous arrêter dans un port neutre, où vous serez en sécurité, et vous donnez l'ordre de mettre le cap sur Calais. Vous atteignez votre destination à la nuit tombée, mais votre arrivée n'enchante guère le gouverneur de la ville qui hésite à vous accorder l'autorisation de mouiller dans son port. Il finit malgré tout par accepter, et vous jetez l'ancre. Vos hommes n'ont cependant pas le droit de se rendre à terre, ce qui provoque des manifestations de mauvaise humeur dans l'équipage. En tant que

catholiques, les Français devraient également s'opposer à l'Angleterre, mais ils ont peur que le roi Philippe ait l'intention d'envahir leur pays. Car il est de notoriété publique que Philippe II soutient le duc de Guise, lequel espère s'approprier le trône de France occupé par Henri de Valois. Vous ne vous attendiez pas, toutefois, à ce que les relations avec le gouverneur de Calais soient aussi difficiles. En tout cas, vous êtes ici en sécurité, et vous pouvez envoyer un courrier à cheval pour porter au duc de Parme les messages qui lui sont destinés. L'homme devra se rendre à la frontière française, puis pénétrer en Flandres et s'efforcer de trouver le duc. Il lui faudra du temps pour cela, et votre séjour ici sera long, en attendant son retour. Rendez-vous au [103](#).

167

Les prisonniers espagnols ont révélé à Drake qu'un bon nombre de navires sont en cours de construction et d'équipement dans le port de Cadix. Ils sont destinés à faire partie de l'Armada mais, pour l'instant, la plupart d'entre eux n'ont ni équipage ni canons. Voilà des cibles faciles, et tous les capitaines de l'escadre ont tôt fait de tomber d'accord : Cadix sera votre prochaine escale ! D'après vos cartes, le port de Cadix est divisé en deux parties bien distinctes : un avant-port, et un arrière-port plus petit. L'avant-port est protégé par les canons d'un fort qui domine la rade.

C'est un endroit bien protégé que vous n'auriez pas osé attaquer en temps normal, mais Drake a le don de rendre simple ce qui paraît compliqué et tous ses hommes lui font totalement confiance pour mener à bien l'opération. L'escadre met donc le cap sur Cadix. Rendez- vous à présent au [155](#).

168

L'Armada avance en formation serrée, dessinant un étrange croissant dont les navires ravitailleurs forment le centre tandis que les flancs sont occupés par les vaisseaux de guerre. La flotte espagnole doit compter environ cent trente bâtiments, alors que la vôtre n'en comporte que quarante-quatre. Toutefois, les galions et galères capables de soutenir un combat naval d'envergure ne représentent que la moitié des vaisseaux ennemis. Lord Howard donne ses ordres : vos navires se disposeront en ligne de bataille derrière l'Armada, dans un axe perpendiculaire à son avance, et feront feu sur son arrière- garde. Vous devez rester à distance, en évitant soigneusement de vous approcher, afin de rendre impossible toute tentative d'abordage. Les bâtiments anglais se mettent alors en ligne, derrière la flotte espagnole, et lâchent bordée sur bordée. L'ennemi essaye de riposter, mais ses canons ont une portée moins longue que les vôtres, et la plupart de ses boulets tombent à la mer. Rendez- vous au [54](#)

Contrairement à toute attente, l'expédition de Drake dans Tanière-port réussit parfaitement. Il parvient en effet à mettre le feu au galion de Santa Cruz ainsi qu'à d'autres bâtiments ancrés dans ce sanctuaire que l'on disait inviolable. Les Espagnols n'opposent qu'une faible résistance dans l'arrière port ; en revanche, ils envoient à nouveau leurs galères attaquer vos navires qui attendent le retour de Drake. Ils y ajoutent quelques brûlots pour essayer de disperser votre flotte et d'endommager quelques-uns de vos vaisseaux. Mais, une fois encore, les galères sont repoussées par vos canons, et aucun des brûlots ne parvient à approcher le moindre navire anglais. Ils ne font qu'ajouter aux flammes et à la fumée qui s'élèvent déjà des bâtiments incendiés par Drake. Rendez-vous au [175](#).

Le courage n'exclut pas la prudence : blessé comme vous l'êtes, mieux vaut ne pas vous risquer à combattre. La bataille se poursuit pendant plusieurs heures. L'équipage su *San Felipe* oppose en effet une résistance digne d'être saluée. Mais, fatigué par son long voyage, il finit par faiblir sous les coups que lui inflige votre camp, et le capitaine portugais décide de se rendre. Lui et ses hommes encore vivants sont alors envoyés à la mer dans des chaloupes et laissés à leur

sort tandis que Drake va inspecter les cales de la caraque. Lorsqu'il remonte sur le pont, un large sourire illumine son visage. La valeur de la cargaison du *San Felipe* s'élève à plus de cent mille livres - c'est-à-dire plus de deux fois le prix de l'escadre tout entière ! Rendez-vous au [68](#).

171

Vous avez été trop lent à manoeuvrer et votre vaisseau est touché. Les boulets de canon, tirés de toute la hauteur de la caraque, pleuvent sur le pont, blessant nombre de vos hommes. Vous êtes vous-même atteint par des débris qui vous font perdre 1 point d'ENDURANCE. Le *Caroline* et les autres navires de l'escadre font feu à leur tour et se resserrent autour de la caraque dans l'espoir de l'aborder et de vaincre les Portugais sous le nombre. Lorsque vous vous rapprochez, vous voyez apparaître, sur le pont du navire ennemi, des soldats qui tirent sur vous au mousquet. Le combat s'annonce difficile. Rendez-vous au [282](#).

172

Le 10 mai, le duc reçoit du roi Philippe l'ordre d'appareiller. Le 14, une grand-messe est célébrée dans la cathédrale de Lisbonne, puis l'archevêque, en compagnie d'envoyés du pape spécialement dépêchés pour la circonstance, bénit la flotte. A marée descendante, le *San Martin* quitte alors le quai,

glissant lentement le long du Tage en direction de la pleine mer. Il est suivi d'une longue procession de navires au milieu de laquelle figure le *San Nicolas*. Malheureusement, au moment où vous allez franchir les dangereuses barres de sable qui marquent l'embouchure du fleuve, le vent tombe et l'Armada tout entière doit jeter l'ancre pour éviter de dériver sur les rochers. Les cent trente navires de la plus grande flotte qui ait jamais mis à la voile dans un port espagnol se trouvent ainsi immobilisés, attendant que le vent se lève à nouveau. Rendez-vous au [277](#).

173

Le galion espagnol est trop bien armé pour que vous puissiez l'affronter avec le seul *Caroline*. Aussi décidez-vous de vous éloigner à bonne distance et de tirer des bordées de canons sur le navire ennemi. Celui-ci riposte sans faiblir et cet échange de tirs dure presque une heure sans qu'aucun des deux bâtiments soit sérieusement touché. Vous êtes sur le point d'abandonner la partie lorsqu'une vigie vous signale l'approche d'un navire voguant à bonne allure. Bientôt, vous distinguez la silhouette familière du *Revenge*, le vaisseau de Drake. Avec ce renfort inespéré, vous êtes sûr à présent de l'emporter sur le galion espagnol. Rendez-vous au [290](#).

Le capitaine est d'accord avec vous et il ordonne à ses rameurs d'augmenter la cadence en mettant le cap sur le navire anglais placé en tête de l'escadre. Les autres galères font de même, leurs équipages et leurs soldats se préparant à l'abordage. Mais avant que vous ayez pu vous approcher suffisamment pour passer à l'attaque, l'ennemi ouvre le feu. Ses canons sont d'une précision stupéfiante et les boulets, chaque instant plus nombreux, s'écrasent sur le pont et contre les flancs de la galère. Nombre de rameurs sont tués à leur poste, et le navire commence à prendre l'eau. Testez votre CHANCE. Si le chiffre que vous donnent les dés est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, rendez-vous au [31](#). Si le chiffre obtenu est supérieur à ce total, rendez-vous au [81](#).

Le lendemain, vers midi, vous voyez les Espagnols disposer des canons de campagne le long de la plage. Drake estime alors qu'il est temps de repartir et les voiles sont aussitôt hissées. Mais à peine êtes-vous prêt à appareiller que le vent tombe, laissant vos vaisseaux désespérément immobiles sur une mer d'huile. A terre, les Espagnols, qui ont achevé leurs préparatifs, commencent à vous tirer dessus. Vous ripostez immédiatement et, bientôt, vous vous apercevez qu'il n'y a rien à craindre de ces canons de

campagne : ils sont en effet peu précis, lents à recharger, et votre escadre, une fois de plus, provoque plus de dégâts qu'elle n'en subit. Les tirs d'artillerie se poursuivent ainsi toute la journée, puis toute la nuit, sans que le vent se décide à se lever. Rendez-vous au [75](#).

176

Vous enjambez le cadavre du marin et vous vous avancez vers le capitaine, suivi par quelques-uns de vos hommes. Si vous souhaitez essayer de convaincre le capitaine de se rendre, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez le combattre, rendez-vous au [228](#).

177

Vous faites irruption dans la cour du château, semant la plus grande confusion parmi les Espagnols. Sur les remparts, des soldats armés de mousquets vous mettent en joue. Brandissant votre pistolet, vous visez l'un d'eux. Testez votre ADRESSE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [108](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [60](#).

178

Vous contournez le navire et vos hommes lancent des grappins qui s'accrochent au bastingage. Les uns escaladent alors les cordages jusqu'au pont, tandis que d'autres se hissent le long des avirons brisés, puis disparaissent à l'intérieur. Vous suivez ces derniers et

vous vous retrouvez sur le pont des rameurs. Les malheureux esclaves sont encore enchaînés à leurs



177 *Brandissant votre pistolet, vous visez l'un des Espagnols postés sur les remparts.*

aviron. Nombre de ces hommes sont anglais. Vous entreprenez aussitôt de les libérer, mais une voix derrière vous crie soudain :

- Attention !

Vous faites aussitôt volte-face et vous vous retrouvez face à un officier espagnol armé d'une épée. L'homme se fend et vous n'évitez le coup que d'extrême justesse. Vous allez devoir combattre votre adversaire jusqu'à la mort.

OFFICIER ESPAGNOL

HABILETE: 7 ENDURANCE: 3

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [143](#) Sinon, votre aventure s'achèvera ici, entre les bancs des galériens.

179

Vous ne connaissez pas grand-chose des marées et des courants dans cette zone et vous donnez l'ordre de suivre la côte à une distance d'au moins trois milles. Vous avez bien fait d'être prudent, car, lorsque l'aube se lève, le vent tombe complètement et vous passez la journée à dériver en attendant la brise. A cette distance de la côte, heureusement, vous ne risquez pas d'être entraîné vers les hauts-fonds. Cette absence de vent, et c'est là votre seule consolation, a au moins l'avantage de vous mettre à l'abri d'une attaque ennemie : les vaisseaux anglais, eux aussi, sont

immobilisés ! C'est seulement à la tombée de la nuit qu'une brise recommence à souffler du sud. Rendez-vous au [137](#).

180

Les autres vaisseaux de l'escadre n'ont guère de difficultés à convaincre les capitaines des navires marchands de se rendre. Tous ces navires ont été envoyés par le fond avec leur cargaison. Drake est particulièrement satisfait que l'un d'entre eux ait été ainsi détruit, car il transportait du bois séché, destiné à fabriquer des tonneaux pour conserver les vivres de l'Armada. Privés de ces douves spécialement préparées, les Espagnols vont devoir se contenter de tonneaux en bois non séché, qui conserve beaucoup moins bien et moins longtemps l'eau douce et les provisions. Aussi étrange que cela puisse paraître, la conservation des vivres dépend de la qualité de quelques morceaux de bois, tous les marins expérimentés le savent. Drake a l'intention de rester dans la région aussi longtemps qu'il sera possible, pour intercepter tous les navires en provenance de la Méditerranée et entraver la préparation de l'Armada. Mais pour cela, vous avez absolument besoin d'une base à terre, où vous pourrez vous procurer des vivres frais et de l'eau douce, une base dans laquelle vous pourrez également vous réfugier en cas de tempête. Drake a déjà choisi l'endroit : une petite ville nommée Lagos, qu'il veut prendre d'assaut. Voilà un projet qui

semble outrepasser quelque peu ce que la reine lui a demandé. Lorsqu'elle a confié à Drake la mission de retarder la préparation de l'Armada, elle ne voulait pas dire qu'il devait envahir l'Espagne! Drake est bien décidé, cependant, à débarquer à Lagos. Si vous souhaitez le suivre, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez l'attendre ici, en protégeant ses arrières, rendez-vous au [125](#).



181

Vos navires sont tellement dispersés qu'il vous faut le reste de la journée pour parvenir à les regrouper. Lorsque vient le soir, le vent tombe, et les deux flottes demeurent immobiles, séparées d'à peine une lieue. Pour tuer le temps, vos hommes s'amuse à échanger des insultes avec l'arrière-garde de l'Armada. La nuit passe sans le moindre souffle de vent. Rendez-vous au [6](#).

Apparemment, Medina Sidonia s'attendait à ce que le duc de Parme soit déjà à Calais avec son armée et des vivres. Mais, en fait, il ne trouve que le gouverneur français qui n'est guère enthousiasmé de voir arriver dans son port une flotte belligérante. L'Armada, cependant, jette l'ancre tandis que les Anglais l'attendent à l'entrée du port, prêts à reprendre le combat. Mais pour l'instant, au moins, vous êtes à l'abri. Le lendemain, un dimanche, est consacré à soigner les malades et à réparer les dégâts subis par vos navires. Vous parvenez à vous procurer des fruits et des légumes frais, mais votre quartier-maître se révèle incapable de dénicher de la poudre et des munitions pour reconstituer vos réserves. Dans l'après-midi, Medina Sidonia reçoit un message selon lequel le duc de Parme n'attendait nullement l'Armada. Ses troupes sont dispersées et ne pourront pas vous rejoindre avant plusieurs semaines. Pour on ne sait quelles raisons, les nombreux messages envoyés par Sidonia au duc de Parme n'ont jamais atteint leur destinataire. Cette nouvelle est catastrophique. Pour couronner le tout, Sidonia s'entend dire par le gouverneur de Calais que l'Armada doit immédiatement quitter le port. Le Français craint en effet que les Anglais tentent de reprendre la ville qui, récemment encore, était entre leurs mains. Lorsque la nuit tombe, le moral est au

plus bas. Enfin, peu avant minuit, c'est le coup de grâce : le vent souffle de l'ouest, là où se tient la flotte anglaise; venant de cette direction, une lueur apparaît soudain, une lueur qui grandit peu à peu à mesure qu'elle s'approche. Sur tous les vaisseaux de l'Armada, un même cri déchire alors la nuit :

- Des brûlots ! Alerte aux brûlots ! Rendez-vous au [134](#).

183

Il devient très vite évident que l'artillerie des Anglais est bien supérieure à la vôtre. Pour chaque boulet que vous tirez, un navire anglais en tire cinq. De plus, leurs canons sont beaucoup plus précis et ont une plus longue portée. Pour comble de malheur, le commandant anglais a disposé sa flotte en ligne, chacun de ses vaisseaux tirant bordée sur bordée, hors de portée de vos propres canons. Vous êtes ainsi exposés à un véritable mur de feu. Vos propres canonnières ont beau s'escrimer à tirer autant de boulets qu'ils peuvent, aucun d'eux n'atteint l'ennemi, loin s'en faut. Chaque coup de canon anglais, en revanche, fait mouche et vos hommes sont fauchés par dizaines autour de vous. Serait-ce la fin ? Abandonnés par le reste de l'Armada, submergés par la puissance de feu de l'ennemi, votre avenir semble bien sombre. Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [156](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [192](#).

Bravo ! Vous avez réussi à éviter les débris projetés par le boulet ! Vous prenez alors vous-même la barre et vous virez de bord en direction du navire anglais qui vous a attaqué. Dans quelques instants, l'Armada commencera sa manœuvre pour entrer dans le Soient. Le vaisseau ennemi sera alors encadré par les galions espagnols et vous n'aurez aucun mal à le couler. Vous avez hâte de passer à l'offensive, mais vous êtes discipliné et vous attendez que le *San Martin* donne le signal de l'attaque. Hélas, le signal du commandant en chef est d'une tout autre nature. Car au lieu de virer sur bâbord, le *San Martin* met le cap sur tribord, vers la haute mer, s'éloignant ainsi de l'île de Wight ! Apparemment, Sidonia a changé d'avis. Il veut maintenant gagner la côte française où il pense que le duc de Parme l'attend. Au lieu de s'assurer une base sûre dans le Soient, il s'écarte de l'Angleterre ! Le reste de l'Armada est bien obligé de suivre, cependant, y compris le *San Nicolas*. La nuit tombe, à présent, et les échanges de tirs prennent fin avec l'obscurité. Il vous faut deux jours pour atteindre la côte française, deux jours au cours desquels les combats sont rares car, dans les deux camps, les munitions s'amenuisent. Cette période de répit vous permet de faire le bilan des engagements de ces derniers jours : vous comptez dans votre équipage des blessés qui ont grand besoin

d'être soignés, et ceux de vos hommes qui sont indemnes manquent cruellement de sommeil. C'est donc avec soulagement que vous suivez le *San Martin* dans le port de Calais. Vous allez peut-être pouvoir vous reposer et donner des soins aux blessés. Rendez-vous à présent au [182](#).

185

Donnant vos ordres en chuchotant, vous faites réduire les voiles et le *San Nicolas* s'approche lentement du vaisseau inconnu. Vous pouvez voir à présent que le navire est à l'ancre. Il est immobile, tous ses feux allumés, et vous ne distinguez toujours aucun indice qui puisse vous renseigner sur sa nationalité. Si vous souhaitez continuer à vous en approcher, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez envoyer quelques-uns de vos hommes dans une chaloupe avec mission d'aller identifier le bâtiment, rendez-vous au [219](#).

186

Les Portugais n'ont pas fait beaucoup de difficultés pour se rendre. Depuis que Philippe II s'est emparé du Portugal en 1581, les relations entre les marins des deux pays ont toujours été bonnes. Certes, la perspective de voir son navire confisqué par l'Armada ne pouvait enchanter le capitaine portugais et vous comprenez qu'il ait pu être tenté de résister, mais il a fait preuve de bon sens en renonçant à combattre. Car même s'il avait remporté la victoire, il n'aurait su

qu'en faire : ses propres compatriotes, en effet, l'auraient désavoué par peur des représailles espagnoles. Vous confiez à quelques-uns de vos hommes le soin de manœuvrer le navire capturé et vous prenez la plupart des officiers portugais en otages, pour prévenir toute tentative de rébellion de la part de leur équipage. Les deux vaisseaux mettent ensuite le cap à l'est, en direction de Lisbonne. Rendez-vous au [101](#).

187

Vous faites poliment remarquer à Santa Cruz qu'il s'agirait là d'un acte de piraterie - ce qui constitue à vos yeux une pratique déshonorante. L'amiral se renfrogne. - C'est le roi lui-même qui a donné l'ordre de capturer ce galion, répond-il. Mais si vous pensez que vous possédez plus encore que Sa Majesté le sens de l'honneur, j'ai une tâche à vous confier qui vous conviendra à merveille. Il s'agit de porter des messages au duc de Parme qui se trouve aux Pays-Bas. Vous venez de vous déclarer volontaire pour cette mission. Voyez mon secrétaire. Il vous tourne le dos, signifiant que l'audience est terminée et vous vous inclinez profondément avant de quitter les lieux. Rendez-vous au [24](#).

188

Le conseil de guerre reprend, mais il ne débouche sur aucune décision. De nombreux capitaines trouvent

inadmissible la façon dont le duc a abandonné le galion de don Pedro de Valdez à son sort, sans faire la moindre tentative pour le récupérer. Le duc lui-même paraît fatigué, déprimé. En plus, il a le mal de mer ! Le seul ordre qu'il soit en état de donner, c'est que l'Armada poursuive sa route en direction de l'île de Wight. Lorsque vient l'aube, vous constatez que la flotte anglaise est dispersée derrière vous. *l'Ark Royal*, cependant, le vaisseau amiral de lord Howard of Eliingham, a presque rattrapé l'arrière-garde de l'Armada. Vous tirez quelques coups de canon, mais aucun n'atteint son but et le navire ennemi a tôt fait de virer de bord pour rejoindre le reste de sa flotte. La situation n'évolue pas au cours de la journée, l'Armada faisant route avec lenteur, tandis que les Anglais traînent à sa suite attendant de voir ce qui va se passer. Nombre de vos hommes sont soit malades, soit blessés, et ceux qui sont en bonne santé ont peur. A dire vrai, leur moral est au plus bas et vous passez la journée de leur redonner confiance. Malheureusement, vos efforts sont bientôt réduits à néant : vous apprenez en effet que don Pedro de Valdez et son navire ont été capturés par Drake. Rendez-vous au [263](#).

Des blessés sont transportés à bord du *Caroline*. L ne fois l'opération terminée, vous mettez le cap sur

Douvres en compagnie de plusieurs autres vaisseaux, laissant le reste de la flotte continuer à poursuivre l'Armada. Lorsque vous parvenez au port, vous êtes accueilli par une foule nombreuse massée le long du quai, qui salue votre arrivée par des exclamations de joie. Les blessés sont aussitôt amenés à terre et soignés. Vos hommes n'ont pas très envie de reprendre la mer pour rejoindre la flotte, et vous les comprenez fort bien. Ils se sont battus avec courage, chacun d'eux a fait son devoir pour sauver l'Angleterre de l'invasion et ils ont bien droit à un peu de repos. Rendez-vous au [239](#).

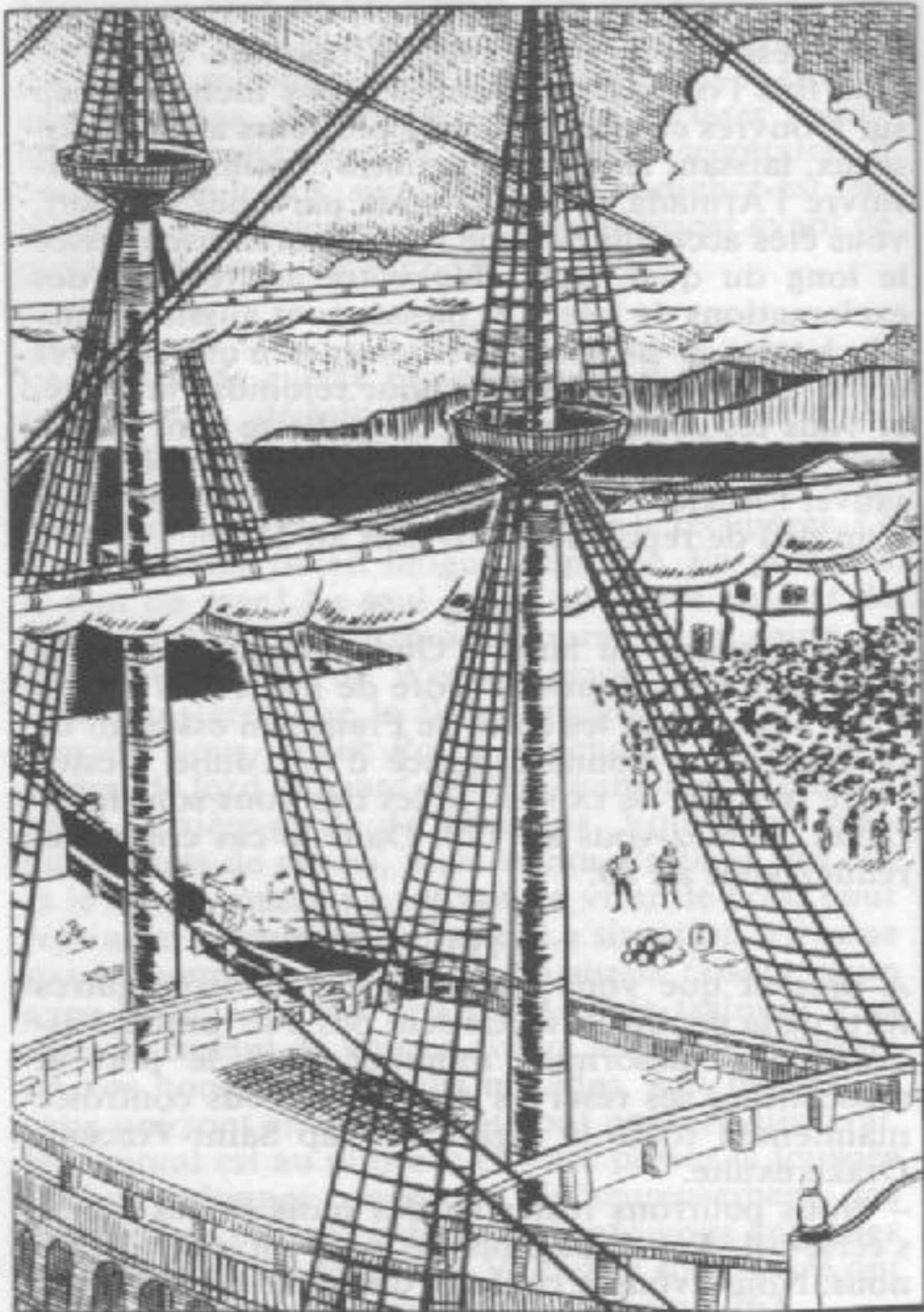
190

Vous attendez au large d'Ouessant que tombe la nuit, puis vous donnez l'ordre de mettre les voiles. Vous allez suivre les côtes de France en essayant de parcourir une bonne distance d'ici l'aube. Testez votre MAÎTRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [179](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [30](#).

191

A présent que vous tenez Sagres, les trois autres forts de la péninsule ne tardent pas à se rendre, l'escadre peut désormais mouiller dans le port et reconstituer ses réserves de vivres. Vous contrôlez maintenant toute la région du cap Saint-Vincent. Drake exulte.

- Nous pourrons rester ici des mois et des mois !
s'écrie-t-il. Les Espagnols ne peuvent rien contre nous.
Nous avons le contrôle des accès maritimes et



191 *L'escadre peut désormais mouiller dans le port de Sagres et reconstituer ses réserves.*

terrestres. Nos positions son imprenables! Et il semble bien qu'il ait raison. Contre toute attente, vous avez réussi, avec une simple escadre venue d' Angleterre, à occuper une zone très importante du territoire espagnol, et cela sans rencontrer beaucoup de résistance. Serait-ce trop beau pour être vrai ? Rendez-vous au [270](#).

192

Tandis que les Anglais font feu sans relâche, vous allez vous-même aider vos canonniers à recharger leurs pièces et à tirer. Nombre de vos hommes ont été tués, mais il n'est pas question d'abandonner le reste de l'arrière-garde. Vous devrez combattre jusqu'à la mort si nécessaire. Et c'est d'ailleurs ce que vous faites. Car l'un des innombrables boulets de canon tirés par les Anglais depuis une heure vient s'écraser à quelques pas de vous, projetant une gerbe de débris de bois et de métal qui vous atteignent en divers endroits, provoquant des blessures mortelles auxquelles vous ne tardez pas à succomber. Votre aventure s'achève donc ici, tristement.

193

Sagres aussi semble trop bien défendue pour tomber facilement entre vos mains. La ville est protégée par un immense château : c'est l'un des quatre forts qui ont été bâtis sur la péninsule, précisément pour repousser le genre d'attaque que vous comptez mener. Mais il en

faudrait davantage pour impressionner Drake. Et bien que vous ne disposiez d'aucun canon à terre pour bombarder le fort, Drake donne l'ordre de monter à l'assaut. Suivi par un millier de marins, vous escaladez alors au pas de course le flanc de la colline au sommet de laquelle se dresse le château. Les défenseurs du fort ne sont pas très nombreux, mais leur artillerie est efficace. Lorsque vous atteignez enfin le pied des murailles, là où leurs canons ne peuvent plus vous atteindre, vous avez déjà laissé derrière vous une bonne cinquantaine de morts. Voilà qui ne vous donne guère envie de battre en retraite : pour rien au monde vous ne redescendriez la colline sous ce déluge de boulets ! Mais de toute façon, Drake n'a nullement l'intention de reculer. Il a emmené quelques-uns de ses hommes devant les portes du château. Ils ont réussi à apporter jusque-là des barils de poudre qu'ils disposent devant les lourds vantaux. Une mèche est ensuite allumée et vous vous aplatissez contre les murailles tandis qu'elle se consume. L'explosion est terrifiante. D'épais débris de bois sont projetés en tous sens et lorsque poussière et fumée se dissipent, vous constatez avec satisfaction que les portes du château n'ont pas résisté à la déflagration. Drake, qui s'était jeté à plat ventre non loin de vous, se relève aussitôt en brandissant épée et pistolet.

- Chargez ! hurle-t-il alors. Puis il disparaît à l'intérieur du château. Décidément, cet homme est fou

! Mais vous le suivez quand même en vous rendant au [177](#).

194

Vos précautions se révèlent efficaces. La nuit passe en effet sans incident et, au matin, vous faites voile lentement et avec prudence en direction de Dunkerque. L'entrée du port est très étroite et vous allez devoir prendre la barre vous-même pour la franchir. car c'est là un exercice très délicat. Il vous faut d'ailleurs tester votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [51](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [100](#).

195

Le voyage de l'Armada autour de l'Ecosse et de l'Irlande est long et dangereux. Les tempêtes sont nombreuses et plusieurs navires, dont les équipages sont trop réduits ou trop affaiblis pour affronter les éléments déchaînés, sombrent dans la tourmente à proximité des Orcades. D'autres, qui ont réussi à franchir le nord de l'Écosse, font naufrage en essayant d'aborder la périlleuse côte irlandaise. Certains parviennent à éviter les récifs, mais leurs équipages sont alors massacrés ou faits prisonniers par les sauvages Irlandais, trop heureux de piller des vaisseaux étrangers. Pour votre part, vous voguez de conserve avec don Recalde. Mais après avoir relâché à Kerry Head, dans le sud de l'Irlande, pour refaire votre

provision d'eau douce, vous êtes contraint d'abandonner le *San Nicolas*. Vous-même et ce qu'il reste de vos hommes poursuivez alors votre désastreux périple à bord du navire de don Recalde. Grâce aux efforts surhumains que chacun fournit sans relâche, vous parvenez à mener le vaisseau jusqu'à La Corogne où vous arrivez au début du mois de septembre. Mais à peine son équipage a-t-il mis pied à terre que le bâtiment, ravagé par la tempête, sombre dans le port. Don Recalde lui-même meurt deux jours plus tard, anéanti par la honte et le chagrin. Le duc de Medina Sidonia a survécu, lui. Il revient à La Corogne le 21 septembre, accompagné de onze autres vaisseaux. Mais les survivants de la flotte, qui ont déjà regagné terre, refusent de l'aider à rentrer au port, et il est contraint de poursuivre sa route jusqu'à Santander. Sidonia démissionne de son poste de grand amiral de la marine espagnole et retourne cultiver son jardin d'Andalousie. C'est désormais un homme brisé, profondément méprisé par ses compatriotes. Sur les cent trente vaisseaux qui ont quitté l'Espagne pour l'Angleterre, il n'en est revenu qu'une soixantaine, et en si mauvais état que bien peu d'entre eux valent la peine d'être réparés. Sur les trente mille hommes qui sont partis à bord des navires de l'Armada, quatre mille, environ, ont survécu et sont rentrés en Espagne. L'entreprise a donc été un échec total. L'« Invincible » Armada a été écrasée et l'Espagne a cessé d'être la

plus grande puissance maritime d'Europe. Elle a été défiée et vaincue par l'Angleterre et ses capitaines aux méthodes si peu orthodoxes, Drake, Hawkins et Howard. Voilà donc comment se termine votre aventure. Vous avez cependant de la chance dans votre malheur: car vous, au moins, vous êtes vivant !

196

Vos canonnières sont à leur poste tandis que le *Caroline* glisse silencieusement en direction du navire espagnol. Ses voiles sont carguées et le flanc de sa coupe endommagé. Peut-être son équipage l'a-t-il abandonné? La réponse à votre question ne se fait guère attendre : à peine votre vaisseau est-il arrivé à portée de canon que l'ennemi ouvre le feu. Trompé par le silence qui régnait à bord du navire, vous vous êtes un peu trop approché et plusieurs boulets touchent le *Caroline*. Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [173](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [237](#).

197

Malgré tous leurs efforts, vos hommes ne parviennent pas à établir les voiles à temps. La marée vous entraîne inexorablement et avant d'avoir réalisé ce qui vous arrivait, le *San Nicolas* s'échoue sur un haut-fond. La situation n'est pas dramatique, cependant. A l'aide de chaloupes, vos marins vont remorquer le navire vers des eaux plus profondes. Il n'empêche que

vosre orgueil est quelque peu meurtri : la prochaine fois, vous seriez bien inspiré de prendre moins de risques lorsque vous vous trouverez à proximité d'une côte ! Agacés par ce contretemps, vos hommes s'occupent de dégager le vaisseau et, bientôt, vous pouvez enfin appareiller. Si vous êtes à la poursuite d'un galion portugais, rendez-vous au [298](#). Si vous avez une mission à accomplir aux Pays-Bas, rendez-vous au [248](#).

198

Après avoir fait désarmer tous les Espagnols, vous les transférez à bord du *Caroline*. Puis votre maître d'équipage, accompagné de quelques hommes, descend dans les cales du navire vaincu avec des haches à la main. Lorsqu'ils réapparaissent sur le pont, le vaisseau commence déjà à prendre de la gîte. Dans quelques instants il aura sombré. Vos hommes reviennent à bord du *Caroline* et vous emmenez vos prisonniers auprès de Drake qui va les interroger lui-même. L'interrogatoire terminé, Drake convoque un conseil de guerre à bord du *Revenge*. Rendez-vous au [167](#) pour y participer.

199

Tandis que vous mettez le cap vers le large, d'autres navires anglais sont contraints de prendre la direction de la côte, se mettant ainsi dans une position délicate. Si délicate même qu'ils sont apparemment condamnés.

Car les Espagnols ont le vent arrière et toute la place pour manœuvrer; ils peuvent donc facilement les prendre au piège. Les vaisseaux anglais sont en effet coincés entre l'Armada et la côte, dans des eaux où abondent les hauts-fonds. Leur marge de manœuvre est très réduite, ils sont littéralement cernés et l'ennemi ne peut que gagner la bataille qui se prépare. Les Espagnols, cependant, ne semblent pas s'être rendu compte de leur avantage. Vous n'en croyez pas vos yeux : les vaisseaux de l'Armada virent lentement de bord pour se lancer à votre poursuite ! Le commandant de la flotte espagnole doit être un singulier imbécile pour ne pas saisir une telle occasion de victoire. Pourtant, il doit bien y avoir quelques marins expérimentés parmi ses hommes ! Jamais les Espagnols ne pourront vous rattraper : vos navires sont beaucoup plus rapides que les leurs et, de fait, vous n'avez aucun mal à leur échapper. Profitant du vent arrière, vous distancez facilement l'ennemi et dès que vous êtes hors de danger, vous virez de bord pour rejoindre le reste de votre flotte. Pendant ce temps, les vaisseaux proches de la côte ont pu se dégager : ils sont sauvés à présent ! Rendez-vous au [67](#).

200

Pendant deux jours, vous suivez les Espagnols à bonne distance. Les réserves de munitions ont baissé dans les deux camps et aucun des deux commandants

en chef n'entend les gaspiller. L'Armada suit une route orientée est-sud-est et arrive bientôt en vue du port de Calais où elle jette l'ancre le 16 août. Les Espagnols ne pouvaient faire un plus mauvais choix que Calais, s'ils cherchaient un refuge pour s'accorder un peu de répit et réparer les dégâts subis par leurs vaisseaux. Calais est en effet le port le moins abrité et le plus dangereux de toute la côte française. Jusqu'à une date récente, la ville était aux mains des Anglais, mais les Français l'ont maintenant reprise. Or, d'après les rumeurs qui circulent, il est peu probable que ces derniers voient d'un bon œil l'arrivée de l'Armada dans un de leurs ports. Car bien que les deux pays soient catholiques, ils sont en fait dans une situation de paix armée, le roi français, Henri de Valois, craignant que les Espagnols ne tentent d'envahir son pays. Rendez-vous maintenant au [21](#).

201

La reine Élisabeth a donné à Drake toute autorité pour faire voile vers les côtes espagnoles et entraver dans la mesure du possible tout projet d'invasion de l'Angleterre. Car d'après les renseignements obtenus, il semblerait que le roi Philippe soit en train de constituer une puissante Armada dans ce but. Les espions de Walsingham, conseiller de Sa Majesté, lui ont cependant assuré que de nombreux ports espagnols, mal défendus, offrent des proies faciles.

Les ordres sont les suivants : l'escadre que Drake a déjà commencé à constituer à Plymouth doit être prête à appareiller pour l'Espagne à tout moment. Là, elle aura pour mission de harceler les Espagnols et de faire obstacle de toutes les manières possibles aux projets du roi Philippe. Tandis que vous attendez les ordres de la reine, les équipages des autres navires de l'escadre se hâtent d'achever les préparatifs, notamment l'approvisionnement en vivres. Pour votre part, vous inspectez une dernière fois le *Caroline* afin d'être sûr que tout est fin prêt pour le voyage qui vous attend. Enfin, le 12 avril, un messenger arrive à Plymouth pour communiquer les instructions de la reine. Dès que Drake en a pris connaissance, il donne l'ordre d'appareiller et vous quittez le port avec la marée de l'après-midi. Votre destination : l'Espagne. Rendez-vous au [296](#).

202

Vous donnez aussitôt les ordres nécessaires et vos hommes épuisés exécutent la manœuvre, mettant le cap sur le navire de don Recalde. Ses difficultés sont sérieuses, mais il est possible de les surmonter. Prenant son vaisseau en remorque, vous essayez de rattraper l'Armada et, finalement, le navire parvient à reprendre le vent et à maintenir seul une allure satisfaisante. Le galion de don Pedro de Valdez s'était également porté au secours de don Recalde, mais en virant de bord il est entré en collision avec un autre

vaisseau et il est maintenant immobilisé. Son beaupré et son mât de hune se sont en effet brisés sous le choc, rendant le navire ingouvernable. On ne peut pas faire grand-chose pour lui, et le bâtiment endommagé disparaît derrière vous tandis que tombe la nuit. Rendez-vous à présent au [209](#).

203

Vous finissez par trouver une paisible taverne dans laquelle vous entrez. Vous vous installez à une table située près de la porte et vous commandez un repas accompagné d'une chope de bière. Une servante vient déposer la chope sur votre table et vous jetez alors un coup d'œil dans la salle faiblement éclairée. Dans le coin opposé, quatre officiers sont assis à une table. Ils sont apparemment absorbés dans leur conversation, mais l'un d'eux vous regarde du coin de l'œil tandis qu'il parle. En prêtant l'oreille, vous vous rendez compte alors - et c'est une désagréable surprise - qu'ils parlent espagnol. Sans doute y a-t-il un navire espagnol ancré dans le port de Gravesend. Officiellement, l'Angleterre et l'Espagne ne sont pas en guerre et, donc, rien n'empêche un bâtiment espagnol de venir mouiller dans un port anglais. Vous ne pouvez toutefois vous empêcher de ressentir un certain malaise à l'idée d'être assis à dix pas d'hommes qui n'hésiteraient pas le moins du monde à vous tuer si vous les rencontriez en haute mer. Le repas que vous avez commandé arrive, mais votre sentiment de

malaise ne s'est pas dissipé. Vous êtes le seul autre client de la taverne et s'il prend fantaisie à ces quatre hommes de vous attaquer lorsque vous quitterez les lieux, vous ne devrez compter que sur vous-même pour vous défendre. Si vous souhaitez malgré tout rester assis à votre table et prendre votre repas, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez partir tout de suite, rendez-vous au [141](#).

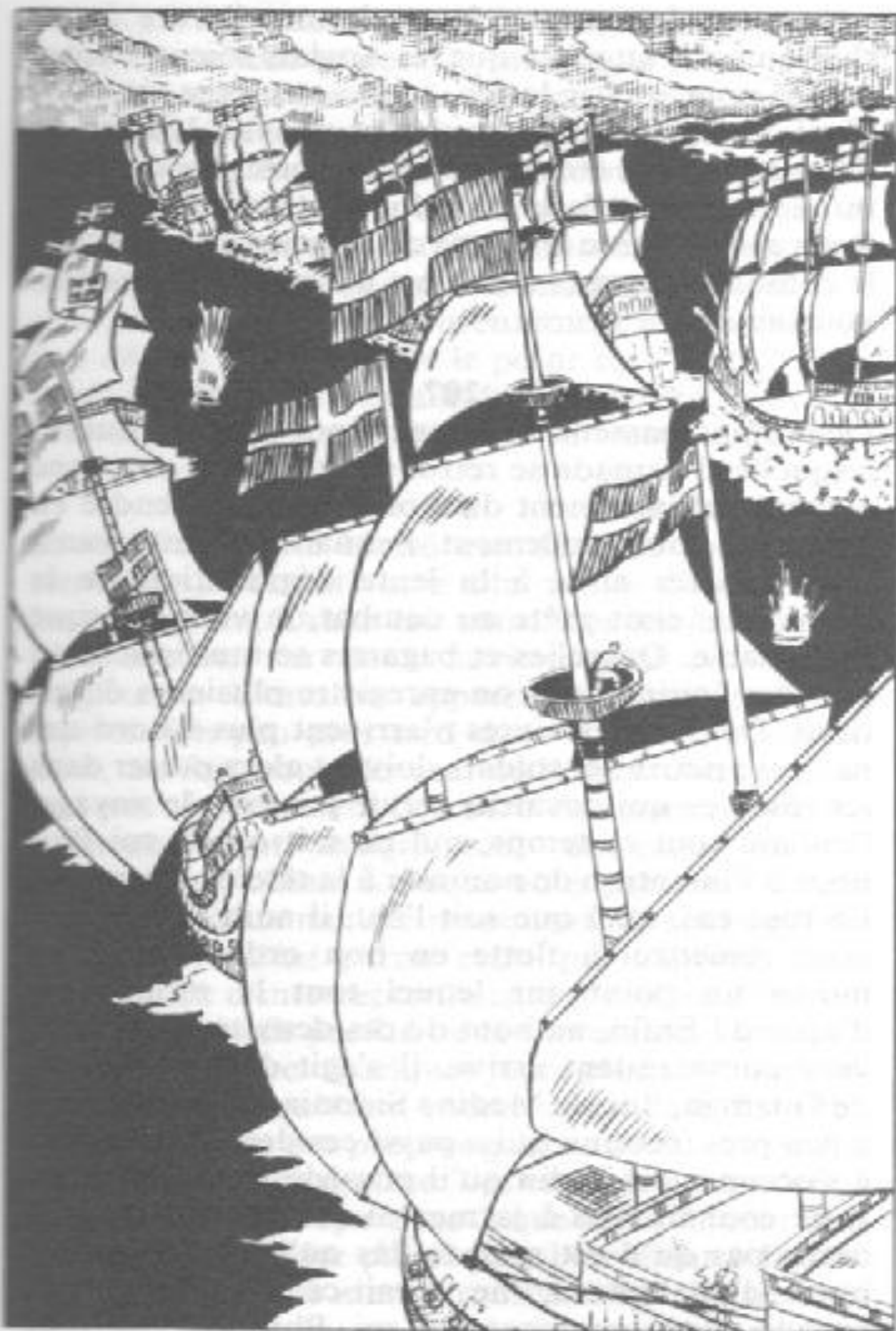


204

Plongé dans les ténèbres, vous ne savez pas exactement où vous êtes et vous avez placé un homme à l'avant pour sonder la profondeur de l'eau tandis que vous louvoyez avec précaution. Lorsque l'aube se lève, vous poussez un soupir de soulagement : vous avez en effet réussi à dépasser l'Armada au cours de la nuit et vous vous trouvez à présent à proximité du reste de la flotte anglaise, en étant au vent par rapport aux Espagnols. Rendez-vous au [168](#)

Dès que vous remontez à bord de votre navire, la bataille reprend. Vos canonniers, bien que leurs réserves de munitions diminuent sensiblement, tirent un feu nourri qui met le vaisseau espagnol à rude épreuve. Celui-ci ne devrait pas tarder à sombrer sous vos coups répétés. Il pourrait même exploser si un boulet atteint la sainte-barbe. Rendez-vous à présent au [8](#).

Les autres capitaines ne sont pas d'accord avec votre idée et vous êtes mis en minorité. Ils ont tous un peu peur de Drake et ils ne veulent pas prendre le risque de l'affronter dans l'obscurité et dans une mer qui ne leur est pas familière. Le duc donne donc l'ordre de jeter l'ancre et d'attendre l'aube pour attaquer l'ennemi. Lorsque le jour se lève, cependant, les cris des vigies retentissent de toutes parts: les Anglais ont été repérés. Aussi étonnant que cela puisse paraître, leurs vaisseaux ont réussi, en naviguant contre le vent, à passer à côté de l'Armada à la faveur de la nuit. Ils se trouvent à présent derrière vous, en position d'attaque. Quelques navires retardataires rejoignent le gros de la flotte et Drake donne alors l'ordre à ses navires d'avancer vers l'Armada. Tandis que vos vaisseaux lèvent l'ancre et déploient leurs voiles, on vous transmet les instructions de Recalde. L'arrière-garde



206 *Les vaisseaux anglais ont réussi à passer à côté de l'Armada et sont en position d'attaque.*

de la flotte devra engager le combat avec les Anglais lorsqu'ils se seront suffisamment rapprochés. En compagnie des douze vaisseaux de l'escadre de Biscaye, vous vous mettez alors en travers. Les Anglais poursuivent leur avance et commencent à tirer. Grâce à leurs canons à longue portée, ils peuvent vous atteindre avant que votre propre artillerie soit en mesure de riposter. Vous donnez l'ordre à vos canonnière d'attendre que les Anglais soient à votre portée pour ouvrir le feu, puis vous jetez un coup d'œil derrière vous pour voir ce que fait le reste de l'Armada. Vous êtes stupéfait de constater qu'elle a mis le cap vers l'est, abandonnant l'arrière-garde ! Vous avez à peine le temps de pousser un juron que le combat s'engage : il promet d'être rude ! Rendez-vous au [183](#).

207

Deux mois passent. Huit semaines entières durant lesquelles l'Armada se retrouve sans chef, personne n'ayant suffisamment d'autorité pour prétendre en assurer le commandement. Pendant soixante jours, vous assistez ainsi à la lente dégradation de la flotte : elle était prête au combat, la voici presque inutilisable. Querelles et bagarres se multiplient au sein des équipages et on enregistre plusieurs désertions. De plus, les vivres n'arrivent plus à bord des navires : marins et soldats doivent alors puiser dans les

réerves qui devaient servir pendant le voyage. Pendant tout ce temps, nul ne sait qui le roi Philippe a l'intention de nommer à la tête de l'Armada. En tout cas, quel que soit l'élu, il aura fort à faire pour remettre la flotte en bon ordre : voilà au moins un point sur lequel tout le monde est d'accord ! Enfin, au bout de ces deux mois, le nouveau commandant arrive. Il s'agit d'Alonzo Perez de Guzman, duc de Medina Sidonia, un personnage à peu près inconnu qui a passé ces dernières années à s'occuper du jardin qu'il possède en Andalousie. Il ne connaît rien à la mer ni aux marins et il ne cache pas qu'il est malade dès qu'il met le pied à bord d'un bateau, ne serait-ce qu'une simple barque. Apparemment, le roi Philippe n'a plus toutes ses facultés. A moins que les rumeurs qui circulent ne soient vraies : le monarque n'aimait pas Santa Cruz, en raison de sa trop grande indépendance, et il l'a donc remplacé par quelqu'un qui semble peu susceptible de contester ses instructions. Medina Sidonia arrive au début du mois de mai avec ordre d'appareiller immédiatement. Les officiers de haut rang parviennent cependant à le convaincre que c'est rigoureusement impossible. Le duc décide alors de faire le point sur l'état de l'Armada et, dès le lendemain de son arrivée, vous êtes convoqué dans son bureau qui se trouve au [161](#).

Si vous avez été blessé ces derniers jours, vous retrouvez à présent votre total initial d'ENDURANCE. Le lendemain, Drake fait transférer les malades les plus atteints sur deux navires qu'il renvoie en Angleterre. L'escadre appareille ensuite pour les Açores. Un peu plus tard dans la matinée, cependant, un fort coup de vent se lève. La tempête ne met pas sérieusement l'escadre en danger, mais vos vaisseaux sont malgré tout dispersés par les caprices de l'océan. Lorsque vous parvenez à vous regrouper, deux navires manquent. Et comme leurs capitaines étaient parmi ceux qui n'approuvaient guère l'idée d'intercepter la caraque, il est fort possible qu'ils aient profité de la tourmente pour regagner l'Angleterre. Quelques jours plus tard, un événement plus inquiétant encore se produit. En effet, l'équipage d'un des propres galions de Sa Majesté la reine Élisabeth se mutine. Les révoltés descendent à la mer une chaloupe dans laquelle ils forcent leur capitaine à prendre place, puis l'envoient à Drake. Apparemment, les marins mutinés se plaignaient de manquer de vivres et d'être trop peu nombreux pour manœuvrer le navire. Vous ne vous étiez pas rendu compte que les conditions étaient aussi mauvaises à bord des autres vaisseaux. Les vivres du *Caroline* s'amenuisent également, mais les malades ne sont pas nombreux à bord, et vos hommes sont tout aussi enthousiastes que vous à l'idée de capturer un

navire portugais chargé de trésors. Le 7 juin, l'archipel des Açores apparaît enfin à l'horizon. Rendez-vous au [115](#).

209

La plupart des hommes d'équipage de don Pedro de Valdez sont récupérés dans des chaloupes, mais le navire lui-même ne peut être secouru et les richesses qu'il transportait, destinées à financer des mouvements de rébellion catholique sur le sol anglais, vont tomber entre les mains de l'ennemi. A minuit, le duc convoque un nouveau conseil de guerre. Mais alors qu'il est sur le point de commencer, une terrible explosion retentit à proximité et vous vous ruez sur le pont en même temps que les autres officiers pour voir ce qui s'est passé. Le vaisseau amiral de don Miguel de Oquendo, commandant l'escadre de Guipúzcoa, vient d'exploser. Il est à présent dévoré par les flammes et ses hommes d'équipage plongent par-dessus bord pour échapper à la fournaise. Tout d'abord, on croit que les Anglais ont profité de la nuit pour passer à l'attaque, mais lorsque les premiers survivants sont repêchés, l'histoire qu'ils racontent est encore plus consternante: plusieurs soldats et marins se sont querellés et ont commencé à se battre dès que don Miguel a quitté le navire pour se rendre au conseil de guerre. Quelqu'un a alors laissé tomber une torche enflammée dans un baril de poudre, provo-

quant une gigantesque explosion qui a mis le feu au galion. Décidément, la malchance prend tous les visages possibles, depuis votre départ de Lisbonne ! Rendez-vous à présent au [188](#).

210

L'amiral Santa Cruz est un homme très important. Son état-major est une vraie fourmilière : partout des secrétaires, des scribes, des employés de toute sorte s'affairent à leurs tâches dans une agitation incessante. Après un bref moment d'attente, vous êtes introduit dans le bureau de l'amiral qui vous accueille aimablement en vous demandant comment s'est passé votre dernier voyage à bord du *San Nicolas*. Pendant quelques instants, vous parlez ainsi de choses et d'autres, puis Santa Cruz en vient à l'objet de votre visite.

- Comme vous le savez sans doute déjà, capitaine, dit-il, nous sommes en train d'armer une flotte grâce à laquelle nous comptons envahir l'Angleterre. Mais Sa Majesté le roi a estimé trop coûteuses les propositions que je lui avais soumises. Je me vois donc contraint de me contenter d'un nombre de vaisseaux quelque peu inférieur à ce que j'avais prévu. Pour essayer de compenser cette perte, nous nous efforçons de capturer tous les navires étrangers sur lesquels il est possible de mettre la main. Or, j'ai été informé qu'un galion portugais avait récemment quitté Lisbonne à

destination des Indes orientales. J'ai besoin de ce galion pour l'Armada. C'est pourquoi je vous donne pour mission de vous lancer à la poursuite de ce galion, de le capturer et de le ramener à Lisbonne.

Bien que les Portugais soient vos alliés, il fait peu de doute qu'une réquisition aussi brutale d'un de leurs vaisseaux ne les remplirait pas de joie. En outre, les caragues portugaises, ces grands navires chargés de trésors, sont équipées de canons et transportent à leur bord des hommes de troupe, ce qui ne rend pas leur capture aussi facile qu'on pourrait le croire. En réalité, on vous demande de commettre un acte de piraterie à l'égard d'un allié : voilà qui demande réflexion ! Si vous souhaitez accepter la mission que l'amiral veut vous confier, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [123](#).

211

Plongé dans les ténèbres, vous ne savez pas très bien où vous êtes, et la présence d'autres navires autour de vous, sans que vous puissiez les voir, accroît la tension qui règne à bord. Vous avez donné l'ordre de réduire les voiles, et vous tirez des bords très courts en naviguant face au vent, le long de la côte. Lorsque l'aube se lève, vous constatez que vous n'avez pas réussi à dépasser l'Armada. Une dizaine d'autres navires anglais, parmi lesquels l'*Ark Royal* de lord Howard, se trouvent près de vous. A bord de chaque

vaisseau, l'ordre est donné d'établir toutes les voiles et vous parvenez tous ensemble à passer derrière l'Armada sans qu'aucun de vous soit intercepté. Avec un soupir de soulagement, vous rejoignez alors le reste de votre flotte. Vous avez à présent le vent arrière et vous êtes en position d'attaque. Rendez-vous au [168](#).

212

Vos hommes se hâtent de prendre leur poste et vous quittez Cadix avec la marée du matin. Si vous êtes à la poursuite d'un galion portugais, rendez-vous au [298](#). Si vous faites voile vers les Pays-Bas. rendez-vous au [248](#)

213

Les vaisseaux de l'Armada s'éloignent à présent de Dunkerque. Tout espoir de débarquement dans un port allié est désormais envolé et vos hommes se consacrent donc aux réparations que nécessite l'état du navire. Les travaux se poursuivent tout au long de la nuit, tandis que le reste de l'Armada vous rejoint, et fait parvenir aux vaisseaux les plus touchés quelques maigres vivres puisés dans les réserves. A l'aube du 9 août, la flotte tout entière s'engage dans la mer du Nord. Mais un fort coup de vent soufflant de l'ouest vous repousse peu à peu vers les hauts-fonds proches de la côte. Seuls quelques navires parviennent à regagner la haute mer en louvoyant contre le vent. Les

autres ne peuvent rien faire et se contentent d'attendre et de prier, pendant que la tempête pousse inexorablement les malheureux vaisseaux vers le naufrage. Mais, alors que les premiers navires ne sont plus qu'à quelques pas des hauts-fonds, et que leurs équipages se préparent à les abandonner, le vent tourne miraculeusement, soufflant maintenant du sud, ce qui vous permet de gagner des eaux plus profondes. Dieu a peut-être décidé de vous venir en aide, après tout... L'Armada se regroupe et met le cap au nord. Vaincue et malmenée, mais presque entière, elle poursuit son chemin vers le centre de la mer du Nord. Ce soir-là, le duc convoque un nouveau conseil à bord du *San Martin* passablement délabré. Rendez-vous au [17](#).

214

Vous ratez votre coup et le grappin tombe à l'eau. Vous vous apprêtez à faire une nouvelle tentative, mais il est trop tard. Immobilisé par son ancre, le *San Nicolas* est touché de plein fouet par le brûlot sans que personne à bord ait pu tenter quoi que ce soit pour éviter la collision. Le cœur serré, vous contemplez, impuissant, la catastrophe. Malgré tous les efforts de votre équipage, le feu se communique à votre vaisseau ; en quelques instants, il se répand jusqu'aux réserves de poudre, provoquant une terrifiante explosion. Le *San Nicolas* est littéralement soufflé, projetant des

débris en tous sens. Lorsque la fumée se dissipe et que s'éteint l'écho de la déflagration, l'épave embrasée du navire flotte toujours. C'est presque un miracle mais, en tout cas, jamais plus le fier galion ne reprendra la mer. Effondré, vous vous recroquevillez au fond de la chaloupe : vous avez tout perdu, désormais. Un peu plus loin, vous entendez un clapotis régulier: un canot s'approche. Maintenant que les Hollandais ont coulé votre vaisseau, ils viennent voir s'il reste des survivants. Vont-ils vous tuer ou se contenter de vous faire prisonnier? Peu importe. Le *San Nicolas* est détruit et tout le reste vous indiffère. Votre aventure s'achève donc ici.

215

Lord Howard dispose en Angleterre de vieux navires spécialement destinés à être transformés en brûlots. Mais ils sont trop loin, et il faudra en trouver d'autres. Fort heureusement, ce ne sera pas trop difficile : depuis la bataille qui a eu lieu devant l'île de Wight, des vaisseaux privés et des navires marchands hâtivement équipés de canons se sont joints à votre flotte qui compte à présent près de cent cinquante bâtiments. Certains de ces navires privés ne sont pas en très bon état. On peut donc sans regrets en sacrifier quelques-uns, et Howard en choisit huit pour servir de brûlots. D'ordinaire, les brûlots sont chargés de poudre, mais vos réserves ne sont pas

suffisantes pour cela et vous devez vous contenter d'enduire les coques, les mâts et les voiles de poix. Des barils de poix sont également disposés dans les cales et l'on attache partout sur les gréements et les superstructures des centaines de fusées qui seront mises à feu par les flammes. A la tombée du jour, es huit brûlots sont fin prêts. Leurs barres de gouvernail et leurs voiles sont solidement fixées afin que, poussés par un fort vent arrière, ils aillent droit sur l'Armada. Enfin, le feu est mis aux huit vaisseaux sacrifiés, puis ils sont lancés en direction de la flotte espagnole. Rendez-vous au [160](#) pour voir le résultat de l'opération.

216

Le capitaine portugais ne se méfie pas et laisse approcher le *San Nicolas* suffisamment près pour que vous puissiez sauter d'un bond à bord de son navire. Il est surpris, cependant, de voir une vingtaine de vos hommes sauter sur le pont en même temps que vous. Au même moment, vos soldats rassemblés dans les gaillards d'avant et d'arrière pointent leur mousquet sur ses marins. Devant ce déploiement de force, le capitaine n'a plus d'autre choix que d'accepter la reddition. Rendez-vous au [186](#)

217

L'ascension est épuisante, mais vous parvenez malgré tout à vous hisser jusqu'au pont du galion. En

quelques instants, vos hommes vous rejoignent, et vous vous avancez sur le pont, cherchant une écoutille par laquelle vous introduire à l'intérieur du navire. Un panneau s'ouvre alors un peu plus loin, livrant passage à un marin espagnol. Celui-ci vous aperçoit et fait aussitôt volte-face pour donner l'alerte, mais l'un de vos hommes lui tire dessus avec son pistolet et parvient à l'abattre. Le coup de feu a été entendu, cependant, et quelques instants plus tard les Espagnols surgissent sur le pont. L'un d'eux se précipite sur vous, armé d'un long poignard. Il vous faut le combattre :

MARIN ESPAGNOL

HABILETE : 6

ENDURANCE : 3

C'est vous qui portez le premier coup. Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [133](#). Dans le cas contraire, votre aventure s'achèvera ici.

218

Votre père vous précise aussitôt que la flotte rassemblée dans le port de Lisbonne n'est pas encore prête à appareiller. L'Espagne, c'est vrai, se prépare à envahir l'Angleterre. Toute l'Europe est d'ailleurs au courant de ce projet, mais de nombreux vaisseaux ne sont pas encore équipés de canons, leurs provisions de vivres sont insuffisantes et leurs équipages incomplets. L'amiral Santa Cruz, le commandant en chef de la marine espagnole, un homme intelligent et

expérimenté, prépare cette invasion depuis un certain temps déjà. Mais tous ces navires et les énormes quantités de vivres qu'on doit rassembler pour ce long voyage coûtent une véritable fortune - plus de trois millions de ducats -, il faut un temps considérable pour tout organiser et la flotte ne pourra donc entreprendre sa mission que dans deux ou trois mois. Ce qui n'a, d'ailleurs, pas grande importance, car de toute façon «l'Angleterre ne peut pas s'enfuir ! >» ajoute votre père en plaisantant. Vous dormez bien cette nuit-là et vous consacrez le reste de votre séjour à des activités reposantes - chasse, équitation. bons repas, conversations entre amis. La fin de votre permission vient un peu trop tôt à votre goût, mais hélas, il faut bien repartir un jour! Reprenant votre cheval, vous retournez à Lisbonne, en espérant que vous pourrez bientôt appareiller en direction de l'Angleterre. Dès votre arrivée à Lisbonne, vous êtes convoqué à eut major de l'amiral Santa Cruz. Rendez-vous au [210](#).

219

Suivant vos ordres, que vous continuez de donner en chuchotant, les voiles du *San Nicolas* sont réduites et le navire presque immobilisé. Une chaloupe est alors mise à la mer. On a pris auparavant le soin de graisser les tolets pour éviter qu'ils grincent. Quatre hommes se glissent ensuite dans l'embarcation et s'éloigne

silencieusement dans la nuit. Vous n'avez plus qu'à les attendre, le cœur quelque peu serré par l'anxiété. Les quatre hommes reviennent plus vite que vous ne le pensiez et les nouvelles qu'ils vous donnent sont surprenantes : le navire, en effet, est un galion anglais qui a jeté l'ancre ici pour la nuit. Ces Anglais sont décidément déconcertants ! Voilà qu'en plein milieu de l'Atlantique, ils se comportent comme s'ils se trouvaient dans un port allié ! Vous allez devoir prendre une décision, mais attention : prenez le temps de bien réfléchir ! Si vous souhaitez ouvrir le feu sur le galion anglais, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez vous en abstenir et poursuivre votre route en évitant le navire, rendez-vous au [85](#).

220

Sous le choc du boulet, une vergue s'est brisée et tombe sur vous. Vous n'avez que le temps de faire un bond de côté, mais vous glissez dans une flaque de sang et vous perdez l'équilibre. Testez immédiatement votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [256](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [259](#).

221

Laissant Howard et ses hommes s'occuper de la galéasse, vous revenez donc à bord du *Caroline* en compagnie de vos propres marins. Il vous faut à présent retrouver Drake et le reste de la flotte qui,

entre temps, s'est éloignée. Vous n'avez cependant aucun mal à les repérer. Les vaisseaux anglais ne sont pas très loin en effet. Ils ont engagé un féroce combat contre une quarantaine de navires espagnols, tandis que le reste de l'Armada, dans l'impossibilité de jeter l'ancre, dérive le long de la côte sans pouvoir se joindre à la bataille. Les quarante galions espagnols, face au vent, soutiennent vaillamment l'attaque d'une flotte trois fois plus nombreuse. Rejoignant Drake, vous vous approchez de l'ennemi et vous participez au combat en vous rendant au [231](#).

222

En un éclair, vous mettez la barre à tribord toute et vous ordonnez de couper les drisses de la grand-voile. Celle-ci s'affale aussitôt et le *San Nicolas* perd rapidement de l'allure. L'autre vaisseau passe alors à dix pas à peine de votre beaupré. Vous avez évité la collision d'extrême justesse. Les autres voiles sont rapidement hissées et vous quittez le port. Derrière vous, les brûlots sèment une gigantesque confusion mais, par miracle, ils ne touchent aucun vaisseau et viennent s'échouer sur la grève, dévorés par les flammes. Le *San Martin* a jeté l'ancre un peu plus loin et vous allez le rejoindre. Mais votre ancre à vous est au fond de la mer, et vous êtes obligé d'en demander une de secours à l'un des autres bâtiments de votre flotte. Une ancre vous est ainsi prêtée et vous

parvenez à immobiliser le *San nicolas*. D'autres n'ont pas votre chance, cependant : condamnés à dériver, ils disparaissent rapidement dans la nuit. Inquiet et épuisé, vous attendez l'aube pour voir ce qui est arrivé au reste de la flotte espagnole. L'aube se lèvera au [127](#).

223

Vous montez aussitôt à bord d'une des galères et vous restez auprès du capitaine tandis que l'escadre de Cadix tout entière met le cap sur l'entrée du port. La galère sur laquelle vous vous trouvez est équipée de plusieurs canons. Le capitaine vous demande conseil sur la tactique à adopter car il hésite encore. Si vous croyez qu'il devrait essayer d'éperonner l'un des navires anglais puis monter à l'abordage, selon la méthode habituelle, rendez-vous au [174](#). Si vous pensez au contraire qu'il vaudrait mieux se tenir à distance et tirer des boulets sur l'ennemi, rendez-vous au [97](#).

224

Déployant tous vos dons de persuasion, vous parvenez à calmer l'officier espagnol, et, bien à contrecœur, vous offrez à boire aux quatre hommes pour preuve de votre bonne volonté. Vous quittez ensuite l'auberge sans incident et vous vous hâtez de revenir vers le port en jetant sans cesse des regards derrière vous pour être sûr qu'on ne vous suit pas. Mais il n'y a personne et

vous êtes bientôt de retour à bord du *Caroline* sans très bien savoir si vous avez fait preuve de sagesse ou de lâcheté en vous conduisant ainsi. Rendez-vous au [240](#).

225

Avant que les Anglais n'aient atteint l'entrée du port, les douze galères de Cadix sont parties à leur rencontre et se préparent à les attaquer. Comme à l'accoutumée, la tactique adoptée consistera à éperonner les navires ennemis puis à monter à l'abordage. Mais les galères sont encore à bonne distance des Anglais lorsque Drake donne l'ordre d'ouvrir le feu. Cette méthode vous surprend : elle est en effet contraire à la tradition qui veut qu'un combat naval consiste essentiellement à monter à l'abordage, les canons n'étant utilisés que pour lâcher une unique bordée avant le choc entre les navires. En l'occurrence, les Anglais préfèrent rester à distance et tirer un feu nourri avec des canons plus puissants et d'une plus longue portée que les vôtres. Une pluie de boulets s'abat ainsi sur les galères, occasionnant de nombreux dégâts, sans qu'aucun abordage ait pu se produire. Vos vaisseaux doivent alors battre en retraite et se réfugier dans l'arrière-port de Cadix, protégé par les canons du fort qui domine la rade. Drake, lui, a réussi à prendre position dans l'avant-

port sans rencontrer beaucoup de résistance. Rendez-vous au [132](#).

226

Dès que vous êtes à portée de canon, vous donnez l'ordre d'ouvrir le feu. Les premiers boulets tombent à la mer sans atteindre la pinasse mais, avant que vous ne vous soyez approché davantage, le capitaine fait baisser son pavillon et affaler ses voiles: dans le langage des marins, cela signifie qu'il a décidé de se rendre. Vous continuez donc de vous approcher, mais vos hommes sont armés et prêts à attaquer si jamais il s'agit d'une ruse. Enfin, lorsque les deux navires ne sont plus qu'à quelques yards l'un de l'autre, vos marins jettent des grappins pour les amener bord à bord. D'un bond, vous sautez alors sur le pont de la pinasse et vous vous approchez du capitaine pour prendre acte de sa reddition. Rendez-vous au [198](#).

227

Drake vous tient au courant des suggestions faites à ta reine par le conseil de guerre. Tous les capitaines sont d'accord : le meilleur plan consisterait à mettre le cap sur l'Espagne et à chercher l'affrontement avec les vaisseaux ennemis avant que l'Armada ne soit prête à appareiller. Cette stratégie ne séduit guère Sa Majesté, cependant. Elle préfère en effet conserver sa flotte à proximité de l'Angleterre. Lorsqu'elle donne enfin

l'autorisation de faire voile vers l'Espagne, un fort coup de vent soufflant du sud-ouest vous force à revenir à Plymouth quelques heures seulement après votre départ. Une deuxième tentative, ordonnée par Howard sans la permission de la reine, s'achève de la même manière, provoquant colère et amertume parmi vos marins. Avec des vents aussi forts en leur faveur, les Espagnols n'auraient aucun mal à pénétrer en Manche. D'ailleurs, d'après certaines informations, il semblerait qu'ils aient déjà quitté Lisbonne. Le 24 juin, vous appareillez à nouveau mais, pendant deux semaines, le mauvais temps vous empêche de quitter la Manche. Luttant contre la tempête, vous vous maintenez à flot à grand-peine, et lord Howard serait partisan de rentrer au port, mais Drake ayant menacé de continuer tout seul, l'amiral de la flotte anglaise finit par se résigner à poursuivre sa route. Une nouvelle tempête a cependant raison de l'obstination de Drake : vos réserves de vivres, en effet, s'amenuisent, et on compte plusieurs malades parmi les membres d'équipage; aussi serait-il imprudent d'insister. Vous voilà donc contraint, cette fois encore, de rallier Plymouth. Vous y arrivez le 12 juillet. Là, on vous annonce que l'Armada a été dispersée par une forte tempête et qu'elle se regroupe actuellement à La Corogne. ce qui rem- pêche pour l'instant de mettre à exécution ses projets d'invasion de l'Angleterre. Tous ces préparatifs n'ont donc servi à rien. Drake et

Hawkins voient toutefois dans l'immobilisation de l'Armada une bonne occasion d'aller capturer d'autres navires chargés de trésors: au moins, il n'y aura pas de vaisseaux de guerre pour les défendre! Lorsque toute la flotte anglaise a refait ses provisions et réparé les dégâts provoqués par les tempêtes successives, elle se tient prête à repartir vers l'Espagne. C'est alors que vous vous rendez au [142](#).

228

Conservant toute sa courtoisie malgré la bataille qui fait rage autour de vous, le capitaine vous adresse un bref salut de la tête avant de se mettre en garde. C'est un combat à mort qui s'engage et, à en juger l'apparence de votre adversaire, vous aurez fort à faire pour remporter la victoire.

CAPITAINE ANGLAIS

HABILETE: 9

ENDURANCE: 4

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [87](#). Dans le cas contraire, votre aventure s'achèvera ici même.

229

Estimant que l'attaque du vaisseau espagnol ne vous rapporterait que des ennuis, vous mettez le cap à l'est pour essayer de retrouver le reste de la flotte anglaise. Vous n'avez d'ailleurs pas trop de mal à la repérer. Vos navires, privés du fanal de drake, se sont dispersés sur une vaste surface et commencent

seulement à se regrouper. Lorsque Drake finit par vous rejoindre à son tour, il raconte ce qui s'est passé : alors qu'il suivait l'Armada, réplique-t-il, il a aperçu des navires qui semblaient profiter de la nuit pour prendre vos vaisseaux à revers. Aussi a-t-il immédiatement éteint son fanal afin de pouvoir les suivre sans être vu. Finalement, il s'agissait d'inoffensifs navires marchands en provenance d'Allemagne mais, à ce moment là, il était trop tard pour qu'il puisse rejoindre la flotte. Sur la route du retour, il a croisé le même vaisseau espagnol que vous et a persuadé le capitaine de se rendre sans qu'un seul coup de canon ait été tiré. Voilà qui montre que Drake inspire plus de terreur aux Espagnols que vous-même... Rendez-vous au [181](#).

230

A la tombée de la nuit, Drake, sur son navire, se porte en avant de la flotte, essayant de ne pas perdre l'Armada de vue. Un fanal a été accroché à l'arrière du *Revenge*, diffusant une faible lueur que vous vous efforcez de suivre. L'obscurité descend sur la mer et, bientôt, vous n'avez plus devant les yeux que le fanal dont la flamme scintille dans la nuit. Mais, soudain, le fanal s'éteint. Vous scrutez alors les ténèbres, essayant de l'apercevoir à nouveau ; c'est peine perdue, cependant : la lumière du *Revenge* a bel et bien disparu. Qu'allez-vous faire? Si vous souhaitez

poursuivre votre route dans la même direction, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez diminuer votre allure de peur d'entrer en collision avec un autre navire - peut-être même un vaisseau de l'Armada - que vous n'aurez pas vu à temps dans l'obscurité, rendez-vous au [66](#).

231

Le combat continue sans relâche et les Espagnols, submergés par le nombre, subissent des dommages d'une ampleur spectaculaire. Immobiles, face au vent, leurs vaisseaux ne peuvent que riposter de temps en temps en lâchant quelques bordées de canon. Prés du *Caroline* se trouve un galion qui a particulièrement souffert de la bataille. Il continue vaillamment le combat mais, de toute évidence, son équipage doit déployer des efforts surhumains pour le maintenir à flot. Si vous souhaitez offrir au capitaine de ce navire une chance de se rendre, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez vous efforcer de couler le galion, rendez-vous au [8](#).

232

Vous affirmez aux gardes que vous avez été envoyé pour inspecter l'entrepôt. Votre assurance fait merveille et ils vous laissent entrer. A l'intérieur, vous trouvez toutes les marchandises dont vous avez besoin, soigneusement disposées sur des rangées entières. Si vous souhaitez continuer à mentir en

espérant que les gardes ne s'apercevront pas de la supercherie, rendez-vous au [287](#). Si vous préférez aller rejoindre les hommes que votre maître d'équipage est allé chercher à bord du *San Nicolas*, rendez-vous au [116](#).

233

Cette nuit-là, lord Howard convoque à bord de *l'Ark Royal* un conseil de guerre auquel vous êtes invité à participer. Apparemment, les Espagnols ont l'intention de tenter un débarquement sur l'île de Wight, sans doute pour s'assurer une tête de pont où des vivres et des munitions pourront être envoyés. Leurs réserves de poudre et de boulets doivent avoir autant diminué que les vôtres et plusieurs de leurs navires ont grand besoin de réparations. Des chaloupes ont déjà été repérées à proximité de l'île de Wight. Les marins qui les occupaient étaient en train de sonder la profondeur de la mer à cet endroit. Il faut donc empêcher l'ennemi d'accéder à cette île ou au Soient, l'étroit chenal qui la sépare de la côte anglaise. Howard décide de séparer la flotte en deux : une partie de vos vaisseaux gardera la côte pour interdire aux Espagnols toute tentative de débarquement, les autres suivront l'Armada de près tandis qu'elle s'approchera de l'entrée du Soient. A quelle partie de la flotte allez-vous joindre le *Caroline* ? Celle qui prendra position près de la côte (rendez-vous au [162](#)), ou celle qui mettra le cap sur la haute

mer pour se lancer à la poursuite de l'Armada (rendez-vous au [252](#))?

234

Vous avez trop hâte d'accomplir votre mission pour attendre plus longtemps. Vous donnez donc l'ordre de lever l'ancre et d'appareiller. Testez votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [45](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [71](#).

235

Malgré tous vos efforts de persuasion, le capitaine espagnol refuse catégoriquement de se rendre. Vous revenez donc vers le *Caroline* en éprouvant un sentiment d'admiration pour le sens du devoir dont cet homme a fait preuve - à défaut de bon sens. Rendez-vous à présent au [205](#).

236

Lorsque la tempête s'apaise enfin, l'Armada fait le bilan de ses pertes. Le *Santa Ana*, vaisseau amiral de don Recalde, a notamment sombré. Heureusement, Recalde était monté à bord d'un autre navire avant que n'éclate la tempête, il est donc sain et sauf. Tout d'abord, il semble qu'une quarantaine de vaisseaux aient eux aussi coulé mais, en fait, ils ont été entraînés quelques milles en avant et attendent que vous les rejoigniez. Dès que l'Armada s'est à nouveau regroupée, le duc la divise en trois : une avant-garde

qu'il confie à Alonzo de Leyva, le gros de la flotte dont il assurera lui-même le commandement, et une arrière-garde à laquelle appartient le *San Nicolas*, sous les ordres de don Recalde. La flotte au complet formera une sorte de croissant de lune dont l'avant et l'arrière-garde constitueront les deux extrémités. Pour l'instant, aucun navire anglais n'a été aperçu, mais les équipages sont malgré tout en alerte. Chacun est à son poste et les canonniers se tiennent prêts à tirer à tout moment. Vers la fin de l'après-midi, vous arrivez en vue du cap Lizard. La longue côte de Cornouailles s'étend vers l'est, avec çà et là des colonnes de fumée qui s'élèvent dans le ciel : à n'en pas douter, il s'agit de signaux d'alarme. Les Anglais savent déjà que vous êtes là. A la tombée du jour, le duc donne l'ordre de réduire les voiles, ralentissant l'allure de la flotte qui n'avancera plus guère tout au long de la nuit. Pourquoi cette soudaine lenteur alors qu'il faudrait au contraire aller vite ? Les ordres de Sidonia vous laissent perplexe, mais vous n'avez pas le choix : il vous faut obéir. Rendez-vous au [95](#).

237

L'un des boulets espagnols a frappé le gréement de plein fouet, au-dessus de vous, et un morceau de vergue tombe sur le pont, vous heurtant violemment au passage. Ce rude coup vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [173](#).

Vous donnez les ordres nécessaires pour que les canonniers se tiennent prêts à tirer, mais en laissant les sabords fermés : ainsi, le capitaine portugais ne se méfiera pas. Vous demandez ensuite au reste de l'équipage de se tenir le long du bastingage en faisant des signes amicaux de la main tandis que le *San Nicolas* s'approchera du galion. Votre ruse semble porter ses fruits. Le capitaine portugais ordonne de réduire les voiles et, bientôt, les deux navires se retrouvent bord à bord. Criant pour vous faire entendre, vous demandez alors au capitaine du galion l'autorisation de monter à son bord. Testez votre DIPLOMATIE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [216](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [64](#).

Tandis que la flotte anglaise suit l'Armada en fuite, une nouvelle crainte se répand : on redoute que les Espagnols, qui disposent toujours de près de cent trente vaisseaux, tentent de débarquer quelque part sur la côte est, peut-être en Écosse. Mais l'ennemi, loin de songer à un quelconque débarquement, se contente de fuir vers le nord et lord Howard, ses vaisseaux harcelés par la tempête, ses réserves de vivres au plus bas, décide finalement de rentrer en Angleterre. Sa flotte alors se disperse, ses navires ralliant différents

ports du pays, tout au long de la côte. L'Armada, elle, a disparu au loin. Rendez- vous au [104](#).

240

De retour à bord du *Caroline*, votre maître d'équipage vous transmet un message de Drake. Celui-ci vous attend à bord de son vaisseau amiral, le *Revenge*. Vous ne saviez pas que Drake était revenu de Londres et vous redescendez aussitôt sur le quai pour vous rendre à l'endroit où est amarré le *Revenge*. Le plus grand capitaine d'Angleterre vous accueille avec un sourire et une tape sur l'épaule. L'homme n'est pas très grand, mais l'assurance qui émane de toute sa personne ne manque jamais d'impressionner quiconque a l'occasion de l'approcher. Drake ne se perd pas en préambules ; comme d'habitude, il va à l'essentiel.

-Rupert, dit-il, je suis en train de constituer une escadre pour combattre les Espagnols et j'aimerais bien que le *Caroline* en fasse partie, si vous êtes d'accord.

Bien entendu, vous en seriez enchanté et vous répondez oui sans la moindre hésitation. Drake sourit.

-Parfait, poursuit-il. Naturellement, ce que je vais vous dire doit rester entre nous : d'après les informations que j'ai pu recueillir à la Cour, il se pourrait qu'un ordre royal nous commande bientôt d'appareiller. Je ne puis vous en dire davantage pour le



240 *de retour à bord, votre maître d'équipage vous transmet un message de Drake.*

moment, mais il faut que tous mes navires aient fait provision de vivres et de munitions et soient prêts à prendre la mer à tout instant. Le reste de l'escadre nous attend à Plymouth où nous irons la rejoindre dès que possible. Faites vite, capitaine, je compte sur le *Caroline* !

L'entretien est terminé et vous vous hâtez de vous rendre au [62](#) pour faire le nécessaire.

241

A peine vous êtes-vous mis au travail qu'on vous annonce une mauvaise nouvelle : une escadre de navires a été vue au large, faisant voile en direction du port de Cadix. Et comme on n'attend ici aucun vaisseau allié, il y a tout à parier que cette escadre est celle de Drake. L'audace et le courage de cet homme vous émerveillent : comment peut-il oser se lancer à l'attaque d'un port aussi bien défendu que celui de Cadix ? Dès que la nouvelle est connue, les douze galères amarrées dans le port se préparent à affronter les vaisseaux de Drake. Si vous souhaitez monter à bord d'une de ces galères, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez rester sur le quai pour observer ce qui va se passer, rendez-vous au [225](#).

242

Si vous avez été blessé récemment, vous retrouvez à présent votre total initial d'ENDURANCE. Le voyage de retour à Lisbonne se déroule aussi paisiblement

que vous l'aviez prévu. Vers la fin, cependant, l'eau douce vient à manquer et plusieurs de vos hommes sont malades ; mais aucun d'entre eux ne meurt et, peu après leur retour à terre, tous guérissent. Les messages dont vous êtes porteur sont transmis au roi, dans son palais de Madrid, et vous recevez bientôt l'ordre de participer à la préparation de la gigantesque Armada dont Sa Majesté veut qu'elle soit prête à appareiller en automne. Rendez-vous au [50](#).

243

Au lever du jour, vous constatez avec satisfaction que l'océan paraît désert aussi loin que porte le regard. Votre navire fait voile vers les Açores et lorsque, à midi, vous faites le point, vous vous apercevez que vous avez déjà parcouru une bonne distance. Dans une semaine, vous serez parvenu à destination et il se peut même que vous arriviez avant les Portugais. Six jours passent sans incident. au matin du septième jour, l'une de vos vigies signale une voile à l'ouest, à quelque distance devant vous. Vous vous en rapprochez peu à peu et vous distinguez bientôt un navire. Il vous faut encore quelques instants avant de voir plus nettement le pavillon qui flotte à son grand mât : aucun doute, il s'agit d'un bâtiment portugais. Rendez- vous au [138](#).

244

Avec une lenteur trompeuse, les deux vaisseaux se rapprochent, chacun d'eux virant de bord pour prendre

le vent arrière. L'espace entre les deux bâtiments diminue peu à peu et il vous semble que votre regard plonge au fond de l'âme des canons portugais... Ceux-ci, dans un jaillissement de flammes et de fumée, vomissent soudain leurs boulets qui s'écrasent contre la coque de votre navire. Le *San Nicolas* tremble sous le choc, craquant et gémissant comme en une longue plainte douloureuse, puis votre propre artillerie riposte. Vous n'avez guère le temps, cependant, d'observer les dégâts qu'elle a occasionnés, car vos hommes lancent déjà les grappins tandis que les soldats, à bord des deux navires, échangent des coups de mousquet. Leurs voiles affalées, les deux vaisseaux lâchent chacun une dernière bordée. Ils sont à présent immobiles, bord à bord, et vous sautez sur le pont du galion, l'épée à la main. Vos hommes vous imitent et le combat s'engage. Un soldat portugais s'est aussitôt précipité sur vous. Il vous faut l'affronter.

SOLDAT PORTUGAIS

HABILETE : 6

ENDURANCE : 3

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [63](#). Sinon, votre aventure s'achèvera ici même.

245

C'est vous qui tenez la barre pour assurer la délicate manœuvre qui va vous rapprocher lentement et silencieusement du vaisseau anglais. Vos canonnière

sont à leur poste, prêts à faire feu, mais vous voulez être le plus près possible de votre cible avant de donner l'ordre de tirer. Jamais peut-être aussi belle occasion ne vous sera offerte: c'est à croire que toutes les vigies anglaises se sont endormies ! Lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques yards, dans une position exactement parallèle au galion anglais, vous mettez soudain toute la barre à tribord et vous ordonnez en même temps de faire feu. Les 17 canons de tribord tirent presque simultanément et leurs boulets s'écrasent dans un vacarme infernal contre la coque du vaisseau anglais. Le *San Nicolas*, à présent, a viré de bord. Il fond littéralement sur l'ennemi, mais, au moment où il va l'éperonner, vous remettez la barre à bâbord toute : votre navire reprend alors une position parallèle au galion et les deux bâtiments se heurtent bord à bord, leurs coques gémissant sous le choc. Des grappins sont lancés et vos soldats massés dans les gaillards tirent à coups de mousquet sur le pont anglais. Tirant votre épée, vous abandonnez la barre à votre premier lieutenant et vous vous lancez à l'abordage. Rendez-vous au [135](#).

246

Dès que vous en donnez l'ordre, une chaloupe est rapidement mise à la mer et vous y prenez place avec cinq de vos hommes. Le brûlot, bien qu'il n'avance pas très vite, n'est plus maintenant qu'à une centaine

de yards. Sans perdre de temps, vous vous en approchez aussi près que possible et vous lancez des grappins pour essayer d'accrocher sa proue. L'un des grappins atteint sa cible. Aussitôt, vous empoignez les rames et vous conjuguez vos efforts pour essayer de dévier le bateau enflammé de sa trajectoire. Lentement, le brûlot amorce une courbe, mais à ce moment le filin qui le relie à la chaloupe casse net, rongé par les flammes. Vous saisissez immédiatement un autre grappin et vous le lancez. Pendant ce temps, le brasier flottant poursuit sa course inexorable en direction du *San Nicolas*. Si votre total de FORCE est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [83](#). S'il est inférieur à 8, rendez-vous au [214](#).

247

Dans une tentative désespérée, vous vous jetez sur la barre du gouvernail mais, au même moment, un coup de roulis vous fait perdre l'équilibre, vous projetant contre une rambarde à laquelle vous vous cramponnez de toutes vos forces. Sous la puissance de l'énorme vague qui balaie le pont, les panneaux d'écouilles sont défoncés et des tonnes d'eau se répandent à l'intérieur du *Caroline*. En quelques instants, le navire prend de la gîte et sombre inexorablement. Jamais vous n'auriez pensé que le fier vaisseau qui faisait l'orgueil de votre vie pourrait couler aussi rapidement dans la tourmente. Quant à vous, vous êtes sans nul

doute un bon nageur, mais à quoi sert de nager en pareille circonstance ? Seul au milieu de l'océan, vous n'avez d'autre choix que d'attendre sereinement votre fin. C'est ainsi, hélas, que s'achève votre aventure.

248

Vous mettez le cap sur le golfe de Gascogne en suivant la côte espagnole. Il souffle un vent de sud-est qui vous permet de voguer à bonne allure. Les jours suivants, le vent continue de vous être favorable et, bientôt, vous arrivez en vue de l'île d'Ouessant qui marque l'entrée de la Manche. C'est ici que le danger commence. Vous allez devoir prendre une décision : si vous souhaitez continuer à faire voile en plein jour, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez poursuivre votre route dans ces eaux peu familières à la nuit tombée, afin d'éviter d'être repéré par des vaisseaux anglais, rendez-vous au [190](#).

249

Au coucher du soleil, vos propres réserves de munitions commencent à s'épuiser. Puis, finalement, les dieux semblent prendre en pitié les malheureux Espagnols : en effet, un fort coup de vent se lève soudain. Les vaisseaux anglais virent de bord pour affronter la bourrasque tandis que les quarante galions ennemis, dont aucun n'a été coulé, profitent de cette aide inespérée du ciel pour se laisser entraîner loin de la zone du combat. Rendez-vous au [271](#).



249 *Les vaisseaux anglais virent de bord pour affronter la bourrasque.*

Quelque peu inquiet, vous observez attentivement la manœuvre tandis que la distance entre les deux vaisseaux diminue : sans aucun doute, vous avez pris la bonne décision. En effet, alors que vous approchez de l'arrière du galion, son capitaine continue de virer sur tribord afin de pouvoir pointer ses canons sur vous, mais il est trop tard. Vos propres canons de tribord lâchent une bordée. Tous les boulets font mouche, s'écrasant contre la poupe du galion. Vous mettez alors la barre à tribord pour accompagner le mouvement du navire portugais. Vous restez ainsi derrière lui, hors d'atteinte de son artillerie, et vous ordonnez de faire feu à nouveau. Cette fois encore, une pluie de mitraille s'abat sur le gaillard d'arrière du galion. Vos canonnières sont rapides : en quelques minutes, ils rechargent leurs pièces et tirent une troisième bordée. A votre grande satisfaction, vous voyez alors le navire portugais baisser son pavillon. Dans le langage des marins, c'est l'annonce de la reddition. Il ne vous reste plus qu'à vous approcher du galion pour l'aborder en douceur. A la tête de vos hommes, vous sautez ensuite sur le pont du vaisseau vaincu. Rendez-vous au [186](#).

Vous ne parvenez pas à convaincre vos hommes de rester au sein de l'Armada. Pour les maintenir à bord, il vous faut brandir la menace de les faire pendre pour mutinerie. Trop épuisés pour discuter, ils se résignent à leur sort, le regard fixé sur la côte tandis que la flotte espagnole passe devant le port de Dunkerque. Rendez-vous au [213](#).

Au matin du 4 août, les Espagnols ont déjà dépassé l'entrée ouest du Soient et se dirigent vers l'entrée est. Les vaisseaux de l'Armada semblent se préparer au débarquement, mais soudain le *San Martin*, leur navire amiral, hisse le pavillon « sans quartier » et l'Armada tout entière met le cap sur les navires anglais qui ont pris position le long de la côte, sous la conduite de Drake. Pendant quelques instants, la situation paraît préoccupante, mais avant que la flotte espagnole ait achevé sa manœuvre, lord Howard et les navires qui l'accompagnent - dont le vôtre - fondent sur l'ennemi, tirant un feu nourri. Obligés de se défendre, les Espagnols ne s'occupent plus du tout de Drake. Celui-ci met alors le cap sur l'autre flanc de l'Armada. Une terrible bataille s'engage à présent, à laquelle vous prendrez votre part en vous rendant au [89](#).

253

Toutes les galères ont, peu ou prou, perdu des hommes d'équipage. Vous n'avez donc aucun mal à trouver un poste à occuper sur l'une d'entre elles. Les travaux de remise en état se poursuivent dans la nuit, à la clarté des incendies allumés par Drake à bord des vaisseaux qu'il a capturés dans l'avant-port. Lorsque le jour se lève, les galères sont à nouveau prêtes à prendre la mer. Rendez-vous au [164](#).

254

Vous placez des vigies supplémentaires à l'avant du navire et vous poursuivez votre route dans l'obscurité. Lorsque l'aube se lève, vous constatez avec soulagement que vous n'avez pas dépassé l'Armada ; vous êtes cependant un peu trop proche de son arrière-garde et vous virez de bord sans tarder pour rester hors de portée des canons espagnols. Autour de vous, d'autres navires anglais exécutent une manœuvre semblable. Rendez-vous à présent au [136](#).

255

Marchant d'un bon pas, vous retournez dans l'arrière-port où les autres galères ont réussi à se mettre à quai, sous la protection des canons du fort. Tout le monde s'est aussitôt mis au travail pour réparer les navires et les préparer le plus rapidement possible à une nouvelle attaque contre l'ennemi. Si vous souhaitez

monter à bord d'une des galères pour apporter votre aide aux préparatifs en cours, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez rester sur le quai et observer ce qui va se passer, rendez- vous au [132](#).

256

Le morceau de vergue a été dévié par un hauban, mais il tombe quand même à proximité de l'endroit où vous êtes et des éclats de bois vous infligent plusieurs blessures qui vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous donnez l'ordre de débarrasser le pont des débris qui l'encombrent et vous concentrez à nouveau votre attention sur la bataille en vous rendant au [79](#).

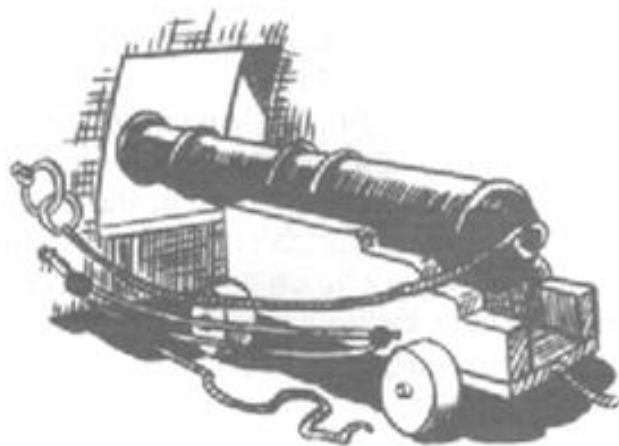
257

Ouf! Vous êtes indemne, mais vous l'avez échappé belle ! La bataille se poursuit, cependant, sans le moindre répit. Vous avez compté jusqu'à dix-sept navires anglais tirant en même temps sur le *San Martin*. Le vaisseau amiral de votre flotte ne pourra résister bien longtemps à ces attaques répétées, mais vous avez vous-même suffisamment d'ennuis comme ça, vous n'allez pas en plus vous porter au secours de Sidonia. Le combat a fait des ravages sur votre propre navire : le sang ruisselle sur les plats- bords et les murailles du *San Nicolas*. Plus des deux tiers de vos hommes sont morts ou blessés et il vous reste tout juste assez de boulets pour lâcher une ultime bordée sur chaque flanc. Vous êtes bien décidé à faire en

sorte que ce dernier tir soit le plus meurtrier possible et vous vous glissez entre deux vaisseaux anglais sur lesquels vous faites feu à bout portant. S'élançant des haubans, quelques-uns de vos hommes parviennent à sauter sur le pont d'un des deux galions ennemis, mais ils sont trop peu nombreux pour espérer l'emporter et vous assistez, impuissant, à leur massacre. Les Anglais continuent de vous tirer dessus, mais vous ne pouvez plus riposter, faute de munitions. Vous devez vous contenter de maintenir votre position en vous efforçant d'approcher suffisamment d'un des navires ennemis pour essayer de l'aborder. A plusieurs reprises, des capitaines anglais viennent vous proposer de vous rendre mais vous refusez avec mépris, dans la meilleure tradition familiale et espagnole. D'autres vaisseaux de l'Armada sont eux aussi en piteux état, mais aucun capitaine espagnol n'accepte la reddition, préférant subir vaillamment le feu nourri des canons qui tirent sans répit. Aussi stupéfiant que cela puisse paraître, les Anglais n'ont pas encore réussi à couler un seul de vos navires. Ce n'est malheureusement qu'une question de temps. Le plus gros de l'Armada est sous le vent de vos vaisseaux et ne peut donc venir à votre secours. Les Anglais vous cernent à présent, tandis que vous vous rendez au [73](#).

Voyant leur capitaine mort, les Espagnols abandonnent bientôt le combat. Le galion est désormais entre vos mains. Vous donnez aussitôt l'ordre de descendre des chaloupes à la mer et d'y faire monter les survivants espagnols, puis vous veillez à ce que les canons, les munitions et les vivres du galion soient transférés à bord du *Caroline*. Vous coulez ensuite le navire capturé, avant de vous rendre au [180](#).

Maudite malchance ! Le morceau de vergue tombe à l'endroit même où vous vous trouvez et vous fracasse le crâne. Vous êtes tué sur le coup sans avoir eu le temps de comprendre que votre aventure venait brusquement de s'achever.



La chance ne vous a pas abandonné : bientôt, vous distinguez les lumières de La Corogne à quelque distance devant vous. Soulagé, vous ramenez le *San Nicolas* au port. Quelques autres vaisseaux de l'Armada sont déjà là. Tous ont été endommagés et ont, eux aussi, grand besoin d'être réparés. Rendez-vous au [43](#).

261

On procède aux funérailles des morts et les blessés sont soignés. Le moral de vos hommes a été sérieusement atteint. Quant à vous, vous passez le reste de la matinée à vous reprocher d'avoir pris une mauvaise décision en réduisant ainsi votre allure. Vous vous promettez désormais qu'au cours des nuits prochaines, vous continuerez à faire voile en prenant la précaution d'éteindre vos feux. Votre navire vogue à présent vers les Açores et lorsque, à midi, vous faites le point, vous constatez que vous avez déjà parcouru une bonne distance. Dans une semaine, vous serez parvenu à destination et il se peut même que vous arriviez avant les Portugais. Six jours passent sans incident. Au matin du septième jour, l'une de vos vigies vous signale une voile à l'ouest, à quelque distance devant vous. Vous vous en rapprochez peu à peu et vous distinguez bientôt un navire. Il vous faut encore quelques instants avant de voir plus nettement

le pavillon qui flotte à son grand mât : aucun doute, il s'agit d'un bâtiment portugais. Rendez-vous au [138](#).

262

Peu avant minuit, vous donnez vos ordres aux sept groupes de volontaires dont chacun doit prendre en



262 *Vous enflammez un morceau d'amadou et vous le jetez sur une traînée de poudre.*

charge un brûlot, et vous montez vous-même, en compagnie de quelques-uns de vos hommes, à bord du huitième brûlot. Les huit vaisseaux sont attachés chacun à un galion. A votre signal, les amarres sont larguées et vous mettez le cap sur l'Armada. Toutes les voiles ont été hissées et tandis que vous vous approchez de la flotte espagnole, vergues et gouvernails sont fixés afin que les navires ne puissent dévier de leur route. Lorsque vous arrivez à proximité de l'ennemi, vous ordonnez à vos hommes de quitter le vaisseau et de prendre place dans la chaloupe. Resté seul à bord, vous attendez d'être tout près de l'Armada pour allumer le feu. Le moment venu, vous enflammez un morceau d'amadou à l'aide d'un silex et vous le jetez sur une traînée de poudre qui s'étend dans plusieurs directions. Le feu prend sans difficultés, les flammes commencent à lécher les plats-bords, et vous vous dirigez alors vers l'arrière du navire, là où vous attend la chaloupe. L'incendie semble cependant se propager un peu plus vite que vous ne le pensiez. Si vous estimez préférable de courir pour rejoindre la chaloupe, rendez-vous au [121](#). Si vous préférez marcher calmement, sans précipitation inutile, rendez-vous au [27](#).

Au cours de la nuit, vous apprenez qu'un plan d'attaque se prépare à bord du vaisseau amiral de Sido-

nia. On s'attend à ce que le vent tourne demain matin. Il devrait alors, pour la première fois, souffler de l'est, ce qui donnerait à l'Armada l'avantage sur les Anglais. Les amiraux de la flotte conseillent vivement au duc d'en profiter pour attaquer l'ennemi. Sidonia est d'accord et, jusqu'à l'aube, l'état-major met au point les détails de l'offensive. Le vent, en effet, souffle de l'est, à présent. L'Armada hisse alors les voiles et met le cap sur la flotte anglaise. *L'Ark Royal*, le vaisseau amiral de lord Howard s'est détaché des autres navires ; il n'est pas très loin de vous et vous profitez aussitôt de l'occasion : approchant le *San Nicolas* le plus près possible du vaisseau ennemi, vous lâchez rapidement une bordée. D'autres galions espagnols viennent vous rejoindre, tout aussi impatients que vous d'attaquer l'Anglais. Tous ensemble, vous tirez un feu nourri qui fait subir de sérieux dégâts à *l'Ark Royal* sans qu'il puisse riposter efficacement. Plusieurs autres navires anglais se portent au secours du vaisseau amiral. Ensemble, ils parviennent à se dégager de la zone de combat et à mettre le cap sur la haute mer. Votre attaque a ainsi séparé la flotte anglaise en deux moitiés: l'une est en train de gagner le large sous la conduite de *l'Ark Royal*, l'autre est à présent prise au piège, coincée entre la côte et l'Armada. Une bonne partie des vaisseaux anglais est donc désormais à votre portée, offrant une cible facile que vous êtes impatient de détruire. Mais, à ce moment, Sidonia

donne l'ordre de mettre le cap sur le large pour lancer une attaque contre l'autre moitié de la flotte anglaise, celle qui a réussi à prendre la fuite. Cette décision est absurde : les galions anglais sont en effet beaucoup plus rapides que vos propres navires et n'auront aucune difficulté à vous échapper. Si vous souhaitez obéir à l'ordre donné et vous lancer à la poursuite de l'Armada, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez mettre le cap sur la côte pour essayer de prendre au piège des vaisseaux anglais, rendez-vous au [124](#).

264

Avant même que la pinasse ait pu achever sa manœuvre, vous parvenez à vous en approcher le long du bord et vos hommes lancent aussitôt des grappins pour amarrer les deux navires l'un à l'autre. Au moment où vos marins s'élancent des haubans pour monter à l'abordage, vos canonniers lâchent une bordée. Vous vous précipitez à votre tour pour vous joindre à l'assaut. Dès que vous avez mis le pied sur le pont de la pinasse, un marin espagnol se rue sur vous, brandissant un énorme coutelas. Vous allez devoir le combattre.

MARIN ESPAGNOL

HABILETE : 6

ENDURANCE : 3

C'est vous qui portez le premier coup. Si vous réussissez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [69](#). Sinon, votre aventure se terminera ici.

Vous parvenez à étaler la tempête, mais la chance vous abandonne alors que vous suivez la côte en direction de La Corogne. Une planche du bordage a cédé sous le choc des vagues et, malgré tous les efforts que déploient vos hommes pour pomper, le navire prend l'eau à une vitesse inquiétante. A regret, il faut vous résoudre à échouer le *San Nicolas* sur la plage pour éviter qu'il ne sombre. Vous voici donc revenu à terre, dans des conditions quelque peu désagréables, certes, mais enfin, vous êtes sain et sauf. Scrutant la tempête, vous vous demandez combien de navires ont été endommagés ou coulés par la tourmente. L'Armada pourra-t-elle continuer sa route, ou devra-t-elle regagner Lisbonne dans l'attente d'un nouveau départ ? Les dégâts subis par le *San Nicolas* ne sont finalement pas trop graves : il sera de nouveau en état de naviguer dans quelques jours. Mais il y a tant d'hommes malades parmi votre équipage que vous espérez presque recevoir bientôt l'ordre de faire demi-tour. Rendez-vous au [43](#).

Hurlant vos ordres, vous empoignez vous-même la barre du gouvernail et vous mettez le cap droit sur le vaisseau anglais le plus proche. Autour de vous, les hommes d'équipage tombent l'un après l'autre, fauchés par des boulets ou des tirs de mousquets. Soudain, un

boulet atteint de plein fouet le pont des rameurs. Des hurlements de douleur s'élèvent alors sous vos pieds et la galère perd aussitôt de sa vitesse. Le navire ralentit de plus en plus, tandis que les cris des rameurs se multiplient : de toute évidence, il ne faut plus compter sur eux. D'ailleurs, un autre boulet vient briser net la moitié des avirons de tribord. La galère devient ainsi pratiquement impossible à manœuvrer. Elle s'est à présent immobilisée : saisi de rage impuissante, vous poussez un juron sonore. Votre nouveau commandement aura été de courte durée ! Vous offrez une cible idéale aux canons anglais, ce qui ne vous laisse d'autre choix que d'abandonner le navire. Mais au moment où vous allez donner l'ordre de mettre les chaloupes à la mer, un choc terrifiant vous projette brusquement contre une rambarde : vous venez d'être frappé de plein fouet par un boulet de canon. Avant de sombrer dans les ténèbres, vous avez une dernière pensée pour votre famille. Voilà comment s'achève votre aventure. Vous aviez mal mesuré les forces en présence ! Mieux valait rentrer au port...

267

Vous avez trop à faire à bord du *San Nicolas* pour vous occuper par surcroît de don Recalde. Don Pedro de Valdez, en revanche, fait demi-tour pour lui venir en aide. Malheureusement, au moment où il vire de

bord, vous vous rendez compte qu'il va vous couper la route. Le *San Nicolas* n'est pas en état d'exécuter la manœuvre nécessaire pour éviter la collision et les deux navires se heurtent violemment, dans un craquement déchirant qui vous fait frissonner d'horreur des pieds à la tête. Le choc a cassé net le beaupré et le mât de hune du vaisseau de don Valdez. Le *San Nicolas*, lui, n'a pas souffert de la collision et il poursuit sa route, tandis que don Valdez reste en arrière : son navire est devenu impossible à manœuvrer, désormais, et il n'y a plus grand-chose à faire pour lui. Don Recalde, pour sa part, a eu finalement plus de chance : son vaisseau a pu reprendre le vent et il est en train de rattraper l'Armada. Rendez-vous à présent au [209](#).

268

Les prisonniers capturés à bord de la pinasse ont donné à Drake des renseignements utiles. D'après eux, une grande quantité de vivres et de nombreux vaisseaux destinés à l'Armada viennent de Méditerranée. Un important convoi doit notamment doubler le cap Saint-Vincent au cours de la semaine. Drake donne aussitôt l'ordre de mettre à la voile en direction du cap Saint-Vincent, la pointe sud du pays. Si vous avez été blessé récemment, vous retrouvez à présent votre total initial d'ENDURANCE. Rendez-vous au [29](#).

Vos ordres sont rapidement exécutés. Tous les feux du navire sont éteints et l'homme de barre manœuvre pour s'éloigner du vaisseau ennemi. Malheureusement, vous en êtes encore proche: vous entendez des voix s'exprimer en anglais et ses canons tirent à nouveau dans un vacarme terrifiant. Le bâtiment anglais est beaucoup plus grand que le *San Nicolas* et plus puissamment armé, à en juger par le déluge de boulets qui s'abat sur le pont. Plusieurs de vos hommes sont touchés, les uns tués sur le coup, les autres blessés, et des hurlements de douleur s'élèvent de toutes parts. Vos propres canons ne sont pas chargés, certains ne sont même pas en position de tir. Vous ne pouvez donc pas riposter. Quelques-uns de vos soldats tirent à coups de mousquets sur le navire anglais, mais sans causer beaucoup de dégâts. Bientôt, cependant, le *San Nicolas* parvient à s'éloigner suffisamment pour se mettre hors de portée des canons ennemis. Les chirurgiens s'occupent alors des blessés, tandis que vous demeurez jusqu'à l'aube auprès de l'homme de barre pour guider sa manœuvre. Lorsque le soleil se lève, tous les regards sont fixés sur l'horizon et vous constatez bientôt avec soulagement que le vaisseau anglais a disparu. Hélas, les effets de son attaque se sont fait cruellement sentir : trois de vos hommes sont morts, cinq autres sont blessés. Certes, ces pertes n'affecteront pas les

capacités guerrières du *San Nicolas*, mais elles sont mauvaises pour le moral de l'équipage. Vous vous êtes aperçu trop tard qu'il n'était pas très judicieux de laisser votre navire dériver paisiblement en pleine nuit avec tous ses feux allumés. Mais aussi, qui donc aurait pu penser qu'un galion anglais croiserait dans les parages? Le cœur gros et la mine sombre, vous vous rendez à présent au [261](#).

270

Si vous avez été blessé récemment, vous retrouvez maintenant votre total initial d'ENDURANCE. A présent qu'il tient la région du cap Saint-Vincent. Drake tourne ses regards vers Lisbonne, siège de l'état-major de l'amiral Santa Cruz, commandant en chef de l'Armada. Tout comme celui de Cadix, le port de Lisbonne abrite bon nombre de vaisseaux de la flotte de guerre espagnole. Drake a donc l'intention de mener une expédition là-bas, en ne laissant devant le cap Saint-Vincent que quelques navires qui se chargeront d'intercepter les convois en provenance de la Méditerranée. Si vous souhaitez accompagner Drake à Lisbonne, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez rester ici pour barrer la route aux navires espagnols, rendez-vous au [46](#).

271

Lorsque le vent tombe, les Espagnols sont trop loin pour qu'il soit possible de reprendre le combat.

D'ailleurs, la plupart des capitaines anglais n'ont plus le cœur à se battre. Car, sur des centaines de yards autour de vous, la mer est rouge de sang. Des milliers de corps flottent à la surface de l'eau, bercés par les vagues et, bien que l'ennemi soit maintenant à bonne distance, vous parvenez encore à distinguer les traînées sanglantes au flanc de ses navires et les cadavres entassés sur les ponts, attendant leurs funérailles. Bien qu'il ait eu beaucoup moins de pertes dans vos rangs, la flotte anglaise n'est pas en état de poursuivre la bataille. A bord du *Caroline*, on compte tout au plus une dizaine d'hommes indemnes. Nombreux sont les malades et les blessés. Les autres, eux, n'ont plus la force de rester à leur poste, tant ils sont épuisés par le manque de sommeil et de nourriture. Les équipages des autres navires, autour de vous, ne sont pas en meilleure condition, si cela peut vous consoler. A la tombée de la nuit, vous jetez l'ancre, et vous faites de votre mieux pour soigner les blessés tandis que les morts sont immergés, selon la coutume des marins, et que les charpentiers réparent les dégâts subis par les vaisseaux. Rendez-vous au [145](#).

272

L'officier espagnol est étendu mort à vos pieds, mais ses amis sont tout ce qu'il y a de plus vivant et ils vous lancent des regards assassins tandis qu'ils se mettent

en position de combat, bien décidés à ne pas vous laisser sortir vivant. Le patron de la taverne intervient, cependant, annonçant qu'il a envoyé chercher les soldats du guet. En effet, on entend au-dehors quelques cris suivis du martèlement régulier d'un pas martial frappant le pavé de la rue. Les Espagnols estiment alors plus prudent de prendre la fuite. Laissant là leur camarade mort, ils se précipitent vers la porte et disparaissent aussitôt. Vous remerciez le tavernier pour sa présence d'esprit et vous vous agenouillez auprès de l'homme que vous venez de tuer. Vous le fouillez rapidement, mais vous ne trouvez rien qui puisse l'incriminer. Les soldats du guet font alors leur entrée et il vous faut répondre à leurs questions. Fort heureusement, le témoignage du tavernier, et le fait que votre adversaire était espagnol, vous mettent très vite hors de cause. On vous laisse donc repartir sans autre formalité et vous vous hâtez de retourner sur le quai où est amarré votre navire. Ces Espagnols sont décidément bien haineux pour se ruer ainsi sur un capitaine anglais isolé ! Rendez-vous au [240](#).

273

Tirant la barre de toutes vos forces dans un effort désespéré, vous parvenez à virer de bord juste à temps pour prendre la vague debout. La puissance de la lame est telle que le mât de misaine s'abat sur le pont,



273 *La puissance de la lame est telle que le mât de misaine s'abat sur le pont.*

littéralement balayé par l'énorme masse d'eau qui déferle sur le navire. Par miracle, cependant, le *San Nicolas* surmonte l'obstacle, poursuivant tant bien que mal sa course dans la tempête. Avant que celle-ci ne se lève, vous vous trouviez à environ cinq milles de la côte et, bien qu'il soit maintenant impossible d'y voir à plus de cent yards, vous savez que la terre ne peut pas être loin. Vous devez être tout près du port de La Corogne. Vous êtes en tout cas bien décidé à l'atteindre et pour savoir si vous y parviendrez facilement, vous allez devoir tester votre CHANCE. Si le chiffre que vous donnent les dés est égal ou inférieur à votre total de CHANCE, rendez-vous au [260](#). Si le chiffre obtenu est supérieur à ce total, rendez-vous au [265](#).

274

A 6 heures du matin, vous quittez le port avec la marée, et vous mettez le cap à l'ouest. Le voyage de retour sur la Manche sera plus long qu'à l'aller : les vents, en effet, soufflent la plupart du temps de l'ouest, vous allez donc devoir louvoyer tout au long du chemin. La chance semble vous sourire : pendant plusieurs jours, vous n'apercevez pas le moindre vaisseau anglais et lorsque vous voyez les îles Anglo-Normandes se dessiner sur bâbord, vous poussez un soupir de soulagement. Mais peut-être vous êtes-vous réjoui trop tôt, car vos vigies vous annoncent bientôt la présence de voiles à l'horizon, en direction de

l'ouest. Le *San Nicolas* ne saurait affronter plus d'un navire ennemi à la fois et vous mettez donc immédiatement le cap sur la côte, en espérant que personne ne vous a repéré. La chance ne vous abandonne pas : vous parvenez, en suivant les côtes de Bretagne, à atteindre l'île d'Ouessant sans avoir été intercepté. Désormais, votre voyage de retour devrait se dérouler sans incident. Rendez- vous au [242](#).

275

Pendant que vous vous débarrassiez de votre adversaire, vos hommes ont remporté la victoire sur le reste de l'équipage. Vous choisissez les prisonniers qui vous paraissent les plus importants et vous relâchez les autres. Vous donnez ensuite l'ordre d'incendier le vaisseau capturé. Le *Caroline* s'éloigne alors, laissant là l'épave en flammes, et va rejoindre le reste de la flotte anglaise. Rendez-vous à présent au [18](#).

276

Debout sur la dunette, vous observez l'affrontement. Il est bref mais sanglant : vos hommes n'ont guère de difficulté à écraser l'équipage espagnol, beaucoup moins habile à combattre, et bientôt le galion est entre vos mains. Vous donnez aussitôt l'ordre de descendre des chaloupes à la mer et d'y faire monter les survivants espagnols, puis vous veillez à ce que les canons, les munitions et les vivres du galion soient transférés à bord du *Caroline*. Vous coulez ensuite le navire capturé avant de vous rendre au [180](#).



277

Pendant deux semaines, c'est le calme plat : les vaisseaux attendent, ancrés à l'embouchure du Tage. A mesure que le temps passe, les provisions s'amenuisent et vous comptez déjà deux hommes malades parmi votre équipage. La situation est semblable à bord des autres navires et vous vous demandez si vous parviendrez un jour à prendre le départ. Enfin, le vent se lève timidement : l'Armada peut à nouveau hisser les voiles et quitter l'embouchure du fleuve pour mettre le cap au nord. Hélas, le vent qui s'est fait si longtemps attendre souffle bientôt en tempête. Pour comble de malchance, c'est un vent du nord et vous devez faire demi-tour pour fuir devant la tourmente. Toute la flotte doit ainsi mettre le cap au sud, dans la direction exactement opposée à celle qu'elle s'apprêtait à suivre ! Lorsque la tempête s'apaise enfin, vous avez déjà dépassé le cap Saint-

Vincent, à l'extrême sud du Portugal ! Vous êtes à des centaines de milles de votre point de départ, mais dans le mauvais sens... A présent, cependant, vous pouvez à nouveau virer de bord pour reprendre le bon cap. Rendez-vous au [40](#)

278

En vous jetant à terre, vous parvenez de justesse à éviter la balle. Vous vous relevez aussitôt, mais il vous faut alors affronter une situation plus grave encore : les défenseurs du château viennent en effet de lancer une contre-attaque. Surgissant des portes aménagées dans les murailles qui entourent la cour, des hommes en armes se précipitent sur vous. Un soldat espagnol, le visage grimaçant de fureur, vous fait face. Vous allez devoir le combattre.

SOLDAT ESPAGNOL

HABILETE : 6 ENDURANCE : 3

C'est vous qui portez le premier coup. Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [158](#). Sinon, votre aventure se terminera ici.

279

Vous vous rendez à Londres à cheval et le moins que l'on puisse dire, c'est que le voyage n'est guère confortable ! Vous avez affronté les plus épouvantables tempêtes en plein milieu de l'Atlantique, vous avez mille fois échappé à la maladie et à la mort qui

vous guettaient en haute mer, tout cela sans jamais songer à vous plaindre, sans jamais perdre courage, mais voilà : vous ne supportez pas d'aller à cheval ! Le cheval vous rend plus malade que n'importe quelle calamité de l'océan ! Rien d'étonnant à ce que vous ayez choisi d'être marin ! A votre arrivée à Greenwich, où se trouve le palais de la reine Élisabeth, vous accompagnez Drake à la Cour. Ce dernier est reçu par Sa Majesté pendant que vous attendez dans une antichambre. Lorsqu'il revient, un large sourire illumine son visage.

-Venez, Rupert, dit-il, nous retournons immédiatement à Plymouth !

-Que se passe-t-il ? lui demandez-vous, en le suivant dans la cour d'honneur du palais où vous attendent des chevaux frais.

-Sa Majesté nous donne enfin l'autorisation de lancer une expédition contre les Espagnols, répond-il, l'air ravi.

-Mais il y a des années que nous lançons des expéditions contre eux ! lui faites-vous remarquer. En Amérique, aux Açores, aux Caraïbes...

-Cette fois-ci, ce sera très différent. Nous irons les attaquer chez eux... en Espagne !

Drake, qui est déjà en selle, lance alors son cheval au galop. Vous montez à votre tour sur le vôtre et vous le suivez jusqu'à Plymouth en vous rendant au [201](#). Maudit cheval ! Vous avez hâte de remonter à bord du



280 *Le capitaine anglais s'incline devant vous et vous remet son épée, symbole de sa reddition.*

Caroline pour entreprendre l'aventure qui vous attend !

280

Vous faites valoir au capitaine anglais qu'il est en train de perdre la bataille et qu'il ferait mieux de se rendre plutôt que de condamner à une mort certaine ceux de ses hommes qui sont encore vivants. Le capitaine - il s'appelle sir Rupert Havilland - sait que vous avez raison et il accepte d'arrêter le combat. S'inclinant devant vous, il vous remet alors son épée, symbole de sa reddition. Vos hommes désarment les marins anglais et les enferment à fond de cale. Vous confiez ensuite le navire capturé à quelques matelots de votre équipage en leur donnant l'ordre de le ramener en Espagne. Vous avez, pour votre part, bien d'autres choses à faire, et vous vous hâtez de vous rendre au [19](#) pour y poursuivre votre mission.

281

Vous prenez place dans une chaloupe, tandis que quatre autres navires mettent également des canots à la mer à bord desquels s'entassent capitaines et hommes d'équipage avides de butin. Mais lorsque vous atteignez le rivage, vous constatez que les Espagnols n'ont pas abandonné leur navire échoué. Les hommes de lord Howard sont en effet accueillis à coups de mousquet, chaque arme laissant échapper un nuage de fumée qui s'élève au-dessus de l'épave,

indiquant la place du tireur. Suivi par vos hommes, vous rejoignez Howard et vous menez ensemble une attaque contre la galéasse. Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [178](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [86](#).

282

Sur le pont de la caraque - dont vous pouvez à présent lire le nom : *San Felipe* - les mousquets continuent de tirer un feu nourri. Vous continuez à serrer le navire et vous échangez une dernière bordée avant l'abordage. Vos hommes escaladent les haubans pour atteindre le pont du vaisseau portugais, puis se lancent à l'assaut, rejoignant au combat les autres marins anglais qui viennent également de monter à l'abordage. Un pistolet à la ceinture, l'épée au côté, vous suivez vos hommes dans les haubans. Pour savoir si vous parviendrez sans dommage à atteindre le pont de la caraque, testez votre AGILITE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [20](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [94](#).

283

Lord Howard dispose en Angleterre de vieux navires spécialement destinés à être transformés en brûlots. Mais ils sont trop loin et il faudra en trouver d'autres parmi ceux qui vous entourent. Fort heureusement, ce ne sera pas trop difficile : depuis la bataille qui a eu lieu devant l'île de Wight, des vaisseaux privés et des

navires marchands hâtivement équipés de canons se sont joints à votre flotte qui compte à présent près de cent cinquante bâtiments. Vous choisissez parmi eux huit des navires les plus endommagés et, après avoir fait transférer leurs équipages sur d'autres vaisseaux, vous donnez aux hommes que lord Howard a placés sous vos ordres les instructions nécessaires pour les préparer. D'ordinaire, les brûlots sont chargés de poudre, mais vous ne disposez pas de réserves suffisantes pour cela et vous devez vous contenter d'enduire de poix les voiles et les ponts. Des barils de poix sont également placés dans les cales et vous faites attacher partout sur les gréements et les superstructures des centaines de fusées qui seront mises à feu par les flammes. Travaillant comme des beaux diables, vos hommes achèvent leurs préparatifs à la tombée du jour. Lorsque le soleil disparaît à l'horizon, les brûlots sont fin prêts et vous pouvez alors vous rendre au [262](#) pour passer à la phase décisive de l'opération.

284

La navire espagnol a l'avantage du vent, et sa vitesse lui permet d'être sur vous avant que vous n'ayez eu le temps de réagir. Ses canons de bâbord lâchent une bordée. Vous ripostez aussitôt, mais les boulets ennemis font mouche. L'un d'eux frappe le *Caroline* de plein fouet, à quelques pas de l'endroit où vous

vous tenez, projetant en tous sens des débris de bois et de métal. L'un de ces éclats vous atteint à la jambe. La blessure est douloureuse : elle vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Mais plusieurs de vos hommes ont moins de chance que vous, leurs blessures sont plus graves. Saisi de fureur, vous oubliez cependant la douleur et vous donnez l'ordre de préparer l'abordage. Le vaisseau espagnol a ralenti l'allure et les deux équipages, massés le long des bastingages, se tiennent prêts, leurs grappins à la main. Rendez-vous au [118](#).

285

Vous hissez toutes les voiles et vous mettez le cap sur le navire espagnol. En vous approchant, vous constatez qu'il s'agit d'une pinasse, un voilier plus petit que le vôtre. L'Espagnol tente de virer de bord pour s'enfuir, mais vous ne lui en laisserez pas le temps. Quelle tactique allez-vous adopter pour l'attaquer? Si vous souhaitez lui tirer dessus au canon, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez l'aborder, rendez-vous au [264](#).

286

Jusqu'à présent vous n'avez rien vu qui témoigne de la préparation d'une flotte de guerre. Tandis que vous approchez de Lisbonne, Drake donne l'ordre de placer une vigie à l'avant de chaque vaisseau pour essayer de repérer un navire espagnol. S'il parvenait à en capturer un, il pourrait obtenir de son équipage des

informations sur ce qui se prépare à Lisbonne. Cette tactique est dangereuse, cependant, car si un bâtiment ennemi vous aperçoit et parvient à s'enfuir pour donner l'alerte, il se peut que vous soyez confronté quelques heures plus tard à la flotte tout entière ! Le lendemain matin, votre vigie signale une étrange voile à l'horizon, en direction de la côte. Si vous souhaitez aller voir ce vaisseau de plus près, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez ne pas lui prêter attention, rendez-vous au [35](#).

287

Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [16](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [65](#).

288

Vous estimez plus prudent de rester à l'ancre jusqu'à l'aube. Il n'y a pas de lune, le ciel est couvert, et il serait déraisonnable de se risquer à naviguer avec une aussi mauvaise visibilité. Au lever du jour, vous êtes prêt à appareiller. Si vous êtes à la poursuite d'un galion portugais, rendez-vous au [298](#). Si vous allez aux Pays-Bas, rendez-vous au [248](#).

289

Après avoir désigné quelques vaisseaux pour surveiller la région et intercepter les navires marchands, Drake met à la voile, accompagné de plusieurs bâtiments de son escadre, dont le vôtre. Lorsque vous

arrivez devant Lisbonne, vous vous apercevez que le port est beaucoup mieux défendu que celui de Cadix. De plus, le chenal qui y donne accès est étroit et très difficile à franchir: il serait trop dangereux de s'y risquer sans être guidé par un pilote expérimenté. Vous devez donc vous contenter de croiser devant la ville. Drake voudrait attirer Santa Cruz et ses navires en haute mer pour engager le combat, mais le vieil amiral est trop clairvoyant pour se laisser aller à une telle imprudence et sa flotte reste obstinément ancrée dans le port. La situation ayant peu de chance d'évoluer, Drake finit par se lasser et donne l'ordre à l'escadre de faire demi-tour en direction du cap Saint-Vincent. C'est ainsi que vous retournez à Sagres où vous arriverez sans incident en vous rendant au [82](#).

290

Drake n'a pas besoin de déployer beaucoup d'efforts pour convaincre le capitaine espagnol de se rendre: il lui suffit de dire son nom. Car ce nom inspire tant de respect et de crainte, même parmi les Espagnols, que beaucoup préfèrent capituler sans combattre plutôt que d'essuyer l'attaque de l'illustre marin. Le navire est commandé par un certain don Pedro de Valdez qui est aussitôt fait prisonnier et transféré à bord du *Revenge*. Le galion est chargé de trésors destinés à financer des mouvements de rébellion catholique en Angleterre. Drake désigne alors un équipage de prise

à qui il donne l'ordre d'amener le vaisseau à Dartmouth. Rendez-vous à présent au [148](#).

291

Par extraordinaire, le bruit que vous avez fait en tombant ne semble pas avoir donné l'alerte. Vous nagez aussitôt vers l'une des chaloupes rassemblées autour du câble d'ancre, puis vous recommencez votre ascension. Cette fois, vous êtes bien décidé à ne pas tomber et vous parvenez en effet à atteindre le pont du navire : là, le combat a déjà commencé.

Au moment où vous enjambez le bastingage pour vous joindre à la bataille, un marin espagnol vous aperçoit et se précipite sur vous, vous laissant à peine le temps de tirer votre épée. Il faut vous battre.

MARIN ESPAGNOL

HABILETE: 6 ENDURANCE: 3

C'est votre adversaire qui portera le premier coup. Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [133](#). Sinon, votre aventure s'achèvera ici même.

292

Vous vous levez d'un bond, bien décidé à sauter en selle et à retourner immédiatement à Lisbonne. Peut-être la flotte espagnole a-t-elle déjà reçu l'ordre d'appareiller? Votre père, cependant, d'un geste de la main, vous fait signe de vous rasseoir. - Calme-toi, Jaime, dit-il avec un sourire. Je sais que tu es

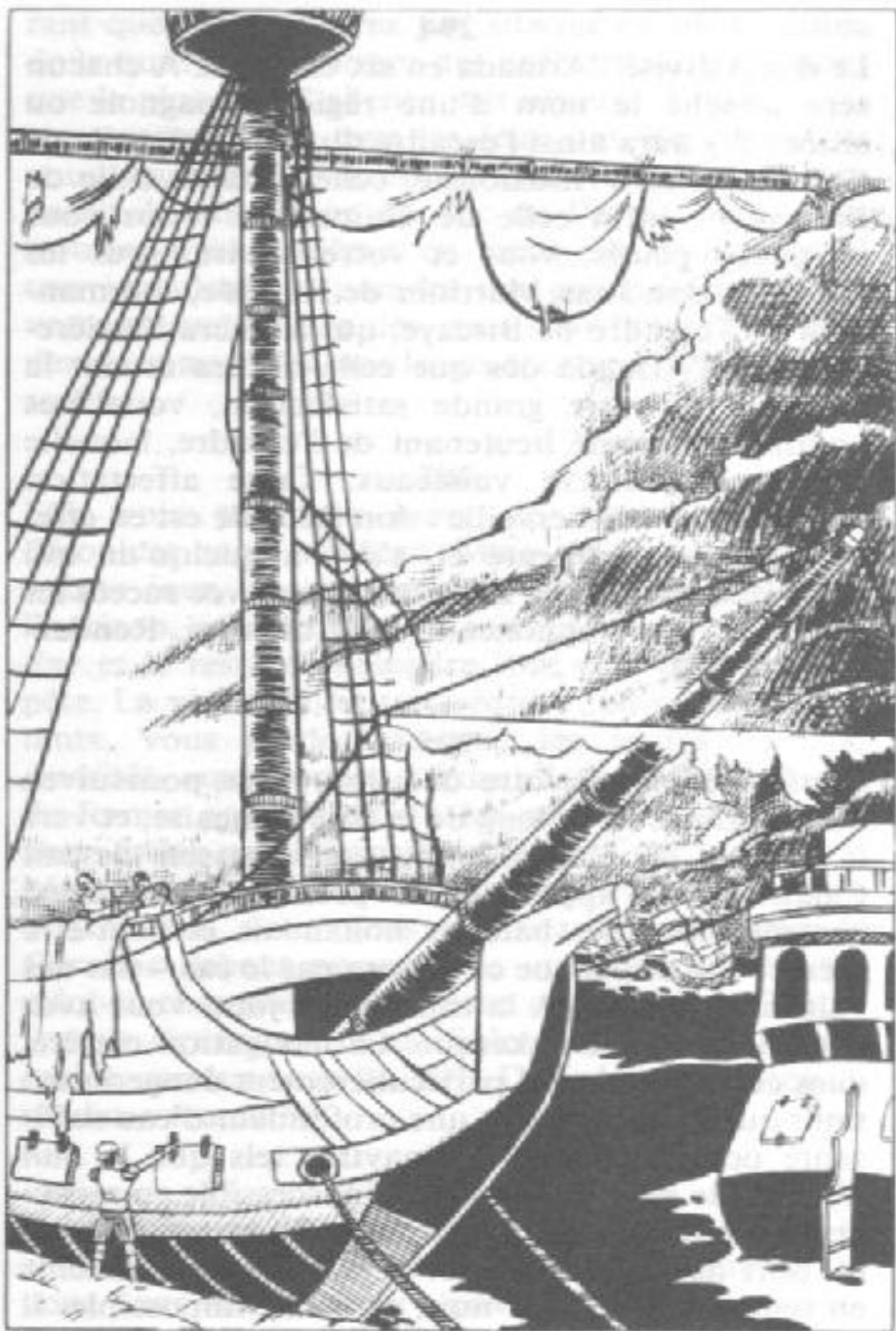
impatience de venger la mort de Marie d'Ecosse, mais laissez-moi d'abord t'expliquer la situation. Tu reviens d'un long voyage en mer, et il y a des choses que tu ignores. Rendez-vous au [218](#) pour en savoir davantage.

293

Le *San Martin*. vaisseau amiral du duc, vire de bord en direction de la côte et vous le suivez jusqu'au port de La Corogne, au nord de l'Espagne, où vous vous mettez à quai. Le *San Nicolas* n'a pas trop souffert de la tempête, il sera vite réparé, mais de nombreux navires ont été dispersés par la violence des vents. Lorsque la tourmente s'apaise, ceux qui ont réussi à y échapper parviennent tant bien que mal dans le port, mais le mauvais temps a sérieusement compromis vos chances d'atteindre l'Angleterre. Rendez-vous au [43](#).

294

Le duc a divisé l'Armada en six escadres. A chacun sera attaché le nom d'une région espagnole ou alliée : il y aura ainsi l'escadre du Portugal, celle de Castille, celle d'Andalousie, celle d'Italie, celle de Biscaye et enfin celle de Guipuzcoa. Vous vous retrouvez placés, vous et votre navire, sous les ordres de don Juan Martinez de Recalde, commandant de l'escadre de Biscaye, qui formera l'arrière-garde de l'Armada dès que celle-ci aura atteint la Manche. A votre grande



293 *Les navires qui ont échappé à la tourmente parviennent tant bien que mal dans le port.*

satisfaction, vous êtes nommé deuxième lieutenant de l'escadre, laquelle comporte quatorze vaisseaux. Cette affectation vous convient à merveille : don Recalde est en effet un marin expérimenté et, s'il y a quelqu'un qui saura mieux que tout autre affronter avec succès les difficultés qui s'annoncent, c'est bien lui. Rendez-vous au [172](#).

295

Conformément à votre décision, vous poursuivez donc votre route le long de la côte française, et vers le milieu de l'après-midi, vous passez devant Calais. Vous approchez à présent d'une zone contrôlée par des bateaux hollandais et peut-être même - espérons que ce ne sera pas le cas - par des vaisseaux anglais. A la tombée du jour, vous avez presque atteint Dunkerque. La navigation côtière, dans ces environs, est particulièrement dangereuse : seuls quelques ports ont une profondeur d'eau suffisante pour accueillir des navires tels que le *San Nicolas* ; le reste de la côte est inaccessible en raison de l'abondance des hauts-fonds. En outre, l'entrée du port de Dunkerque est déjà difficile à franchir en temps normal. De nuit, ce serait impossible. Il vous faut donc jeter l'ancre devant la côte en espérant que vous ne serez pas attaqué en plein milieu de la nuit. Vous donnez des ordres très stricts pour que le plus grand silence soit observé à bord, vous vous assurez que tous les feux ont été

éteints, et vous doublez les vigies. Bien que Dunkerque soit, paraît-il, aux mains du duc de Parme, vous vous trouvez quand même en territoire ennemi et il convient donc de prendre des précautions. Testez votre CHANCE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [194](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [96](#).

296

Les trois premiers jours de votre voyage se déroulent sans incident. Mais au matin du quatrième jour, de gros nuages noirs apparaissent à l'horizon, en direction du sud. Et bientôt, le *Caroline* et le reste de l'escadre sont pris dans la tempête. La visibilité est très réduite : en quelques instants, vous perdez de vue les autres navires. Aussitôt, vous donnez l'ordre d'affaler les voiles et de fermer soigneusement les panneaux d'écoutille pour éviter que les vagues déferlant sur le pont ne pénètrent à l'intérieur du vaisseau. Prenant la barre vous-même, vous vous efforcez de maintenir le *Caroline* debout au vent, ce qui n'est guère aisé, celui-ci changeant sans cesse de direction. Testez votre MAITRISE DE LA MER. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [297](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [93](#).

297

La tempête ne dure pas très longtemps. Bientôt, le ciel s'éclaircit et vous jetez un coup d'œil autour de vous pour voir si elle n'a pas infligé trop de dégâts aux

autres navires. Saisi d'horreur, vous constatez alors que vous êtes seul ! Tous les autres vaisseaux de l'escadre ont disparu ! Se pourrait-il que Drake, le maître des mers, ait été vaincu par la tourmente ? Non, c'est impossible ! C'est alors que vous apercevez une voile à l'horizon sud, puis une autre et une autre encore. L'escadre a été dispersée, mais au moins ses navires ont survécu ! Vous allez pouvoir continuer votre mission. Il faut dix jours entiers pour que la flotte se rassemble. Pendant tout ce temps, les bâtiments de l'escadre ont poursuivi leur route vers le sud et lorsque vous êtes enfin regroupés, vous approchez de Lisbonne. Rendez-vous au [286](#).

298

Selon les informations qui vous ont été communiquées à l'état-major de Santa Cruz, le galion que vous cherchez a quitté le Portugal il y a deux jours et devrait relâcher aux Açores. à environ mille milles à l'ouest de l'Espagne, pour refaire ses provisions d'eau et de vivres. Une bonne brise souffle du sud-est et vous donnez l'ordre d'établir toutes les voiles, en espérant que vous pourrez rattraper votre proie. Tout se passe bien jusqu'au soir mais, à la tombée de la nuit, des nuages apparaissent dans le ciel. De toute évidence, vous ne pourrez pas naviguer en vous repérant par rapport aux étoiles. Si vous souhaitez poursuivre votre route en naviguant à la boussole,

rendez-vous au [120](#). Si vous préférez réduire l'allure et attendre l'aube pour hisser à nouveau les voiles, rendez-vous au [52](#).

299

Testez votre AGILITE. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [58](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [153](#).

300

Le long voyage de l'Armada avait commencé dans l'incertitude. Il s'achève dans le désarroi. Car si le duc de Medina Sidonia a finalement réussi à rallier l'Espagne en contournant l'Écosse et l'Irlande, nombre des vaisseaux qui l'accompagnaient n'ont pas eu la même chance que lui. A court d'eau et de vivres, grièvement blessés ou malades, de nombreux marins et soldats sont morts pendant le douloureux périple. Les navires les plus endommagés, ne pouvant résister aux tempêtes, ont fini par sombrer. D'autres bâtiments, entraînés par la tourmente, ont tenté de passer entre l'Écosse et l'Irlande et ont fait naufrage sur les récifs de la côte écossaise. D'autres encore, qui étaient parvenus à contourner l'Irlande par l'ouest, ont essayé de relâcher dans des ports ou des criques aux eaux peu profondes et ont eux aussi fait naufrage. Lorsque, enfin, l'Armada est revenue en Espagne, elle comptait moins de soixante-dix vaisseaux, et plus des trois

quarts de ses hommes avaient péri en mer. Les survivants, eux, ont bénéficié d'un traitement de faveur de la part du roi Philippe II et de son gouvernement, une attitude qui contraste singulièrement avec celle adoptée par la reine Élisabeth à l'égard des marins de sa propre flotte. L'aventure de l'Invincible Armada se solde donc par un désastre. Elle marque le déclin de l'Espagne qui vient de perdre sa suprématie maritime et s'enfonce à présent dans la banqueroute. Un rude coup a également été porté à tous les pays catholiques qui avaient espéré assister à la défaite de la reine Elisabeth I^{re}, porte-parole du protestantisme. Les capitaines anglais, en revanche - et vous le premier - ont acquis à cette occasion une plus grande expérience de la guerre maritime. Cette expérience sera précieuse lorsque votre pays tournera ses regards vers les nouvelles terres qui restent encore à découvrir au-delà de l'océan. Votre aventure s'achève donc ici, dans la satisfaction et la fierté de la victoire. Votre courage, votre détermination et votre savoir-faire méritent sans nul doute d'être salués ! Votre nom, c'est certain, figurera en bonne place dans l'histoire de la marine anglaise !

Les Vaisseaux de Feu

Histoire/5



*Traduit de l'anglais
par Camille Fabien*

En 1587, un affrontement titanesque se prépare sur les mers. Le roi catholique d'Espagne Philippe II soutenait en effet la reine d'Ecosse, catholique elle aussi, Marie Stuart. Mais la reine Elisabeth I^{ère} d'Angleterre n'a pas hésité à la faire décapiter ! Philippe II s'apprête alors à lancer contre l'Angleterre protestante sa redoutable flotte : l'Invincible Armada. Que vous soyez sir Rupert Havilland ou Don Jaime Peña, c'est de vous que dépend l'issue de la bataille navale et le sort de l'Angleterre — si du moins vous parvenez à survivre aux tempêtes et aux abordages !

Vous seul prendrez les décisions utiles au succès de votre mission, et, pour mener les combats, vous n'aurez besoin que de la Table de Hasard figurant dans cet ouvrage.

Couverture illustrée par Henri Galeron



9 782070 335718

ISBN 2-07-033571-2



folio junior



A.33571
catégorie

5