

El cielo inferno



Lady V & Lady V

Règles du jeu

Vous n'avez besoin que d'un bout de papier, d'une plume et de l'encre, ainsi que d'un dé en os. Tout objet peut être remplacé par un autre ayant la même fonction : le papier par votre paume ou une pierre lisse ; la plume et l'encre par de la craie, du charbon de bois, du sang ; le dé par des bâtonnets...

Au début de l'aventure le Moral de votre équipage est de 3 et votre Réputation est de 2. Notez-le.

Votre Réputation est fondée sur le respect et la crainte qu'éprouve l'équipage envers votre illustre personne.

Quelques rappels historiques

Lors de cette période de l'Histoire, la société est composée en majorité de gens qui crèvent de faim.

Le pouvoir et les richesses appartiennent aux seigneurs dans les campagnes et aux gros négociants dans les villes.

Les villes portuaires, surtout celles de la côte Est, sont les plus riches grâce aux liens commerciaux qu'elles entretiennent avec les colonies.

Les Maisons sont des dynasties vieilles de plusieurs siècles qui ont souvent le monopole d'une ou deux marchandises, exceptionnellement trois.

Les autres, environ 90% de la population, mènent une vie misérable : domestiques ou artisans pour les mieux lotis, soldats, marins, mineurs ou colons pour les moins chanceux.

Dans ce contexte, le mythe de l'Elcielo, à son apogée au milieu de la troisième époque, provoque des ruées vers l'or récurrentes. Bien que personne n'en soit jamais revenu, à chaque ruée, les candidats se comptent par milliers.

La MAISON NOYRAC

Vos ancêtres ont fait fortune dans le commerce du bois-sorcier, du soleil vert et de l'Épice.

Votre famille est l'une des plus riches de la florissante citée de Burdigala.

Vous êtes le troisième enfant de Samuel et Adelaïde Noyrac. Vos aînés, Etienne et Alfred, n'ont pas survécu aux périls qui guettent les débuts de la vie : l'un est mort des fièvres malignes, l'autre de la caquesangue.

Afin de préparer la succession de votre père, vous avez été élevée comme un garçon jusqu'à la naissance inespérée de votre dernier frère, quinze ans après la vôtre.

Vous avez donc accompagné votre géniteur dans ses longs voyages sur les océans, partagé avec lui les rudes négociations pour obtenir des terres fertiles à bas prix et les meilleurs esclaves pour y travailler, essuyé quelques tempêtes et une seule mutinerie, découvert le vaste horizon qu'est l'immensité marine.

Vous avez laissé sans regret votre place à votre frère lorsqu'il a été assez grand pour comprendre les fourberies des affaires.

Autant le commerce ne vous a jamais passionnée, les longues navigations ont fait naître en vous un irrésistible désir d'évasion et d'indépendance.

Votre caractère téméraire et votre inconscience du danger vous poussent depuis votre enfance à vivre d'innombrables aventures plus ou moins heureuses avec Antoine Guerchin, le fils de l'un des domestiques de vos parents, dont vous vous êtes entichée.

Et lorsque l'idée vous a pris d'aller à la recherche de l'Elcielo, vous avez naturellement choisi Antoine pour remplir la fonction de second sur votre navire.

Prologue

Rien de plus qu'un étron flottant dans l'océan.

Cela fait quarante-trois jours que le *Veloz* a quitté l'île de la Tortue. Léger et fin, le navire est taillé pour filer vite avec ses grandes voiles assemblées de façon à capturer chaque filet de vent.

Vous vous souvenez de votre départ de l'île. Franchir les Sentinelles ne vous avait pris qu'une semaine. Durant ces quelques jours, lorsqu'ils n'étaient pas à la manœuvre, les marins s'agglutinaient à la proue et bouffaient de la vitesse, les yeux plissés, la gueule fendue d'un sourire carnassier. L'Elcielo ne leur avait jamais semblé si près.

Cela n'avait pas duré longtemps.

Dès les Sentinelles franchies, la force du vent avait si brusquement chuté que les plus couards avaient cru que vous étiez arrivés au Bord du Monde. Les dents serrées, vous aviez retenu le nom de ceux qui s'étaient signés et leur aviez ordonné de filer sur les bancs de nage. Ceux-là trimeraient plus que les autres.

— Une punition ? avait raillé Antoine.

Vous étiez alors trop en colère pour lui répondre qu'un travail harassant était le meilleur moyen de combattre la peur. Vous vous étiez contentée de hausser les épaules et étiez descendue dans votre cabine consulter les cartes que vous aviez réussi à vous procurer.

Depuis, le vent n'a plus jamais forcé.

Les rames, inlassablement, se lèvent et s'abaissent dans une mer d'huile.

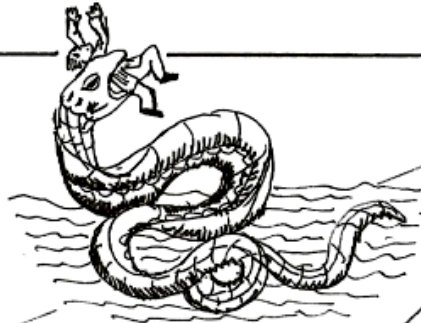
L'horizon est si plat que le ciel et la mer se confondent et parfois vous ne pouvez vous empêcher d'imaginer que vous avez basculé de l'autre côté du monde.

Les matelots, eux, marmonnent d'autres paroles, ils disent que le navire n'est rien d'autre qu'un étron flottant dans l'océan.

VERS L'ELCIELO

OCEAN
DE LA
PERDITION

BORD DU MONDE



Pour la centième fois de la journée, la tête rejetée en arrière, vous scrutez le ciel ; et pour la centième fois vous ne discernez aucune variation de bleu dans l'azur aveuglant.

Quelqu'un s'approche de vous et pose ses mains sur le bastingage. Avant même qu'il ne parle vous savez que c'est Antoine.

— Toujours rien ? demande-t-il.

C'est moins une question qu'une affirmation. Vous abaissez votre regard et croisez celui de votre ami d'enfance. Il vous semble y lire une lueur de résignation.

— L'absence de vent ne nous aide pas mais l'Elcielo est là, droit devant nous.

Inconsciemment votre corps se redresse et se tend vers l'avant.

— Il est là, je le sens, insistez-vous avec une ferveur à peine contenue.

— Il ne reste plus qu'une demi-barrique d'eau potable.

Vos muscles se relâchent. Voilà ce qui préoccupe Antoine.

— Alors, nous pouvons encore tenir trois jours.

Antoine se penche vers vous et agrippe votre bras.

— Les marins sont prêts à se mutiner, dit-il d'une voix sourde.

Ecrivez 75. C'est le nombre de membres d'équipage.

Vous détournez la tête et répondez distraitement.

— Il nous reste aussi un baril de rhum.

— Ils n'attendent pas demain...

Votre regard se perd à nouveau dans l'horizon. L'Elcielo est là, droit devant vous. *Vous le savez.*

— Combien sont avec nous ?

Antoine garde le silence.

— Si près, murmurez-vous.

Vous n'avez sur vous que votre sabre.

— Allons récupérer nos pistolets.

Alors que vous vous dirigez vers votre cabine un cri vous arrête.

— Terre ! Terre !

Il ne vous faut pas une minute pour vous retrouver sur la hune du grand mât. La déception fait vite redescendre votre enthousiasme.

L'île est trop petite pour être l'Elcielo.

Cependant, vous pensez qu'y faire halte offrirait une distraction aux hommes et repousserait leur désir de mutinerie. [Allez au 12.](#)

Ou alors vous préférez continuer. Il ne vous reste que trois jours d'eau douce, vous n'avez pas de temps à gaspiller. [Allez au 21.](#)

Vous envoyez vos hommes ferler les voiles du grand-mât. Il reste à peine assez de marins pour faire la manœuvre. Vous surveillez attentivement le déroulement des opérations.

Vous souriez avec satisfaction. Les voiles ont été enroulées autour des vergues à temps, aucune d'elles n'a été déchirée par les griffes du vent.

La pluie s'abat d'un coup, comme un rideau qui tombe pour clore une mauvaise pièce de théâtre.

Un matelot surgit de l'écoutille.

— Voie d'eau à fond de cale ! Besoin d'hommes !

Vous faites signe aux hommes qui descendent des gréements de vous rejoindre.

Les entrailles du *Veloz* puent la moisissure et l'eau saumâtre. La réparation n'a pas tenu, la brèche dans le bordage s'est même agrandie et l'eau jaillit avec force. Chaque bras est utile. Il en faut pour maintenir les planches contre la coque malgré la pression, il en faut pour s'occuper de l'étoupe, il en faut pour écopper et éviter la gîte qui provoquera le chavirement du navire.

Vous remontez sur le pont. Le grain s'éloigne. Vous soupirez et parcourez des yeux le navire. Votre main caresse le bois du bastingage.

— Mon vieux *Veloz*, va falloir nous séparer...

Vous avez frôlé le naufrage, les hommes ne sont plus assez nombreux pour assurer la sécurité du navire.

[Allez au 17.](#)

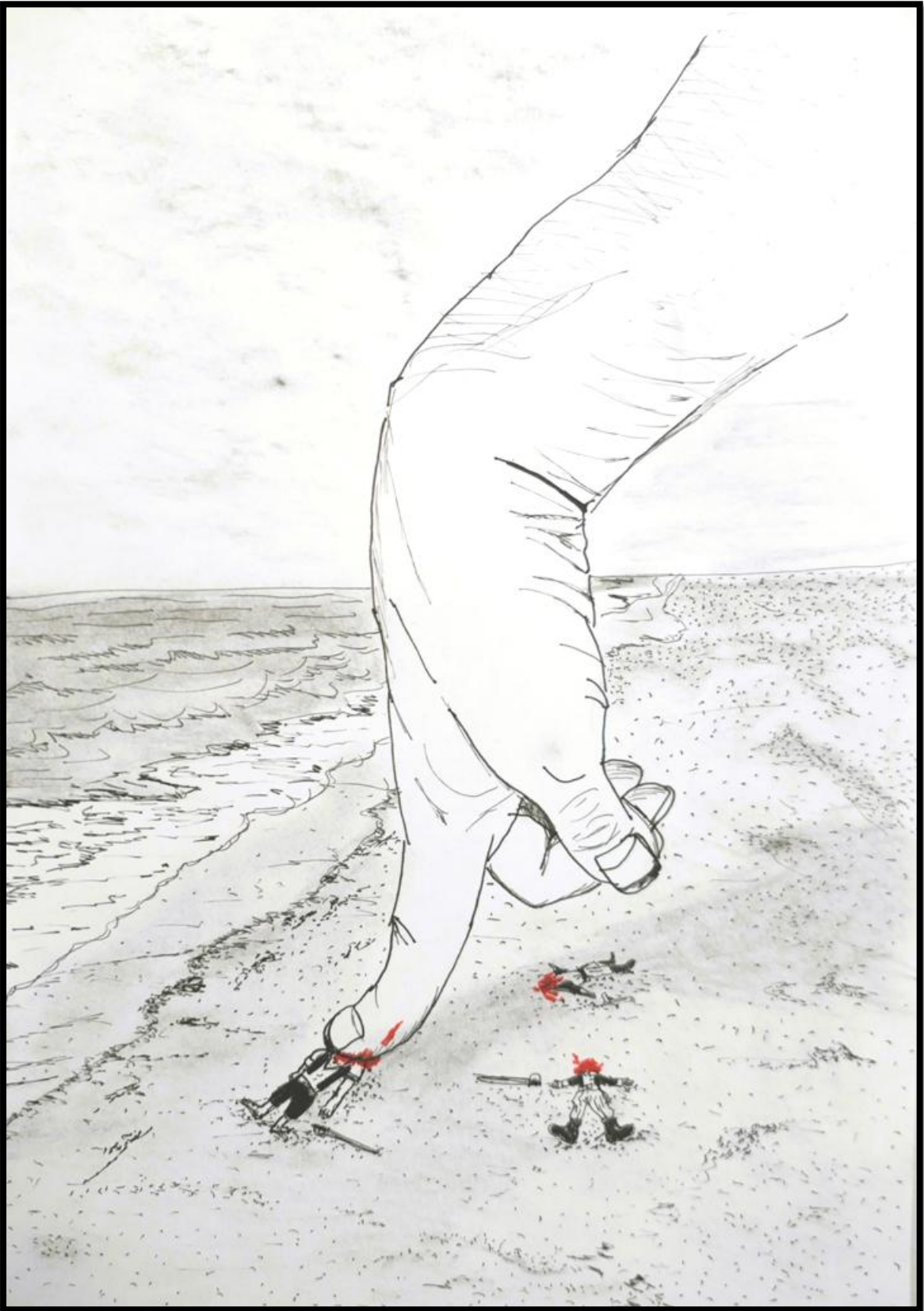
Alors que vous faites l'inventaire du matériel, une ombre soudaine vous recouvre. Vous levez la tête, le ciel est d'un bleu limpide, vierge de tout nuage. Vous vous retournez et retenez un hoquet de stupéfaction. Un être immense, un géant démesuré, un colosse aux membres épais vous fixe d'un œil torve.

— Cadeaux ! Cadeaux ! annonce-t-il.

Vous reprenez rapidement vos esprits. Plantée solidement sur vos pieds, les bras croisés, la tête relevée, vous le regardez avec défi.

Vous n'avez rien à lui offrir.

Les hommes, affolés, s'emparent de leurs mousquets et tirent à bout portant. Les balles ricochent sur sa peau plus épaisse que le plus épais des cuirs et ne provoquent que quelques égratignures.



3 *Le géant écrase un à un tous vos hommes qui courent en tout sens, saisis de panique.*

— Oh ! fait le colosse. Fourmis !

Il se penche et un doigt énorme écrase un des hommes. Vous entendez le craquement sinistre de ses os et de sa boîte crânienne qui se brisent.

— Fourmis ! Fourmis ! Fourmis !

Le géant écrase un à un tous vos hommes qui courent en tout sens, saisis de panique.

Vous restez immobile.

— Reine ! s'exclame le géant en vous regardant.

Il essuie son doigt maculé de sang, de cervelle et d'entrailles sur sa cuisse velue et vous fait basculer dans sa paume. Tandis qu'il vous soulève jusqu'à son visage, vous vous tenez prête à ficher votre sabre dans son unique œil.

Mais vous n'en avez pas le temps.

— Reine, vole !

Le colosse vous a lancé dans les airs à plusieurs dizaines de mètres du sol.

Alors que votre corps redescend à une vitesse croissante vers une mort certaine, votre regard est attiré par un scintillement.

Avant de vous écraser sur la grève balayée par le ressac, vous avez le temps de voir, au-delà de la forêt, une montagne aux flancs brillant d'or.

4

Vous réunissez l'équipage et montez sur un tonneau pour que les hommes puissent vous voir et mieux vous entendre.

Vous commencez par une prière pour les disparus puis vous leur parlez de leur chance et de leur courage. Qu'importe la vérité ! Il faut que les hommes gardent l'estime d'eux-mêmes. Qu'ils continuent à tenir debout.

Votre voix porte, aidée par le vent.

Vous parlez maintenant de ce qui les attend. Les trésors de l'Elcielo. La gloire de leurs aventures. Le retour au bercail.

Vous leur donnez mille détails qui puissent frapper leur imagination. Vous évoquez les beaux habits, les belles maisons, les jolies femmes, que la richesse leur apportera. Vous décrivez l'admiration et le respect, et la crainte de leurs pairs à leur encontre au récit de leurs aventures. Vous peignez cette vie d'oisiveté et de plaisirs qui les attend.

Les hommes se laissent bercer par vos doux propos et vous achevez de les mettre dans votre poche en leur distribuant le reste de rhum.

Vous aimeriez vous aussi boire pour éloigner la mort d'Antoine mais l'alcool n'a pas ce genre d'effet sur vous.

Votre peine est là, au creux de votre estomac, et pour l'instant vous refusez de l'écouter.

Le navire a subi de nombreux dégâts, votre équipage de nombreuses pertes. Il vous faut prendre une décision.

Vous abandonnez le navire et décidez de poursuivre en chaloupes.

[Allez au 17.](#)

Vous restez sur le *Veloz*.

[Allez au 25.](#)

5

Vous réduisez la cadence de nage et préparez les hommes au combat. Chacun a droit à deux doigts de rhum.

Le *Veloz* glisse vers le navire sans à-coups, comme tiré par un filin invisible. Des flancs du navire s'élève le clapotis des rames fendant la mer étale. Sur le pont, dans un silence de plomb, vous relatez ce que vous découvrez à travers votre longue-vue au fur et à mesure de votre avancée.

— Le navire semble dériver ! Pas de rames visibles.

Les hommes ne commentent pas. Antoine non plus. Pourtant vous souriez, certaine de ce qu'il pense : ruse de pirates !

— Absence de sabords !

Les hommes poussent un soupir de soulagement.

— Pas de vigie !

Vous vous concentrez maintenant sur le pont. Vous êtes encore trop loin pour discerner des hommes tapis derrière le bastingage ou des cordages. Vous cherchez le miroitement d'un sabre ou d'un fusil. Vos propres hommes ont chacun un mousquet.

Enfin, vous arrivez à distance de tir, vous vous aplatissez contre le bastingage pour ne pas devenir une cible facile. Aucun coup de feu ne retentit. Vous balayez une dernière fois le pont avec votre lunette avant de la ranger et de vous redresser.

— A l'abordage ! criez-vous.

Le *Veloz* vire pour amener les navires bord contre bord et les grappins sont lancés.

Le pont du bateau est désert. Il y règne un silence oppressant.

— Fouillez le navire, ordonnez-vous.

Les marins reviennent avec deux hommes en piteux état qu'ils portent par les aisselles et les chevilles. Ils les posent sur le pont avec dégoût.

— Ch'ai pas c'qu'ils ont bouffé mais ils puent !

— Ecartez-vous !

Vous examinez les agonisants de loin. Vous avez reconnu les bubons aux aisselles et la chair gangrénée.

— La peste, dites-vous.

Les hommes reculent, ceux qui ont transporté les malades frottent leurs mains sur leurs pantalons.

La tête d'un marin surgit d'une écoutille.

— De l'eau ! De l'eau ! Des barils remplis d'eau !

Les hommes en oublient les pestiférés et dégringolent dans la cale. Vous vérifiez la qualité de l'eau et estimez qu'elle sera potable une fois bouillie. Vous organisez le rapatriement des tonneaux.

Le Moral de l'équipage monte de 1.

— Capitaine, on fait quoi ?

Le marin désigne du menton les deux malades.

— Une prière, répondez-vous.

Vous ne pouvez plus rien pour eux.

— La tempête !

Ce nouveau cri fait bondir votre cœur dans votre cage thoracique et vous vous tournez vers le Nord.

— Elle est passée !

Vous frappez joyeusement l'épaule d'Antoine.

— La chance tourne ! L'Elcielo ! L'Elcielo !

Le *Veloz* fend à nouveau l'océan en direction du Nord.

[Allez au 18.](#)

Vous prenez la parole.

— Hier, nous avons joué aux dés, Monsieur Antoine et moi. Il a beaucoup bu. Vous savez qu'il aime fumer une pipe avant d'aller se coucher. C'est certainement ce qu'a vu Vasseur : la flamme du briquet et le tabac incandescent.

Votre regard se brouille. Comme vous auriez aimé que cela se passe ainsi !

— Que diable son ivresse l'a-t-il poussé à faire ? poursuivez-vous. Chevaucher le beaupré pour galoper au-dessus de l'onde ? Monter dans les

haubans pour tutoyer les étoiles ? De quoi est capable un homme ivre ? Il serait tombé, ange déchu, dans les flots sombres de l'abîme éternel.

Les hommes sont saisis par votre tristesse et votre lyrisme ampoulé. Ils se dispersent, vous laissant seule.

Vous n'avez qu'un désir : rejoindre la cabine d'Antoine. Votre souffrance est comme un abcès qu'il vous faut crever au plus tôt. Mais un cri vous arrête :

— Navire en vue !

[Allez au 34.](#)

7

Perchée sur la grande hune, vous partagez votre temps entre la contemplation des eaux profondes qui vous entourent et la lecture des anciens mathématiciens grecs et des *Récits d'au-delà de l'Océan de la perdition*.

En face de vous, l'Ouest et une mer d'huile à perte de vue. Sur votre droite, au Nord-est, le ciel sombre de la tempête. Vous savez que vous vous en êtes assez éloignés pour pouvoir à nouveau faire cap vers le Nord et c'est ce choix que vous faites.

[Allez au 33.](#)

Mais vos lectures ont instillé le doute en vous. La Terre est-elle vraiment plate ? N'est-ce pas un mensonge de l'Ordre ? L'Elcielo ne se trouverait-il pas au-delà du Bord du Monde ? Vous décidez de croire les savants de l'antiquité et poursuivez vers l'Ouest.

[Allez au 10.](#)

8

Le joueur de flûte n'a pas le temps de finir son morceau, l'avant du navire se soulève brutalement et les hommes glissent sur le pont dans des grands cris d'effroi. Certains réussissent à s'accrocher à une corde mais la plupart passent par-dessus bord et coulent comme des pierres.

Vous sortez de votre cabine avec difficulté. Antoine vacille dans la coursive. Une de ses joues est tuméfiée et une estafilade traverse son visage de son œil

droit à son menton. Il essuie du revers de la main le sang qui goutte de sa blessure.

— Me suis cogné à la table, grogne-t-il. C'est quoi, ce bordel ?

Son haleine pue le cognac.

Le navire est incliné à soixante degrés. Une violente secousse vous propulse contre la cloison. La coque gémit et craque.

Vous arrivez enfin à vous hisser jusqu'au pont.

— Que Dieu nous protège ! souffle Antoine.

Un tentacule d'une grosseur inconcevable agrippe le *Veloz* et le soulève hors des flots. D'autres bras visqueux, plus petits, dont les ventouses farcies de dents émiettent les vergues comme si ce n'étaient que de vulgaires biscuits, sèment la panique parmi les marins. Ceux qui se trouvent dans la mâture s'épuisent à rester accrochés. Leurs pieds ont glissé, leurs jambes pendent dans le vide avec désespoir. Le monstrueux calamar s'amuse à secouer le navire pour les faire tomber comme des fruits mûrs dans son bec.

Les hommes qui n'ont pas encore basculé dans la mer sont terrorisés. Vous en voyez pleurer ou prier les yeux fermés, ou lâcher la corde à laquelle ils se retenaient abandonnant tout espoir.

Antoine se tourne vers vous. Ce que vous lisez dans son regard vous effraie.

— J'ai une revanche à prendre ! vous lance-t-il.

Vous tendez la main pour attraper son bras mais il est plus rapide que vous.

Il remonte le long du bastingage vers la tête du monstre. Vous le suivez en le maudissant. Las ! il vient de sauter sur le monstre ! Il plante son sabre dans la chair répugnante pour assurer sa stabilité puis se tourne vers vous. Bravache, il vous sourit en levant la main. Il est encore ivre et il veut vous épater.

— Triple idiot ! hurlez-vous.

Antoine retire son sabre et le plante dans un œil, puis dans un deuxième. Il réussit encore à en crever un troisième avant de disparaître dans le bec de l'Enormité marine.

Le bateau redescend brusquement sur les flots parcourus de violents remous. Puis, la mer redevient calme.

Vous fixez l'endroit où le monstre a disparu. Vous restez là, immobile, de longues minutes. Vous finissez par vous détacher du bastingage. Vous regardez autour de vous. Votre équipage a été durement touché.

Jetez un dé. Si le Moral de l'équipage est supérieur ou égale à 3, multipliez par 3 la valeur du dé. Sinon, multipliez par 5 la valeur. Otez ce résultat du nombre des membres de l'équipage.

Plus que jamais vous devez assurer votre rôle de capitaine.

Vous décidez de faire le tour du navire pour évaluer les dégâts, [allez au 28](#).

Vous réunissez l'équipage pour leur adresser une harangue, [allez au 4](#).

9

Alors que vous faites l'inventaire du matériel, une pluie de flèches s'abat autour de vous.

Vous vous retournez d'un bond.

Des hommes à la peau cuivrée se tiennent à l'orée de la forêt, leurs arcs bandés pointés dans votre direction.

— Couchez-vous ! sifflez-vous entre vos dents.

Une nouvelle volée de flèches obscurcit le ciel au-dessus de vos têtes. Des cris de douleur éclatent autour de vous.

— Dans la chaloupe ! crachez-vous. Vite !

La coque offre un piètre rempart mais cela est mieux que rien. Vous chargez vos mousquets. Les sauvages sont trop loin pour que vos tirs fassent mouche. Il vous faut patienter et compter sur leur curiosité.

Vous n'avez pas longtemps à attendre, les indigènes s'approchent. Mais, arrivés à portée de feu, ils s'allongent et brandissent devant eux des boucliers qui semblent être faits de bois. Protégés ainsi, ils rampent sur le sable, indifférents à la morsure des grains surchauffés.

— Feu ! criez-vous.

Des éclats de bois volent. Alors que vous rechargez vos mousquets, les indigènes se relèvent et courent vers vous. Ils se jettent sur le sable brûlant à l'instant même où vous êtes prêts à tirer à nouveau. Ce manège se poursuit jusqu'à ce qu'ils atteignent votre chaloupe.

Un combat au corps à corps s'engage alors mais les indigènes sont plus nombreux.

Faites 2 lancers de dés. Ajoutez les valeurs et déduisez le nombre de membres d'équipage d'autant.

Si tous les membres de l'équipage sont tués, [allez au 46](#). Sinon [allez au 50](#).

Le *Veloz* semble avancer plus vite. Vous donnez l'ordre de lancer le loch à nœuds et de répéter l'opération toutes les heures.

Cinq nœuds.

Huit nœuds !

Douze nœuds !

— Levez les rames ! criez-vous.

Le maître d'équipage répercute votre ordre. Sans vent et sans rameurs, le *Veloz* avance toujours.

— Contre-nage !

Les rames s'abattent et s'entrechoquent. Les marins sont peu habitués à cette manœuvre. Ils finissent par s'accorder et la nage devient régulière. Vous lancez un bout de bois dans l'eau. Il dérive à la même vitesse que le navire.

— Haut les rames ! Tribord toute !

Les hommes sont livides, la manœuvre est audacieuse. Le *Veloz* vire et gite dangereusement.

— Nage !

Le courant s'accélère encore, accentuant l'inclinaison du bateau. Vous progressez vers le Nord mais le *Veloz* risque à tout moment de chavirer.

— Tribord toute !

Le navire retrouve son assiette. Vous testez une nouvelle fois votre dérive. Le bout de bois est lentement emporté par le courant. Antoine le suit du regard.

— Tu crois que nous reprenons sur le courant ? dit-il.

Vous haussez les épaules et prenez votre position à l'aide du sextant et de la boussole.

De longues heures passent. Vos mesures régulières montrent que vous n'avez pas progressé d'un pouce. Les hommes à la nage se relaient sans pouvoir dormir. Ils tiennent toute la nuit. L'aurore révèle leur épuisement. Ceux qui ne rament pas, avec leurs visages hâves et leurs gestes lents, ressemblent à des fantômes.

Vous leur octroyez une gorgée d'eau à chaque repos pour éviter la survenue de crampes.

Ils tiennent encore tout le matin.

Vous avez cessé de prendre votre position.

Vous n'avez plus que du rhum à offrir à vos marins. Vous n'en faites rien.

Des hommes s'effondrent, terrassés par l'épuisement. Vous n'avez plus assez de marins pour assurer la rotation du banc de nage mais l'équipage tient encore tout l'après-midi.

Vous n'avez pas besoin d'instruments pour savoir que le *Veloz* recule à une vitesse grandissante. Vous rassemblez les hommes encore capables de tenir debout et partagez le rhum.

Le vent dû à la vitesse siffle dans les haubans et les enfléchures, et emporte votre tricorne. Vous rejoignez le gaillard d'arrière, prête à affronter la fin du Monde.

Le bateau bascule dans le vide et, incrédule, vous voyez la Terre, plate comme un disque, qui repose sur les larges épaules de quatre éléphants, eux-mêmes posés sur le dos d'une tortue géante qui semble nager dans l'abîme interstellaire...

11

— Pas ici, dit le maitre d'équipage en montrant du menton les autres marins.

Vous haussez un sourcil et proposez d'aller sur le gaillard d'arrière. Le maitre d'équipage se dandine, l'air embarrassé.

— Enfin ! Qu'avez-vous Cauchoix ? vous écriez-vous.

Le marin se racle la gorge.

— Nous pourrions aller dans la cabine de Monsieur Antoine, glisse-t-il à voix basse.

A cette pensée, votre estomac se révulse.

— Hors de question !

Cauchoix vous regarde, le visage figé. L'air entre lui et vous devient aussi épais que de la mélasse.

Soudain, le maitre d'équipage se précipite vers le pont inférieur. Votre réflexe est de le suivre. Il s'engouffre dans la coursive. Sa course l'amène devant la cabine d'Antoine mais il ne s'y arrête pas et pousse la porte de votre propre cabine. Vous le rejoignez, haletante, et refermez la porte derrière vous.

Cauchoix se tient immobile à côté de la table. Vous la contournez et regardez avec répulsion la même chose que lui.

Vous n'avez pas réussi à effacer complètement les taches de sang.

— Vous l'avez tué !

Si votre Réputation est inférieure ou égale à 3, [allez au 19](#), sinon [allez au 36](#).

Votre décision ravit l'équipage.

Montez de 1 le Moral et la Réputation.

Vous faites descendre une chaloupe et prenez place dedans avec quelques hommes. Le choix des marins n'a pas été facile. Tous crevaient d'envie de tâter la terre ferme et de découvrir un nouvel horizon.

Vous avez pris les grandes gueules et les pistolets.

Antoine reste sur le *Veloz* pour garder un œil sur les autres.

Après avoir louvoyé entre les rochers, vous débarquez sur une étendue de graviers. Les marins s'éparpillent déjà vers la barre rocheuse d'une dizaine de mètres qui bouche l'horizon. Ils n'en reviennent pas, de toute cette verticalité, ils veulent la tâter, l'empoigner, l'embrasser de leurs bras vigoureux rompus à ramer et à grimper dans les haubans.

Vous, vous préférez examiner la plage autour de vous. Des coquillages. Des algues desséchées. Des os de seiches. Pas de fientes. Pas de végétation.

Vous rejoignez vos hommes. Ils trépignent, indécis, au sommet de la barre rocheuse. Devant vous se dresse une falaise aussi lisse qu'un œuf, d'une aveuglante blancheur.

— Doit être possible de la contourner par la droite ! lance un marin.

Vous scrutez l'endroit qu'il montre et hésitez avant d'acquiescer de la tête. Les marins sont comme des chiens restés trop longtemps enfermés. Ils veulent courir. Les ramener au *Veloz* serait une erreur qu'Antoine ne cesserait de vous reprocher.

Il vous faut deux heures pour atteindre la brèche. Vous découvrez que ce n'en est pas une. Le versant de la falaise se poursuit, déchiqueté, entre ciel et mer.

— Y'a rien que des rochers. Retournons au navire, dites-vous.

— Derrière, y'a peut-être une forêt !

— Une source !

Les paroles des deux hommes déclenchent de ferventes acclamations. Vous êtes sceptique. Un air sec, pas de vent, pas de traces d'animaux. Mais les hommes sont-ils prêts à entendre raison ?

Vous poursuivez l'exploration de l'île, [allez au 27](#).

Vous décidez de retourner au navire, [allez au 45](#).

Les hommes accueillent votre décision avec des acclamations joyeuses. Pour un temps, ils oublient qu'ils naviguent sur l'Océan de la Perdition et que l'Elcielo promis n'est encore et toujours que cela en ce jour de fête : une promesse.

L'un deux sort une flûte de sa poche et joue un air enjoué. Certains dansent, d'autres frappent des mains en cadence. Ceux qui sont à la manœuvre sifflotent de concert.

Vous entendez le rire de vos hommes. Ils n'ont jamais été aussi joyeux depuis leur départ de l'île de la Tortue.

Le Moral de l'équipage monte de 1.

[Allez au 39.](#)

Vous vous agrippez au plat-bord pour vous redresser, puisant au fond de vous les dernières forces qui vous restent.

La chaloupe s'est échouée sur une grève de sable. À quelques mètres, mais cela vous semble si loin, la plage d'une blancheur aveuglante lèche une forêt d'arbres luxuriants. Vous rampez sur cette longue langue râpeuse et brûlante sans vous soucier des grains qui arrachent de votre visage des lambeaux de peau cloquée.

L'ombre des palmiers est un soulagement indescriptible.

Vous perdez conscience. Le chant aigu d'un oiseau vous tire de vos cauchemars. Vous ouvrez les yeux. Une forme ovale aux couleurs orangées se balance mollement à quelques centimètres de votre visage. Vous tendez la main et plantez vos dents dans le fruit juteux. Vous arrivez à vous asseoir et faites ce qui vous paraît un gueuleton avec les fruits qui se trouvent à portée de votre main.

D'un pas chancelant, vous partez à la recherche d'une source. Vos espérances sont exhaussées au-delà de ce que vous aviez imaginé. Vous pénétrez avec délice dans les eaux fraîches d'une rivière. Allongée sur un lit de graviers, vous offrez votre bouche à l'onde cristalline.

Vous avez maintenant assez d'énergie pour aller chercher des gourdes et les remplir. Vous donnez à boire à vos hommes. Onze n'ont pas survécu.
(Ajuster le nombre de membres d'équipage.)

A l'abri des arbres, le ventre calé par les fruits, leur soif apaisée, les survivants promènent leurs yeux sur les lieux qui les entourent.

— Alors... on y est ? dit un marin. C'est l'Elcielo ?

Vous souriez, les yeux pétillants.

— Pour sûr... on y est !

Aucune exclamation de joie ne ponctue vos paroles. Les hommes sont trop las. Leurs âmes sont perclues d'hébétude. Seule la flamme qui s'est allumée dans leurs regards trahit un fragile enthousiasme.

Vous vous levez.

— Mais...

Un marin hésite, la tête baissée, le dos vouté. Ses yeux roulent dans ses orbites, allant de ses camarades à la forêt dense et sombre, presque menaçante.

— ... où est l'or ?

Tous les cous se tendent vers vous et dans chaque regard vous lisez la même interrogation.

Vous vous redressez et faites un geste large en direction du centre de l'île.

— Qu'est-ce qu'on attend ? dites-vous d'une voix forte. Allons trouver ces putains de gisements !

Des murmures d'approbation s'élèvent, les hommes retrouvent un semblant d'énergie. Vous les emmenez à la chaloupe pour réunir l'équipement nécessaire à l'expédition.

Si vous avez le code **CEIL DE SQUELETTE**, [allez au 9](#).

Si vous avez le code **DENT DE KRAKEN**, [allez au 49](#).

Si vous n'avez aucun code, [allez au 3](#).

Vous reconnaissez, apposé en haut de chaque feuille, le sceau d'une famille rivale à votre maison. Le cœur battant, vous parcourez les documents.

Antoine vous a trahie pour une petite seigneurie dans le Sud-est de la France. L'acte de propriété vous brûle les doigts. Il n'est pas difficile de deviner l'objet de cette récompense : la localisation précise de l'Elcielo.

Votre mort est-elle aussi dans le contrat ?

Vous êtes trop abasourdie pour réagir. Le sol se dérobe sous vos pieds et vous semblez glisser dans un abîme sans fond. La vengeance d'Antoine vous dépouille de la moitié de vous-même, et sa mort, loin de vous consoler, vous

consume en interdisant toute explication. Mais votre âme refuse la folie, elle se cabre et se hérissé, et transforme votre douleur en haine.

Les noms des traitres sont sur les papiers.

Cauchoix, bien sûr, mais aussi dix autres marins.

Vous faites arrêter ces hommes et ordonnez de les suspendre par les pieds aux vergues du mât de misaine. Qu'ils grillent à petit feu sous le soleil implacable ! Qu'ils payent pour Antoine ! Chaque jour, vous vous délecterez de leurs plaintes.

Diminuez de 10 le nombre de membres d'équipage.

Vous regardez avec satisfaction les suppliciés se balancer au gré du vent quand la vigie hurle :

— Navire en vue !

[Allez au 34.](#)

16

Vous envoyez les hommes ferler les voiles. Ils devraient être plus nombreux à la manœuvre mais vous avez perdu trop de marins. Vous surveillez attentivement le déroulé des opérations. Les voiles gonflées par le vent sont difficiles à enruler.

Le creux des vagues s'accroît et le *Veloz* gémit sous les coups de butoir des courants marins.

Un matelot surgit de l'écouille.

— Voie d'eau à fond de cale ! Besoin d'hommes !

Un cri fait revenir votre regard sur la mâture. Un coup de vent a déséquilibré un gabier qui se retient au grand hunier empêchant les autres de le ferler. Ses camarades lui hurlent de lâcher. À bout de forces, l'homme finit par céder. Son corps s'écrase sur le pont avant de glisser sur le plancher et de disparaître dans les flots tumultueux.

Vous retenez un cri de rage. Vous avez besoin de chacun de vos hommes.

Vous descendez dans la cale. La réparation n'a pas tenu, la brèche s'est même agrandie. La mer s'engouffre à flots dans les entrailles du *Veloz* et les hommes sont impuissants face à la force de l'eau.

Vous remontez précipitamment sur le pont. Les voiles se sont déchirées et flottent comme des drapeaux en berne.

— Descendez les chaloupes !

Vous regardez autour de vous à la recherche de vos hommes. Il n'y a plus personne à la barre.

— Descendez les chaloupes ! hurlez-vous une nouvelle fois.

A travers les paquets d'eau qui s'abattent sur le pont, vous apercevez des ombres qui se dirigent vers les bossoirs. Vous rejoignez les marins pour les aider mais le navire est incontrôlable. Il bascule sur son flanc gauche, envoyant les hommes à l'eau. Vous arrivez à vous hisser sur le bastingage tribord.

Le *Veloz* sombre à grande vitesse et vous sombrez avec lui.

Vous coulez vers les profondeurs sombres et glacées.

Vos dernières pensées sont pour Antoine : *J'arrive !*

17

Une seule chaloupe pourrait suffire à transporter vos hommes mais il vous faut aussi embarquer des provisions, des outils, les armes et les réserves de poudre et de balles. Tous les objets de valeurs sont aussi emmenés : vous avez fait jeter l'ancre sans succès. Trop de profondeur vous sépare des fonds marins. Le *Veloz* dérivera et la possibilité de le retrouver dans cet océan immense est trop faible pour vous y fier.

Les caisses et les tonneaux sont répartis équitablement dans les deux chaloupes ainsi que les hommes.

Les marins agrippent les avirons et rament avec vigueur, désireux de gagner au plus vite l'Elcielo tant espéré.

Le premier jour, les conditions sont favorables et vous progressez à bonne allure.

Le deuxième jour, à nouveau, la mer est d'huile, ainsi que les quatre suivants.

Les hommes rament maintenant avec résignation. Toute idée de mutinerie les a abandonnés depuis longtemps. Vous remarquez leurs dos courbés, leurs épaules affaissées, leurs dents serrées. Ils avancent vers leur destinée en trainant les pieds, prêts à tomber à genoux.

Et lorsque le temps change et que des creux de plusieurs mètres labourent la mer, les hommes qui se trouvent dans votre chaloupe regardent avec hébétude la deuxième embarcation chavirer. Aucun d'eux ne fait un geste pour sauver leurs malheureux compagnons de la noyade. Vous-même ne leur accordez pas un regard.

— Antoine est mort, ils peuvent bien crever aussi, murmurez-vous.

Réduisez le nombre de membres d'équipage de 25.

Les jours passent. Les marins ne rament plus. La réserve d'eau est vide. Les hommes délirent, vous aussi. Vous vous enfoncez dans un sommeil agité d'où

vous émergez parfois, quelques secondes, pour tenir des propos incompréhensibles.

Ce n'est qu'au bout de longues heures que vous vous apercevez que la chaloupe ne tangue plus.

[Allez au 14.](#)

18

Vous envisagez la suite de votre expédition avec plus de sérénité maintenant que vos réserves d'eau sont renflouées.

— Une petite partie de dés ? proposez-vous à Antoine.

Celui-ci acquiesce et vous vous retrouvez dans votre cabine. Vous bourrez vos pipes et vous sortez de votre coffre une bouteille opaque.

— Je l'avais gardée pour l'Elcielo, dites-vous. Mais je crois que nous pouvons en boire un peu.

Le liquide ambré glougloute dans les verres. Antoine vide le sien d'un trait alors que vous prenez le temps de déguster votre excellent cognac.

Vos dés sont en ivoire et l'as est une tête de mort gravée.

Faites trois lancers de dé. Additionnez les valeurs. La somme est votre score.

Faites à nouveau trois lancers de dé. Additionnez les valeurs. La somme est le score d'Antoine.

S'il y égalité, recommencez.

Si vous avez gagné, [allez au 41.](#)

Si vous avez perdu, [allez au 35.](#)

19

— Je me suis défendue.

Vous revivez la scène de la veille et la nausée vous submerge, elle vient à la fois de vos tripes et de votre âme. Vos mains tremblent, l'air vous manque, vous transpirez.

Cauchois saute sur vous et vous désarme facilement. Il pointe vos pistolets sur vous.

Désorientée, vous avez quelques secondes de flottement avant de vous reprendre.

— Qu'est-ce que tu fais, Cauchois ? Rends-moi ces armes tout de suite !

La colère vous fait oublier votre écoëurement. Le maitre d'équipage ne bronche pas.

— Il était saoul, reprenez-vous. Il a voulu m'étrangler. Ça suffit, maintenant ! Rends-moi mes pistolets !

— Vous étrangler ? Pourquoi ?

Que pouvez-vous répondre ? Votre écoëurement revient.

— Il perdait aux dés, mentez-vous.

Cauchoix ne vous croit pas. Vous insistez :

— Il était ivre, je te dis.

Cet homme est prêt à vous tuer mais vous n'êtes pas prête à mourir.

— Tire et les autres seront immédiatement alertés. Ils nous ont vus descendre ensemble. Tu sais ce que ça coûte de tuer un capitaine de navire.

Votre voix devient menaçante et gronde :

— Surtout, tu sais ce que ça te vaudra, de me tuer, moi ?

Les coups de feu éclatent, déchirant vos tympan dans ce petit espace. Une douleur foudroyante transperce votre poitrine. Vous tombez à genoux, puis vous vous affaissez sur le sol. Votre sang s'écoule sur le parquet à l'endroit même où celui d'Antoine a coulé, il n'y a même pas sept heures de ça.

Les oreilles bourdonnantes, la vision floue, vous apercevez le sourire arrogant de Cauchoix.

Malgré votre esprit embrumé, vous comprenez que le maitre d'équipage avait prémédité votre mort mais la raison de son acte vous échappe.

Pourquoi est le mot que vous voulez prononcer, vous mourrez avant qu'il ne franchisse vos lèvres exsangues.

Les récifs sont trop dangereux pour vous approcher avec le *Veloz*. Vous ordonnez de jeter l'ancre et de descendre une chaloupe.

Des sirènes tournent autour de votre embarcation, les hommes les éloignent à coups d'aviron et de sabre. La mer vire au magenta.

Vous repérez une plage entre deux hauts-fonds et y échouez votre chaloupe. L'eau peu profonde à cet endroit éloigne les sirènes qui poussent des cris de rage. Toutefois, par prudence, vous laissez un marin près de l'embarcation.

Vous sautez de rocher en rocher pour atteindre les épaves. Les hommes exultent. Des carcasses éventrées, ils exhument maints trésors : Louis d'or, bijoux, bibelots en argent...

La plus belle découverte, c'est vous qui la faites : dans des cuvettes creusées par l'érosion, miroite de l'eau croupie. Pour la rendre potable, il suffira de la filtrer puis de la faire bouillir. Vous appelez vos hommes pour vous aider à remplir les tonneaux récupérés au fond des cales.

Tout l'équipage rejoint la chaloupe avec ses butins.

Vos hommes vous semblent peu nombreux. Vous les comptez. Il en manque neuf ! Des marins partent à leur recherche mais reviennent bredouilles.

Des ricanements ignobles retentissent alors. Toutes les têtes se tournent vers un groupe de sirènes juchées sur un rocher à demi immergé, à une vingtaine de mètres de la plage. Leurs dents acérées se plantent dans les cadavres des disparus et leurs faces répugnantes sont barbouillées de sang.

Diminuez de 9 le nombre des membres d'équipage.

Vous retenez vos hommes qui crient vengeance.

— C'est inutile. Si vous approchez, elles fuiront dans les profondeurs insondables emmenant vos pauvres compagnons avec elles. Ne risquez pas vos vies pour rien.

Moroses, les hommes rament vers le *Veloz*. Ils étalent sur le pont leurs trouvailles et crachent pour enlever le goût amer qui pique leurs bouches.

Vous vous servez en premier, prenant peu. Antoine ne peut prendre plus que vous et le maître d'équipage prend encore moins. Ce qui fait qu'il reste beaucoup pour les matelots. Cela ne les console pas de la perte de leurs camarades.

Tandis que l'équipage finit de se répartir le butin, vous montez sur le gaillard d'avant et scrutez l'horizon. Vous ne voyez plus aucun signe de la tempête. La voie vers le Nord est à nouveau libre.

[Allez au 18.](#)

Antoine vous lance un regard de reproche.

— Trois jours, répondez-vous. Nous n'avons pas le choix.

— L'équipage ne nous laissera pas tant.

— Allons chercher nos pistolets.

Vous rejoignez d'un pas rapide votre cabine. Sur la table, traîne la carte de cet océan inconnu que vous parcourez. Chaque jour, vous y tracez l'avancée de votre navire. Il vous faudra y dessiner l'île.

— Si près, soupirez-vous.

Vous secouez la tête et sortez d'un petit coffre vos armes. Vous videz une charge de poudre dans les canons puis y glissez un bouchon d'étoupe et une balle.

Vous remontez sur le pont. Antoine s'y trouve déjà.

L'équipage s'est rassemblé à la poupe. Une rumeur s'en élève, ponctuée par des éclats de voix.

Vous coincez vos pistolets dans votre ceinture et vous approchez des hommes en guenilles. Une dernière vague de murmures balaie l'équipage avant que celui-ci fasse le silence. Votre regard se pose sur les hommes qui ont montré le plus de véhémence.

— Que faites-vous ici ? Retournez à vos postes ! aboyez-vous.

Personne ne répond mais personne ne bouge non plus. Certains ont baissé la tête, d'autres se lancent des regards incertains, plusieurs se tournent vers Censier, un grand maigre au visage fermé. Vous ne pouvez pas attendre plus longtemps. Vous sortez vos pistolets, canons toutefois dirigés vers le ciel. Vous entrapercevez Antoine qui vous imite.

— Je ne le répéterai pas une fois de plus. Retournez à vos postes !

Tous les regards convergent vers Censier dont le visage s'empourpre.

— Nous allons tous crever ! lâche-t-il d'une voix grinçante.

Ses camarades approuvent de la tête et maintenant tous les regards sont rivés sur vous.

— Trois jours ! dites-vous.

Vous percevez l'étonnement d'Antoine. Vous-même ne savez pas pourquoi vous avez prononcé ces paroles.

— Trois jours et nous serons en Elcielo !

Vous vous fendez d'un grand sourire. Vous sentez l'hésitation des marins et votre sourire s'élargit.

— L'or ! Dans trois jours, vous vous baignerez dans des rivières scintillantes ! Vous remplirez vos poches de pépites grosses comme des oranges ! Dans trois jours, vous serez des hommes riches !

Vous laissez le temps aux paroles de faire leur effet puis ordonnez une nouvelle fois à vos hommes de rejoindre leur poste.

Les marins discutent entre eux mais vous sentez que la tension baisse. Quelques-uns commencent à s'éloigner, les autres suivent.

— Censier !

Le marin s'immobilise. Vous ne pouvez pas le laisser partir ainsi.

Vous choisissez de le punir, [allez au 23](#).

Vous choisissez de le sermonner [allez au 32](#).

— Faisons le rite qui contrecarre le mauvais œil ! criez-vous.

Votre proposition est accueillie avec un enthousiasme qui ne devrait pas vous étonner. La superstition est comme une maladie chez les marins. La plupart ne savent pas nager et pourtant, ils vivent quotidiennement avec une énorme masse d'eau sous leurs pieds. Pour ne pas devenir fou d'angoisse, ils se rassurent par des croyances irrationnelles. Que l'on néglige cette partie d'eux-mêmes et c'est la gangrène qui s'empare de l'équipage.

Vous avez vu plusieurs fois votre père réaliser le rite.

Vous ordonnez au coq de fondre une dizaine d'hameçons dans ses fourneaux.

— Qu'on amène quatre seaux d'eau de mer puisée dans sept vagues différentes ! commandez-vous.

Les hommes s'exécutent avec rapidité.

— Sommes-nous au centre du navire ? demandez-vous.

La question fait partie du rituel et vous continuez sans attendre de réponses.

— Que le coq amène le plomb !

Vous tournez le métal fondu sept fois dans un sens puis sept fois dans l'autre. Lors de votre premier voyage, tandis que votre père faisait les mêmes gestes que vous maintenant, il vous avait expliqué que le nombre sept est le nombre merveilleux. Il y a sept formes dans le monde, sept énergies, sept planètes. Vous l'aviez écouté raconter que le plomb est le métal le plus ancien, donc le plus froid et le plus toxique, le plus à même de contrecarrer le mauvais œil.

Vous faites couler le plomb dans les quatre seaux d'eau de mer et envoyez un marin à la proue, un autre à la poupe, un troisième à bâbord et un dernier à tribord. A votre signal, les hommes déversent leur seau dans la mer.

Des murmures d'approbation saluent l'opération. Vous percevez le soulagement qui vient remplacer la tension parmi les membres d'équipage.

Augmentez le Moral de 1.

Le rite avait détourné votre douleur mais la voilà qui revient, la chienne, babines retroussées et grondante. Vous vous dirigez vers le gaillard d'arrière, désireuse de vous réfugier dans votre cabine quand un cri vous arrête :

— Navire en vue !

Si vous avez le code VAILLANCE, [allez au 48](#). Sinon, [allez au 34](#).

— Tu as osé me défier, dites-vous.

Censier jette un regard derrière lui mais il est seul maintenant. Il baisse la tête. Il a trop de fierté pour désirer se justifier.

— Le grand saut ! criez-vous. Quatre fois !

L'équipage silencieux assiste à la punition.

On lie les mains de Censier dans son dos puis on le traine en haut du grand mât. Une corde est attachée à ses pieds. On le pousse dans le vide une première fois. Censier tend son corps et contracte tous ses muscles. L'entrée dans l'eau, tête la première, est violente. Les marins tirent sur la corde le plus vite qu'ils peuvent pour le ramener sur le pont. Censier crache, le corps parcouru de spasmes. Il vide ses poumons de la mer qu'il a avalée.

On le ramène alors en haut du grand mât et on le pousse dans le vide une deuxième fois. Le choc à la surface de l'eau est terrible. Censier est hissé à moitié assommé, l'épaule droite déboitée.

On le pousse une troisième fois et les marins ramènent au bout de leur corde un cadavre.

Votre Réputation augmente de 1.

Le Moral des marins descend de 1.

Les hommes entourent le corps désarticulé, couvert d'hématomes. Ce n'est plus la peur de l'inconnu et de la mort qui étreint leurs cœurs, c'est une colère qui grossit à chaque regard échangé. Une poignée d'hommes s'emparent d'outils et de tout objet qui peut servir d'arme. Ils avancent vers vous. Avant de laisser le temps aux autres de réagir, vous tirez un coup de feu. Un marin s'effondre. Loin de calmer les hommes, ce nouveau mort déchaîne leur furie.

Diminuez de 2 le nombre de membres de l'équipage.

Lancez un dé, ajoutez au résultat la valeur de votre Réputation.

Lancez un dé, ajoutez au résultat la valeur du Moral de l'équipage.

Si la valeur bonifiée du premier dé est strictement supérieure à la valeur bonifiée du deuxième dé, [allez au 40](#).

Sinon, [allez au 37](#).

Le vent souffle son haleine chaude dans les voiles et le *Veloz* fend les flots en direction du Nord. Les marins n'ont plus à ramer. Ceux qui ne sont pas à la manœuvre errent sur le pont, ne sachant que faire de leurs mains et de leur âme. L'un d'eux sort une flûte de sa poche et joue un air triste. Des hommes s'assoient à côté de lui.

— Tu connais *Sortez, il faut que je m'habille* ? demande un jeune marin à la barbe taillée en pointe.

Le joueur de flûte acquiesce et les hommes l'accompagnent en chantant. Ils se lancent des clins d'œil et se donnent des bourrades, redevenus soudain des villageois s'amusant à une Ronde des fêtes jusqu'à ce que les dernières notes s'égrènent dans la brise. Les hommes alors se taisent, le regard dans le vague. L'un pétrit d'un geste inconscient le médaillon qui pend à son cou, un autre tourne la tête vers le Sud-est et soupire. On leur ouvrirait le crâne, on y trouverait le même sentiment pour tous : la nostalgie du pays. Mais ils se gardent bien de l'exprimer.

— Joue-nous encore *Sortez, il faut que je m'habille*.

Baissez le Moral de 1.

[Allez au 8.](#)

Vous n'avancez plus qu'avec les voiles du grand-mât mais vous vous félicitez quand-même de votre choix. Vous allez plus vite qu'en chaloupe.

Les hommes réparent les dégâts. Ils changent les parties du bastingage abimées, recousent les voiles déchirées, examinent les cordages. Cela occupe leurs esprits.

Vous bénéficiez de trois jours de répit. Le quatrième jour, le temps change brusquement. Sans un avertissement, un vent violent s'abat sur le navire.

Votre nombre de membres de l'équipage est inférieur à 49, [allez au 16.](#)

Votre nombre de membres de l'équipage est supérieur ou égal à 49, [allez au 2.](#)

Le ventre noué vous entrez dans la cabine d'Antoine. Une rage soudaine vous étreint. La première chose que vous faites ne répond à aucune raison. La fureur qui déferle dans vos veines vous fait transformer la chambre en un véritable champ de bataille.

Tremblante, la gorge irritée d'avoir hurlé, vous vous asseyez sur la couchette et parcourez des yeux les affaires renversées et brisées pour certaines, qui jonchent le sol. Les jointures de vos doigts saignent. Vous les sucez pensivement.

Vous vous levez et retournez du bout du pied quelques objets. Du bout des doigts, vous en soulevez d'autres. Vous ne trouvez rien qui puisse vous éclairer.

Vous enfoncez les poings dans les poches de votre veste et vous vous appuyez contre un des pans de la cabine. Vous vous forcez à réfléchir. Deux fois, on a voulu vous tuer. Il y a forcément une raison.

Vous émettez un petit claquement de langue et grimacez. Antoine vous cachait quelque chose. Vous vous décollez de la paroi et vous postez au milieu de la cabine. Vous tournez lentement sur vous-même, scrutant chaque détail de la pièce.

— Une cache... murmurez-vous.

Vous retournez le coffre, il n'y a pas de double-fond. Vos mains frappent les parois de la cabine, la couchette, le placard. Rien ne sonne creux. Vos doigts pétrissent les vêtements d'Antoine, rien de caché dans les doublures.

Vous retournez vous asseoir sur la couchette. Aucune idée ne vous vient. Alors vous recommencez votre fouille pour le même résultat.

Cela ne sert à rien de rester là.

Alors que vous vous dirigez vers la porte, lançant un dernier regard à la ronde, votre attention est attirée par un mouchoir qui git par terre, aux trois-quarts caché par une étagère brisée. Vous le reconnaissez. Vous l'aviez offert à Antoine le jour de vos douze ans quand pour la première fois, vous vous étiez adonnés à vos jeux amoureux à trois.

Vous vous baissez lentement pour le ramasser, l'esprit suspendu par vos souvenirs. Vous soulevez l'étoffe et vous vous figez : à cet endroit, les lattes du parquet sont disjointes. Vous les faites sauter et découvrez une liasse de papiers.

Si vous avez le code **COMPLICITÉ**, [allez au 29](#). Sinon [allez au 15](#).

Vous examinez la falaise. Vous repérez des corniches, des failles, des anfractuosités et évaluez sa hauteur à une trentaine de mètres. Le seul moyen de continuer est de l'escalader.

Vous commencez l'ascension qui met à rude épreuve vos bras mais vous mettez un point d'honneur à ne pas vous laisser distancer par vos hommes. La roche est friable par endroit, vous testez vos prises avant de prendre appui.

Les marins se lancent des cris de défi et plus d'une fois vous devez vous plaquer contre la paroi pour éviter les pierres qui roulent sous leurs pieds.

Vous atteignez enfin le sommet et poussez un grognement de satisfaction. Vous remarquez alors le silence des hommes et relevez la tête. De la roche à perte de vue !

— Redescendons, dites-vous immédiatement.

Les hommes obéissent sans un mot et la descente se fait sans joie. La chaleur est écrasante et la transpiration rend les prises glissantes. Lorsqu'un bloc de pierre se détache emportant avec lui un des marins vous jurez tout bas.

Descendez de 1 le nombre de membres de l'équipage.

Vous refusez que son corps soit recouvert de pierres.

— Que les crabes en fassent leur repas ! Il ne mérite pas mieux.

Vous remontez dans la chaloupe. Les hommes rament sans vigueur.

Une fois sur le pont du *Veloz*, vous ordonnez de lever l'ancre.

Les hommes racontent leurs mésaventures et la consternation gagne les membres de l'équipage.

Baissez le Moral de l'équipage de 1.

Vous avez empoigné la traverse du bastingage et fixez les immensités bleutés. La colère que vous ressentez envers vous-même brouille votre vue et il vous faut du temps avant que vous ne distinguiez un point sombre, une tache aux contours imprécis qui égratigne la ligne d'horizon. Vous demandez à un homme de vous apporter une longue-vue et la vissez à votre œil. Apparaissent alors les volutes d'une énorme masse nuageuse.

— Une tempête... murmurez-vous, surprise par la vitesse à laquelle celle-ci se dirige vers votre navire.

Vous balayez avec votre lunette le reste de l'horizon et ne remarquez rien d'autre de particulier.

Vous maintenez votre cap, plein nord, droit sur l'Elcielo malgré la tempête. Vous n'avez pas assez d'eau douce pour vous permettre de faire un détour. [Allez au 44.](#)

ou

Vous décidez de contourner la tempête par l'ouest. Bien sûr, vous vous rapprochez ainsi dangereusement du Bord du Monde mais mettre le cap à l'est en direction des Sentinelles, même seulement pour quelques miles, serait revenir en arrière. Dieu seul sait comment réagirait alors l'équipage. [Allez au 30.](#)

ou

Vous vous interrogez.

Le *Veloz* et les hommes résisteront-ils à la tempête ?

Ne dit-on pas qu'au Bord du Monde les navires sont emportés par des courants violents qui les précipitent dans le vide où ils chutent sans fin ?

Le plus prudent est de virer au sud.

[Allez au 42.](#)

28

Vous descendez avec un groupe d'hommes dans la cale. Vos pas provoquent un léger clapotis. L'eau atteint votre cou de pied.

— Arrêtez-vous ! ordonnez-vous.

Vous abaissez votre lampe et observez le mouvement de l'eau.

— Par-là !

Vous désignez le flanc tribord. Vous avancez en balayant de vos lanternes l'obscurité croupissante. Les marins font rouler des tonneaux et glisser des cordes pour dégager l'endroit. De l'eau ruisselle des bordages déjointés.

— C'est réparable ? demandez-vous.

Le plus âgé des marins hausse les épaules.

— On va colmater. Ça tiendra le temps que ça tiendra.

Vous remontez sur le pont.

Le mât de misaine à l'air en piteux état. Vous grimpez dans les gréements. Les tentacules ont non seulement broyé les vergues mais aussi brisé en partie le mât qui grince d'une façon inquiétante.

— Ferlez les voiles ! hurlez-vous.

Les hommes grimpent à leur tour dans la mâture pour exécuter vos ordres.

Vous attendez que la vue se dégage et vous fouillez du regard l'océan.

Nulle trace du monstre marin ni de l'Elcielo.

Alors que vous redescendez, votre œil est attiré par quelque chose planté dans le mât. Vous prenez votre couteau et faites sauter l'objet blanchâtre de son logement, vous le faites tourner dans votre paume. Une dent de Kraken ! Vous refermez votre main et la serrez si fort que les tendons de vos doigts pâlissent. Vous finissez par glisser votre pitoyable trophée dans la poche de

votre gilet et vous gagnez le pont. Sur cette partie du navire, il n'y a pas de gros dégâts, rien qui ne soit pas réparable, sauf une chaloupe dont la coque n'a pas résisté à la pression des tentacules.

Vous devez cependant prendre une décision.

Vous restez sur le *Veloz* malgré son état, [allez au 25](#).

Vous poursuivez votre expédition en chaloupes, [allez au 17](#).

Ecrivez le code : DENT DE KRAKEN.

29

De retour dans votre cabine vous parcourez les documents. Vous avez reconnu les armoiries d'une famille rivale à votre maison.

Antoine vous a trahi.

Des terres avec un petit château. Une seigneurie d'une centaine d'âmes. Voilà le prix de sa trahison. Une broutille. Vous auriez pu lui offrir dix fois plus.

La contrepartie de cette récompense n'apparaît pas sur les papiers. Vous imaginez sans peine qu'il s'agit de la localisation précise de l'Elcielo. Et votre sang se glace quand vous comprenez que cela implique aussi votre disparition. Vous vous laissez tomber sur votre couchette.

Vous regardez stupidement le mouchoir que vous tenez encore dans votre main. Une larme coule sur votre joue. Puis une autre. Vous essuyez du revers de la main votre visage et rassemblez vos pensées.

Antoine : un traître. Cauchoix : son complice. Combien d'autres sur le navire ? Combien prêts à vous tuer ? Vous vous relevez et allez tirer le verrou de votre porte. Vous vous rallongez.

Vous échafaudez des plans. Mais à qui pouvez-vous vous fier ? Perdues dans vos pensées, vous mettez du temps avant d'entendre les coups et les raclements qui semblent venir du pont.

— Ça y est. Cela a commencé, murmurez-vous.

Vous chargez vos deux pistolets. Vous vous battez jusqu'à votre mort. De violents coups sont frappés à votre porte.

— Capitaine ! Un navire pirate ! Il nous a repérés ! Capitaine !

Quelle pâle ruse ! Vous restez silencieuse. Qu'ils viennent vous chercher !

Les coups redoublent.

— Capitaine ! Vous êtes là ?

La poignée de la porte s'agite. Vous redressez vos deux pistolets, inutilement, car vous entendez les pas du marin venu vous chercher s'éloigner précipitamment.

Une pensée affleure à la surface de votre esprit. Vous devriez être là-haut, sur le pont, vous tenir à côté des marins fidèles, mais votre âme est hypnotisée par le mouchoir. Vous êtes revenue quinze années en arrière et revivez inlassablement la même scène.

Vous sursautez aux coups qui, à nouveau, s'abattent sur votre porte. Ceux-là ne sont pas pour vous alerter, non, on cherche à défoncer votre porte. Un premier coup de hache fend le panneau, les suivants créent une ouverture suffisante pour laisser passer un homme. Mais c'est tout autre chose qui surgit de la coursive. Un squelette avec un magnifique rubis logé dans son orbite droite se dresse devant vous. Vous tirez un premier coup. La balle arrache sa main gauche. Il regarde son bras amputé de quelques os et ricane en silence. Votre deuxième balle lui fait sauter une demi-douzaine de côtes et freine à peine son avancée.

Son épée traverse votre cœur et toute la douleur qu'il contient disparaît avec votre dernier souffle.

30

La tête entre vos mains, vous examinez attentivement la carte déroulée sur votre table. Munie de votre compas et de votre plume, vous vous lancez dans de complexes calculs. Antoine, assis en face de vous, les bras croisés, vous regarde le front plissé. Vous essayez d'évaluer à quelle distance se trouve le Bord du Monde et votre compagnon qui sait à peine lire ne comprend pas grand-chose à ce que vous faites.

Soudain vous pointez du doigt la carte.

— Antoine !

Votre ami se penche en avant et son front se plisse plus fort.

— Quoi ? grommelle-t-il. Y'a rien ici, sauf des tonnes de flotte salée.

— Le soleil !

Votre main montre maintenant la fenêtre.

— Le soleil ne devrait pas pénétrer dans la cabine. Cela veut dire que nous naviguons plein sud et non vers l'ouest !

Vous saisissez déjà vos pistolets.

— Montons sur le pont !

Les marins sont agglutinés contre le bastingage. Une affreuse cacophonie monte des flots. Vous poussez vos hommes et regardez par-dessus bord.

Les marins s'exclament, incapables de taire leurs émois :

- Comme elles sont belles !
- Je n'ai jamais entendu chants si doux !
- Quels délicieux sourires !
- Leurs regards... Leurs regards !

Vous, vous ne voyez qu'hideuses créatures, mi-femmes mi-poissons. Les têtes aplaties, huileuses, couvertes de touffes de cheveux filasse, offrent un visage dépourvu de nez et fendu d'une bouche aux dents acérées. Les yeux n'ont pas de paupières. Les torses arborent deux protubérances ressemblant plus à des mamelles qu'à des seins, et les corps se terminent en une queue fourchue couverte d'écailles.

Vous tournez la tête vers Antoine et êtes rassurée. Comme vous le présentiez, vous lisez sur son visage un profond dégoût.

Vous tirez un coup de feu en l'air.

— Ce sont des Sirènes ! Des créatures hideuses qui trompent les hommes pour conduire les bateaux sur les récifs et se repaître de leurs chairs. Ne les écoutez pas, matelots !

Le chant des Sirènes redouble d'intensité et les hommes vous regardent avec hostilité.

— Capturons-en une, souffle Antoine.

Vous vous éloignez à la recherche d'un filet, et les hommes, rassurés, retournent à leur contemplation.

Lorsque vous revenez avec votre pêche, les plaintes de votre proie, criailleries aigües à vos oreilles, triste mélodie poignante aux oreilles de vos hommes, provoquent un attroupement menaçant qu'Antoine et vous maintenez à distance avec vos pistolets.

— Libérez-la ! grondent les marins.

Vous n'hésitez pas et visez le cœur de l'abjection qui se convulse à vos pieds.

Les marins, horrifiés, assistent à la métamorphose de la beauté parfaite en un monstre repoussant. Prenant enfin conscience du danger qui les menaçait, il vous regarde avec respect.

Augmentez de 1 votre Réputation. Notez le code VAILLANCE.

— Tuez-les ! hurlez-vous.

Tandis que les hommes remplis de colère d'avoir été ainsi dupés s'acharnent contre les Sirènes, vous regardez pensivement les récifs vers lesquels elles vous ont conduits.

Vous décidez d'aller les explorer pour fouiller les épaves des bateaux échoués, [allez au 20](#).

Vous poursuivez votre route vers l'ouest, [allez au 7](#).

Les hommes se sont réunis sur le pont. Leur maigreur vous frappe. Cela fait des semaines qu'ils se nourrissent presque exclusivement de poissons. Ils sont aussi secs que des harengs saurs. Leurs yeux caves brillent d'une fièvre malsaine.

— Qu'il y a-t-il ? demandez-vous d'une voix autoritaire.

— La disparition de Monsieur Antoine...

Votre cœur s'accélère. Vous scrutez les visages. Les marins, eux, regardent plutôt leurs pieds. Cela vous rassure.

— L'Elcielo qu'on n'a toujours pas trouvé...

Vous aimeriez qu'Antoine soit à vos côtés mais vous l'avez tué.

Vous laissez le silence s'éterniser. Qu'ils cuisent sous le soleil et que fonde leur prétention ! Qu'ils vous laissent tranquille ! Des images de la veille tourbillonnent sans répit dans votre tête.

Celui qui a parlé jette des regards en coin à ses camarades qui lui renvoient des gestes d'encouragement.

— Le mauvais œil ! couine-t-il, soudain.

Vous haussez un sourcil mais maintenant que le marin s'est lancé, il continue, résolu à s'expliquer.

— La mer était calme cette nuit, Capitaine. Monsieur Antoine n'a pas pu passer par-dessus bord et Vasseur qui était de quart a entendu de drôles de bruits.

— Oui, Capitaine, acquiesce le marin cité. Comme un souffle de vent et des ricanements.

Vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire amer. Vasseur se méprend et se défend :

— Non, je ne m'étais pas endormi, Capitaine ! Je vous assure ! J'ai vu, après, des feux danser à la proue !

— Des feux-follets !

— Les esprits ont emmené Monsieur Antoine !

Vous levez les mains pour obtenir le silence.

Ces jérémiades sans queue ni tête vous insupportent. Vous avez besoin d'être seule pour purger votre douleur. Il vous faudra être doublement forte sans compagnon et sans second.

[Allez au 6.](#)

ou

Les marins ont trouvé une explication à la disparition d'Antoine. Vous ne pouviez pas mieux espérer. Vous décidez d'organiser une cérémonie pour contrecarrer le mauvais œil.

[Allez au 22.](#)

32

— Tu as osé me défier, dites-vous.

Censier jette un regard derrière lui mais il est seul maintenant. Il baisse la tête.

— Nous avons peur, murmure-t-il.

L'homme ne porte qu'un pantalon déchiré. Sa peau n'est pas burinée mais brûlée par le soleil, écarlate et cloquée. Ses mains ont tellement de corne qu'il ne peut les fermer tout à fait. Vous devinez les premiers signes du scorbut dans sa maigreur et les ecchymoses sur ses jambes. Un sentiment de pitié mêlé de mépris vous envahit. Vous posez votre main sur son épaule. Censier tressaille sous le contact de vos doigts sur sa peau à vif.

— Tu es courageux d'avoir porté la parole de tes camarades, dites-vous en resserrant votre étreinte.

Censier grimace.

— J'aime le courage, continuez-vous. Tu auras une prime lorsque nous aurons découvert l'Elcielo.

L'homme relève les yeux et vous êtes soulagée. Vous y lisez de la surprise, de la convoitise mais rien de dangereux.

— C'est bien que l'équipage ait un porte-parole, reprenez-vous. Tu viendras me voir lorsque les hommes seront mécontents. Bien sûr, ce nouveau travail mérite une rétribution. Ton salaire sera augmenté de cinq livres.

Les yeux de l'homme brillent et il vous remercie de deux courbettes.

Quelques marins ont observé votre échange. Ils se tenaient trop loin pour avoir entendu vos paroles mais il ne leur a pas échappé que vous avez posé fraternellement votre main sur l'épaule de Censier.

Votre Réputation baisse d'1 point.

Cette information se répand comme une trainée de poudre et le doute s'installe dans les âmes fatiguées des matelots.

— Trois jours... Trois jours...

— Nous aurions déjà dû y être depuis une semaine !

— Elle nous ment !

Cette phrase poussée sur un ton incrédule ravive le désespoir de l'équipage et devient certitude au fur et à mesure qu'elle passe de bouche en bouche.

Censier s'esquive discrètement pour vous prévenir alors que les hommes courent chercher leurs sabres.

Vous tirez un coup de feu et un marin tombe. Mais au lieu d'arrêter les matelots, ce premier mort redouble leur colère.

Baissez de 1 le nombre des membres de l'équipage.

Faites un lancer de dé, ajoutez la valeur de votre Réputation.

Faites un deuxième lancer de dé, ajoutez la valeur du Moral de l'équipage.

Si la valeur bonifiée du premier dé est supérieure ou égale à la valeur bonifiée du deuxième dé, [allez au 40](#).

Sinon, [allez au 37](#).

33

Vous descendez de votre promontoire et vous lancez l'ordre de virer plein Nord.

Antoine arpente le pont. Vous le hélez et lui proposez d'aller fumer une pipe sur le gaillard d'arrière.

Vous tirez sur le long tuyau en terre et expulsez une longue bouffée de fumée en observant votre compagnon du coin de l'œil.

— Le problème de l'eau te tracasse encore, dites-vous.

— Nous n'avons plus que deux jours de réserve.

— Mais nous avons de nouveau toute la confiance de l'équipage.

Antoine se tourne vers vous et vous sourit.

— C'est vrai. Somme toute, nous avons gagné deux jours.

Il vous tend sa grosse main calleuse et vous y enfouissez la votre. Vous restez longtemps ainsi, côte à côte, tirant sur vos pipes, le regard dans l'immensité céleste, plongés à l'intérieur de vous-même, silencieux, terriblement vivants.

Notez le code COMPLICITÉ.

Le lendemain, la tempête s'est encore écartée du *Veloz*.

Vous relevez votre position à l'aide du sextant et allez la reporter sur votre carte, puis vous déjeunez avec Antoine. Votre repas est accompagné d'un demi-verre d'eau. Vous trinquez en entrechoquant vos verres. Qu'importe le lendemain ? Les dés sont jetés. Ce n'est pas la première fois qu'ensemble vous bravez la mort.

— Allons donc voir si cet Elcielo montre le bout de son nez, propose Antoine à la fin du repas.

La monotonie des bleus uniformes lassent vite votre compagnon aujourd'hui. Le moment de grâce de la veille a disparu. Il envoie un marin chercher le sextant et mesure la latitude. Sans un mot, il vous tend l'instrument, vous le portez à votre œil et confirmez d'un hochement de tête. L'indication de la boussole, l'orientation du navire par rapport au navire : tout concorde.

— Nous dérivons vers l'Est, murmurez-vous.

— Droit sur la tempête, conclut Antoine.

[Allez au 44.](#)

34

A tribord arrière un voilier navigue dans la même direction que vous. Vous allez récupérer votre longue-vue dans votre cabine et lorsque vous remontez sur le pont vous découvrez avec stupéfaction que le navire a gagné plusieurs miles sur vous. Il n'a pourtant pas toute sa voilure. Vous cherchez son pavillon, ne le trouvez pas.

— A la nage ! criez-vous. Voiles toutes !

Ce bateau ne vous inspire pas confiance. Il ne grignote pas la distance qui le sépare du *Veloz*, il l'avale avec la gloutonnerie d'un requin affamé.

— Capitaine !

Le cri étranglé du marin attire toutes les attentions. Le navire s'est considérablement rapproché et un pavillon noir est en train d'être hissé. Un deuxième suit, il représente un squelette avec une couronne.

— Chargez les mousquets ! A tribord toute !

Vos ordres sont accueillis par deux formidables détonations. Le premier boulet fauche le mât de misaine, le deuxième fait trembler toute la coque du *Veloz*.

Lorsque la deuxième salve de canon retentit, votre navire a déjà amorcé son virage et esquive en partie les projectiles.

Des cris d'effroi se déversent sur le pont et la mâture, enveloppant le *Veloz*



34 *Dans son orbite droite, à la place de l'œil, est logé un magnifique rubis.*

est enfin visible. Vous avalez péniblement votre salive en découvrant les squelettes qui s'agitent joyeusement dans les haubans et sur le pont, sabre à la main.

— Haut les cœurs ! criez-vous. Nous allons les éperonner !

Et en effet, le *Veloz* a fini de virer, il fonce sur le navire ennemi qui n'a pas le temps d'esquiver à cause de sa vitesse. Le choc est violent. L'étrave de votre vaisseau s'enfonce dans la coque de celui des pirates, puis les deux navires se retrouvent bord à bord. Les squelettes lancent des grappins et une déferlante d'os cliquetants se répand sur le *Veloz*.

— Coupez les cordages des crochets ! hurlez-vous.

Les sabres des marins s'empêtrent dans les cages thoraciques.

— Visez les jointures !

Vous faites sauter quelques articulations, désarmant vos ennemis. Des marins en couvrent d'autres qui scient les cordes des grappins. Un premier cordage rompt, puis un deuxième et un troisième. Cela devient plus facile maintenant de trancher les derniers.

Les navires s'écartent. Les squelettes qui s'en aperçoivent battent en retraite, quelques uns tombent à l'eau.

Un attroupement attire votre attention. Plusieurs de vos hommes ferrailent avec un immense squelette. Dans son orbite droite, à la place de l'œil, est logé un magnifique rubis. Soudain, il grimpe dans les haubans et d'un bond formidable franchit l'espace qui sépare les deux navires. Il roule sur le pont, puis se relève et vous fixe avec ce qui vous semble un sourire, pour autant qu'un squelette puisse sourire. Mal à l'aise, vous détournez le regard et vous vous adressez à vos hommes.

— Ils n'ont aucune chance de s'en sortir. Leur bateau est en train de couler. L'éperonnage leur a été fatal.

Si le moral est supérieur ou égal à 4, faites 2 lancers de dés.

Autrement, faites 6 lancers.

Déduisez la somme des lancers du nombre des membres de l'équipage.

Puis [allez au 47](#).

Les dés roulent et les parties s'enchainent. Vous en avez gagnée une et Antoine cinq. Il arrose chaque victoire d'un verre de cognac qu'il avale cul-sec. Votre amour-propre est piqué au vif, vous ne voulez pas abandonner. Mais les

défaites continuent à s'accumuler et d'un geste rageur vous lancez vos dés à travers la cabine.

Antoine, complètement ivre, ricane.

— Ce n'est pas possible ! Tu triches ! vous écriez-vous.

— Oh ! Votre seigneurie est fâchée ! La voix d'Antoine devient railleuse. Elle a l'habitude de régner ! Et ne supporte pas que ses sujets se montrent meilleurs qu'elle !

— Qu'est-ce que tu racontes ?

Vous dévisagez votre ami, ébahie. Une lueur mauvaise brûle dans ses yeux. Vous ne l'avez jamais vu ainsi.

— Seulement la vérité, poursuit-il. Au fond, tu n'as jamais aimé que ta propre personne. Les autres n'existent que pour te servir et te flatter.

Décontenancée, vous balbutiez votre incompréhension.

— Tu aimes pourtant bien l'amour que l'on fait à trois !

— Vraiment ?

Vos visages sont tellement proches que vous sentez son haleine avinée. Votre regard se trouble et celui d'Antoine est triomphant.

— Le fils du palefrenier ! Le joueur de flûte ! Le marin du Santa Madre ! Tu m'as volé tous mes amants.

— Je...

Votre visage s'empourpre.

— C'était la seule façon de faire l'amour avec toi, chuchotez-vous.

Les mains d'Antoine se posent sur votre visage.

— La belle affaire ! s'exclame-t-il. N'as-tu jamais pensé à ce que je ressentais quand mes amants me quittaient pour toi ?

Ses doigts caressent doucement votre peau. Ils glissent vers votre nuque. Votre respiration s'accélère.

— Qu'avais-je pour les retenir ? Moi, un pauvre fils de domestique ?

— C'est qu'ils ne t'aimaient pas tant, dites-vous dans un souffle.

— Peut-on reprocher aux gens vivant dans la misère, le réconfort de jours meilleurs ?

Les pouces d'Antoine se posent sur votre trachée et ses mains se resserrent autour de votre cou. Vous agrippez ses poignets. Vous n'avez pas assez de force pour le faire lâcher. La respiration sifflante, vous cherchez à tâtons votre poignard et plantez votre lame dans son ventre.

Antoine hoquète et desserre son étreinte. La douleur semble lui avoir fait reprendre ses esprits et son regard, d'abord étonné à la vue du sang qui s'échappe par saccades de son abdomen, s'emplit d'une tristesse infinie.

Vous, vous ne ressentez que du dégoût.

A vos pieds, Antoine expire son dernier souffle en murmurant votre nom, baignant dans son sang et seul car votre rage vous aveugle.

Vous ne supportez pas la vue de son cadavre. Vous ouvrez la fenêtre de votre cabine et basculez son corps dans la mer.

Vous vous allongez tremblante sur votre couchette et n'arrivez pas à dormir de la nuit.

Le lendemain, sa disparition délie les langues.

Vous écoutez les marins, [allez au 31](#).

Vous écoutez le maître d'équipage, [allez au 11](#).

36

Vous relevez la tête et fixez le maître d'équipage.

— Oui, j'ai tué cet enfoiré ! Vous y voyez un inconvénient, Cauchoix ?

La main de l'homme plonge derrière son dos et revient avec un pistolet. Vous reconnaissez celui d'Antoine.

Vous ne cherchez pas à comprendre. Vous plongez en avant et déséquilibrez le maître d'équipage. Il ne peut tirer qu'une fois, il ne voudra certainement pas gaspiller son unique balle avec un tir hasardeux. Cela vous laisse un peu de marge pour agir. Vous arrivez à saisir votre sabre. Le coup que vous portez ne tranche pas sa main. Vous avez toutefois sectionné le tendon du poignet et les doigts inertes lâchent le pistolet. Vous donnez un coup de pied dedans, l'arme valse à l'autre bout de la cabine.

Cauchoix grimace sous la douleur mais il n'abandonnera pas. Son insubordination le condamne à la peine de mort.

Avec une seule main, le maître d'équipage n'est pas bien dangereux. Vous faites une feinte, passez derrière lui et tranchez facilement son cou.

Vous contemplez le cadavre en reprenant votre respiration.

Encore un corps dont vous devez vous débarrasser.

Encore une mare de sang à éponger.

Vous vous asseyez et vous vous servez un verre de cognac.

Que se trame-t-il donc derrière votre dos ?

Pour essayer d'en savoir plus :

Vous décidez d'aller fouiller la cabine d'Antoine malgré votre répulsion, [allez au 26](#).

ou

Vous préférez fouiller les affaires de Cauchoix, [allez au 38](#).

37

Trois autres détonations éclatent et trois autres marins s'effondrent. (Ajustez le nombre des membres de l'équipage.) Antoine et vous-même jetez vos pistolets devenus inutiles et sortez vos sabres.

L'affrontement est rude. Vous n'êtes que deux. Vous êtes une excellente bretteuse mais cela ne suffit pas pour repousser vos adversaires. Rapidement, vos bras, votre dos, votre torse, vos jambes sont copieusement entaillés. Dans le feu de l'action vous ne sentez pas vos blessures et ne faiblissez pas.

— Je me rends !

L'incrédulité vous fait tourner la tête et, comme dans un mauvais rêve, vous voyez Antoine lâcher son sabre, puis se tourner vers vous, poing fermé, et vous asséner un formidable coup à la tempe qui vous assomme aussitôt.

Jetez un dé. Diminuez le nombre des membres de l'équipage de la valeur du dé, puis [allez au 43](#).

38

Vous ouvrez la porte de votre cabine et demandez qu'on vous apporte les affaires de Cauchoix. Un marin vous amène un baluchon rapiécé. Vous renversez son contenu sur votre table, l'inventaire est vite fait : un pantalon dont il manque une jambe, un maillot déchiré, un foulard troué, un mouchoir et une pipe cassée. Rien qui n'ait de la valeur. Pourtant le salaire de Cauchoix est supérieur à celui d'un simple matelot. A coup sûr, son argent s'envolait en pintes et en putes lors des escales.

Vous remettez ses maigres affaires dans le sac usé. Vous vous apprêtez à le balancer par la fenêtre mais vous suspendez votre geste, arrêtée par une pensée soudaine. Cauchoix n'est pas le genre de type à avoir un mouchoir.

Vous extrayez la petite pièce d'étoffe des maigres possessions du maître d'équipage et l'examinez. Deux lettres sont brodées dans un des coins : un A et un G entrelacés, les initiales d'Antoine Guerchin.

— Petit con, lâchez-vous avec mépris.

Cauchoix a voulu venger son amant.

— Eh bien, vous voilà réunis à jamais dans les sombres flots de la Perdition, ricanez-vous. Vous pouvez me remercier !

Vous vous débarrassez avec dégoût des affaires du marin et alors que vous refermez la fenêtre de votre cabine, retentit un cri :

— Navire en vue !

Vous montez sur le pont.

[Allez au 34.](#)

39

Les cris de la vigie interrompent les chants. Tout le monde se précipite à bâbord. Quelque chose se dirige vers vous. Cela a l'air énorme.

— Une baleine ? lance un matelot.

— Pas ici !

— Y'a quoi d'autre d'aussi gros qu'une baleine ?

— Rien.

Les marins se tournent vers l'homme qui vient de parler. C'est un vieux boucanier aux traits burinés. Son ton incisif a cloué le bec aux matelots mais l'homme ne leur accorde pas un regard. Il fixe la mer agitée et dit seulement :

— Faudrait peut-être bien aller chercher nos mousquets.

Les hommes vous regardent, vous acquiescez du menton et vous envoyez prévenir Antoine.

— On va s'offrir une petite partie de pêche, raillez-vous.

Antoine, les cheveux ébouriffés, l'œil torve, l'haleine avinée, regrette sa couchette.

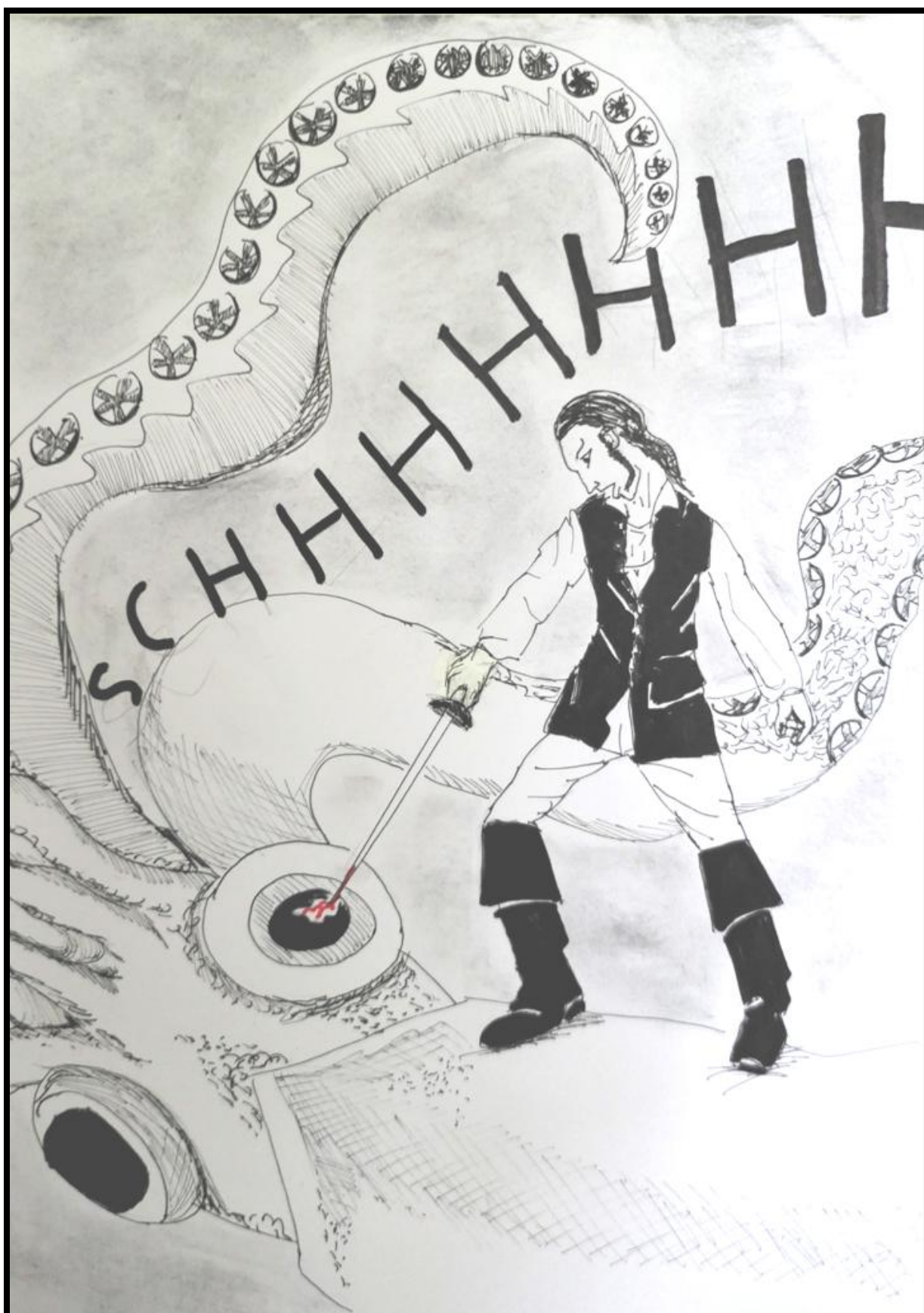
Les hommes poussent une exclamation de stupeur et reculent. Un tentacule d'une grosseur inconcevable a surgi des flots. Les lèvres du boucanier s'élargissent en un sourire carnassier qui dévoile ses dents gâtées.

— Nous allons entrer dans la légende, dit-il.

— Tais-toi ! lui intimez-vous.

Comme lui, vous avez reconnu un Kraken, un Dieu de la mer.

Les marins, revenus de leur stupéfaction, tirent puis rechargent leurs armes.



39 *Il atterrit sur la tête du monstre puant et plante son sabre dans un œil, puis dans un deuxième.*

Un liquide noirâtre teinte la surface de l'eau.

L'équipage, échauffé par le rhum, scrute la mer, le fusil en joue, mais plus rien ne vient troubler les vagues moutonneuses.

— Tout le monde le long du bastingage ! ordonnez-vous.

Les hommes se répartissent à bâbord et à tribord.

Toujours aucun signe de la Bête.

— On l'a eu ! crie un marin.

Vous savez bien qu'on ne triomphe pas aussi facilement d'un Dieu.

— Restez prêts ! hurlez-vous. Cela va ressurgir !

— Et cela sera terriblement en colère, murmure le vieux.

Et soudain vous vous sentez soulevée dans les airs. Le *Veloz* se retrouve à plusieurs mètres au-dessus de la mer, emprisonné dans les tentacules de l'ignoble Monstre. Vous avez le réflexe de vous accrocher aux gréements mais beaucoup de marins n'en ont pas eu le temps et ont glissé par-dessus bord.

La coque et les vergues craquent.

— La chance tourne, on dirait...

C'est Antoine qui a prononcé cette phrase sur un ton acerbe. Ballotée par les secousses, vous essayez de croiser son regard.

— Comment vas-tu faire ce coup-ci pour ne pas perdre ? reprend Antoine. Tu ne peux pas tricher avec un Dieu...

Vous éclatez de rire.

— Tu ne vas pas m'en vouloir pour quelques dés pipés !

Antoine vous agrippe et son regard plonge dans le vôtre.

— Non, je vais faire ce que j'ai toujours fait. Moi, le faire-valoir. L'homme de l'ombre. Le fils de domestique.

Antoine vous lâche et saute par-dessus le bastingage.

— Tu vas me sauver, murmurez-vous.

Il atterrit sur la tête du monstre puant et plante son sabre dans un œil, puis dans un deuxième. Il réussit encore à en crever un troisième avant de disparaître dans le bec de l'Enormité marine.

Le bateau redescend brusquement sur les flots parcourus de violent remous. Puis, la mer redevient calme.

Vous fixez l'endroit où le monstre a disparu. Vous restez là, immobile, de longues minutes. Vous finissez par vous détachez du bastingage.

Les hommes vous regardent, incertains. Plusieurs de leurs camarades sont morts.

Jetez un dé. Si le Moral de l'équipage est supérieur ou égal à 5, multipliez par 2 la valeur du dé. Sinon, multipliez par 4 la valeur. Otez ce résultat du nombre des membres de l'équipage.

Il vous faut redosser votre rôle de capitaine.

Vous décidez de faire le tour du navire pour évaluer les dégâts, [allez au 28](#).

Vous réunissez l'équipage pour leur adresser une harangue, [allez au 4](#).

40

— Fachier et Moretti, glissez-vous à Antoine.

Votre associé comprend aussitôt et vise les deux matelots, ils s'effondrent touchés mortellement. Vous en abattez un autre qui fuyait discrètement en reculant au milieu de la foule des mutins. Vous avez éliminé les principaux meneurs. Vous jetez vos pistolets devenus inutiles et vous vous emparez de votre sabre. Deux hommes s'élancent sur vous. D'un mouvement rapide et puissant, vous tranchez l'avant-bras de l'un ; une deuxième attaque entaille le cou de l'autre, le sang gicle par saccades de sa carotide.

Vous entendez Antoine ferrailer sur votre gauche.

Les mutins se sont immobilisés, leurs regards achoppent sur les cadavres de leurs camarades d'infortune. L'homme à l'avant-bras tranché a été trainé jusqu'à la coquerie et ses cris qui traversent tout le pont font dresser les poils des mutins.

Un corps tombe à vos côtés et au silence qui s'ensuit vous comprenez qu'Antoine a gagné son combat. Votre sabre dressé devant vous et légèrement incliné vers l'Est pour capter les rayons d'un soleil quasi zénithal, vous êtes prête à contrer la prochaine attaque.

Rien ne bouge sur le pont, à part le sang qui goutte de votre courte épée et qui s'écrase sur les planches avec un bruit mat. Vous percevez le flottement qui gagne les marins. Vous savez qu'il suffit d'attendre et de poser votre regard sur chacun d'eux.

Les hurlements du blessé dont le coq vient de cautériser les chairs achèvent le travail de sape.

Les marins lentement reculent. Vous abaissez votre arme et vous vous assurez qu'Antoine fait de même.

— A la nage ! crie soudain le maître d'équipage.

Les hommes obéissent sans broncher. Quelques-uns s'occupent des morts qui sont basculés par-dessus bord, la mer rougit un instant ; d'autres lavent le pont à grands seaux d'eau.

Vous avez écrasé la mutinerie. (Diminuez de 5 le nombre des membres d'équipage.)

Vous n'en tirez aucune gloire. Les hommes sont à bout.

Antoine nettoie son sabre près du grand mât. Il s'est éloigné sans un mot ni un regard et vous tourne ostensiblement le dos. Las, vous rejoignez la proue et plongez à nouveau votre regard dans les immensités bleutées à la recherche d'un infini consolatif. Mais ce n'est pas l'oubli que vous trouvez. Un point sombre, une tache aux contours imprécis égratigne la ligne d'horizon. Vous demandez à un homme de vous apporter une longue-vue et la vissez à votre œil. Apparaissent alors les volutes d'une énorme masse nuageuse.

— Une tempête... murmurez-vous, surprise par la vitesse à laquelle celle-ci se dirige vers votre navire.

Vous balayez avec votre lunette le reste de l'horizon et ne remarquez rien d'autre de particulier.

Vous maintenez votre cap, plein nord, droit sur l'Elcielo malgré la tempête. Vous n'avez pas assez d'eau douce pour vous permettre de faire un détour.

[Allez au 44.](#)

ou

Vous décidez de contourner la tempête par l'ouest. Bien sûr, vous vous rapprochez ainsi dangereusement du Bord du Monde mais mettre le cap à l'Est en direction des Sentinelles, même seulement pour quelques miles, seraient revenir en arrière. Dieu seul sait comment réagirait alors l'équipage.

[Allez au 30.](#)

ou

Vous vous questionnez.

Le *Veloz* et les hommes résisteront-ils à la tempête ?

Ne dit-on pas qu'au Bord du Monde les navires sont emportés par des courants violents qui les précipitent dans le vide dans lequel ils chutent sans fin ?

Le plus prudent est de virer au sud.

[Allez au 42.](#)

Les parties s'enchainent. 421. La reine et les trois dragons. Le fou du roi. Vous les gagnez toutes. Antoine réclame une rasade de cognac à chaque défaite. Dans la cabine, l'atmosphère s'embrume de la fumée de vos pipes ; des volutes bleuâtres s'élèvent lascivement jusqu'à un plafond toujours plus bas. Des grains de poussière brillent dans les rais du soleil.

Vous vous levez, ouvrez la fenêtre et respirez l'air frais, vous enivrant d'embruns.

Le vent est revenu et gonfle les voiles du *Veloz*.

Vous avez envie de partager votre félicité et ordonnez de distribuer une rasade de rhum à chaque membre d'équipage.

[Allez au 13.](#)

OU

Antoine se lève à son tour. Vous vous apercevez qu'il vacille légèrement. Vous comprenez qu'il est ivre même s'il fait tout pour vous le cacher.

— Je n'ai plus envie de jouer, dites-vous.

Antoine hoche la tête.

— Alors, je te laisse, dit-il d'une voix pâteuse. Je vais rejoindre ma cabine.

Avant de refermer la porte de votre cabine, il vous menace du doigt.

— Mais tu ne perds rien pour attendre ! Je prendrai ma revanche !

[Allez au 24.](#)

Vous ordonnez au maître d'équipage de doubler la cadence pour distancer l'orage.

— Les hommes ne tiendront pas longtemps, remarque Antoine.

Ne peut-il donc se taire ! Comme si vous ne le saviez pas...

Vous retournez à la poupe. L'orage semble grossir moins vite et se décaler vers l'est.

Vous organisez une rotation des hommes de nage toutes les heures. L'après-midi, interminable, s'écoule au rythme des chants des marins qui se donnent ainsi du courage. Vous réussissez à maintenir la distance entre l'orage et le *Veloz*, mais à quel prix !

— Voilier en vue ! hurle la vigie. Plein sud !

Incrédule, vous traversez le pont et portez votre longue-vue à votre œil.

Le pavillon du navire est de sinople au chevron d'or accompagné de trois dauphins.

— Je ne reconnais pas les couleurs de cette Maison, remarque Antoine.

— Moi non plus... , répondez-vous.

— Une ruse de pirates ?

— Ou le pavillon d'un pays inconnu !

— Celui de l'Elcielo ?

Antoine hausse les épaules :

— Ce voilier ressemble pourtant aux nôtres.

Vous devez bien l'admettre, Antoine a raison.

— Il a l'air d'avoir mis en panne.

— Une ruse de pirates, répète Antoine.

— Que viendrait faire un pirate dans l'Océan de la Perdition ? raillez-vous.

— Dérober le butin des navires revenant de l'Elcielo...

Vous éclatez de rire et donnez un coup de poing amical dans l'épaule de votre compagnon d'aventures.

— Je suis contente que tu sois là, lui dites-vous.

Antoine vous sourit en retour et vous demande :

— Alors, que décides-tu ?

Vous bifurquez vers l'ouest pour éviter la tempête et le navire, [allez au 30](#).

ou

Vous maintenez le cap. Quelle meilleure façon de savoir si ce sont des pirates ou non ? [Allez au 5](#).

ou

Vous préférez affronter la tempête que le Bord du Monde ou les pirates (vos hommes ne sont pas en état de combattre). [Allez au 44](#).

Vous vous réveillez attachée en haut du mât de misaine.

A califourchon sur une vergue, Antoine se tient à vos côtés.

— Ils allaient nous tuer, dit-il.

Vous ne savez pas si la nausée que vous ressentez est due au coup porté à votre temple ou à la présence de votre ami d'enfance.

— Je ne peux pas abandonner ma femme et mes enfants, l'entendez-vous dire.

Vous crachez un jet de salive ensanglanté.

— Je n'ai pas peur de mourir, lancez-vous par défi.

Antoine ne pose pas les yeux sur vous ; son regard s'arrête à vos pieds, sur le mât rougi par le sang qui s'écoule, intarissable, de vos blessures.

— Je sais, répond-il d'une voix rauque.

Alors, vous comprenez. Antoine n'a pas voulu vous sauver, lui et vous. Non, pas tous les deux. En se rendant et en vous assommant, il vous a sacrifiée pour sauver sa seule peau.

— Fous le camp, grincez-vous entre vos dents serrées.

— Je leur ai demandé de t'attacher ici. Ils ne t'auraient pas laissée tranquille en bas. Ils auraient eu trop de plaisir à te donner des coups de pied en passant ou à jeter de l'eau de mer sur tes blessures. *Ou à te violer*, n'ose-t-il pas dire.

— Dégage.

— Je...

— Dégage ! Dégage ! Dégage !

Vous ne voulez plus l'entendre, plus entendre ses justifications. Qu'il s'étouffe avec sa culpabilité !

Avec soulagement, vous le voyez s'agripper aux haubans et disparaître de votre champ de vision.

Vous avez à peine la force de relever la tête.

Attachée au mât, les bras tendus et les pieds joints, Christ sur sa croix, vous scrutez avec vos dernières forces l'horizon.

Vous êtes la première à le voir.

D'abord une rature sur la ligne, puis une bosse. Non, une bande, puis une côte...

L'Elcielo ! C'est une certitude ! L'équipage, lui aussi, l'a deviné. Il n'a d'yeux que pour cette terre et vous a oubliée.

Antoine, terré dans sa cabine, roule sur le sol. Il a bu tant de rhum qu'ivre-mort, il n'entend pas les cris de joie de l'équipage.

Personne ne viendra vous sauver.

Vous ordonnez d'attacher solidement des tonneaux aux couvercles ôtés autour des mâts et du bastingage. Les hommes débarrassent du pont tout ce qui pourrait valser dans la mer. Vous attendez d'être à la frange de la tempête pour faire rentrer les rames et mettre les hommes dans la cale. Vous n'en gardez que deux à la barre en espérant que cela sera suffisant.

Vous plissez les yeux et vos lèvres s'étirent en un sourire gourmand. Le vent fouette votre visage et les gouttes de pluie glacées piquent votre peau comme

autant d'aiguilles. La température a baissé de plusieurs degrés et le froid qui vous enveloppe vous galvanise. Les éclairs déchirent le ciel et dévoilent des vagues d'une hauteur impressionnante dans l'obscurité croissante qui annonce la nuit.

— Encordez-vous ! criez-vous aux hommes qui se trouvent à la barre.

Quant à vous, vous vous contentez d'agripper fermement les cordages qui parcourent le navire.

Le tonnerre qui n'était qu'un grondement lointain puis un roulement de tambour retentit maintenant avec la force d'une explosion dont les vibrations parcourent le navire de la quille au sommet du grand-mât.

Votre sourire s'élargit et vous attendez, l'excitation faisant battre votre cœur plus vite, la vague de plusieurs mètres de haut qui se dresse devant vous.

Le navire la reçoit comme une gifle. L'eau déferle violemment sur le pont, le bois craque. Vous tenez bon, la tête baissée, le souffle coupé et, la vague passée, vous éclatez d'un rire sauvage.

Deux fois, trois fois, quatre fois, vous affrontez les éléments déchainés. Vous ne pouvez plus attendre, vous allez chercher Antoine.

La nuit et les paquets d'eau qui se déversent sur le pont rendent malaisée votre progression. Vous ne lâchez pas la corde tendue vers l'écoutille et soulevez le panneau de bois. La puanteur qui s'élève des entrailles du navire vous fait froncer le nez. Une seule lampe est allumée. A la lueur intermittente des éclairs vous voyez des visages blafards. Votre silhouette se découpe dans l'ouverture. Antoine s'approche de vous et soudain les hommes se lèvent. Tous les regards sont tournés vers vous mais ce n'est pas vous qu'ils regardent, *ils regardent derrière vous*. Et à cet instant seulement, vous réalisez que le navire n'est plus secoué de toute part. Vous vous retournez lentement. Il ne pleut plus et loin au-dessus de votre tête le ciel est bleu.

Le répit ne dure pas. Le *Veloz* doucement se met en branle, puis prend de la vitesse. Les marins poussent des cris de surprise, certains sont déséquilibrés et tombent.

Vous vous précipitez sur le pont avec Antoine. Le navire, entouré par l'orage, est en train de s'élever dans les airs dans une spirale ascendante. Vous grimpez dans les haubans et suspendus dans le vide, vous hurlez à la lune en vous tenant par les épaules.

Le *Veloz* finit par redescendre et il se pose lourdement sur la mer dans une gerbe d'eau qui recouvre une dernière fois son pont.

La queue de la tempête le secoue encore, puis la mer redevient calme. Les matelots sortent de la cale et vous découvrent riant à gorge déployée, encore enivrés par la violence de la tempête.

Vous n'avez cure de leurs regards interrogateurs.

Le navire a subi quelques avaries, rien qui ne soit irréparable.
Mais surtout, les barriques que vous aviez disposées sur le pont sont pleines d'eau de pluie.

Le Moral de votre équipage augmente de 1. [Allez au 18.](#)

45

— Nous n'avons plus beaucoup d'eau ! Vous le savez ! dites-vous d'une voix assurée.

Inconsciemment les marins passent leurs langues sur leurs lèvres craquelées.

— Regardez ! poursuivez-vous. Pas d'oiseaux dans le ciel ! Pas de traces de vie au sol ! Il n'y a rien ici. Nous avons assez perdu de temps. L'Elcielo nous attend !

Au fond d'eux, les hommes savent que vous avez raison. Le scintillement de la mer, l'éclat aveuglant de la roche, le ciel saturé de soleil, tout les brûle. Ils regrettent d'avoir cédé à leurs pulsions et vous suivent sans broncher, presque honteux.

Votre Réputation monte de 1.

Vous remontez dans la chaloupe, puis rejoignez le *Veloz*. Les hommes qui vous ont accompagnée lancent des regards noirs à leurs camarades restés sur le navire, et se dispersent à la recherche d'une tâche à effectuer. L'exploration de l'îlot qui a duré une partie de la matinée a asséché leurs gosiers et le vôtre. Aucun ne demandera à boire.

— Cette île est aussi pelée que le cul d'un babouin, lancez-vous. Levons l'ancre ! Chacun à son poste.

Les marins sourient et vous descendez dans votre cabine, suivie par Antoine.

— Il semblerait que nous ayons gagné un peu de répit, dit-il.

Vous approuvez d'une grimace.

— Tu as relevé notre position ? demandez-vous.

Antoine s'approche de la carte posée sur votre table et y pose un doigt à l'ongle sale. Vous prenez une plume et ouvrez un flacon d'encre.

— Comment allons-nous appeler cette île ? dites-vous en contemplant songeusement la croix que vous venez de tracer.

Votre compagnon hausse les épaules.

— L'île Guerchin ? proposez-vous avec malice.

— C'est tout ce que tu as à m'offrir ? Un tas de cailloux dans un océan que personne ne traverse ?

Vous éclatez de rire et empoignez le bras de votre ami d'enfance.

— Remontons sur le pont. Qui sait ? Peut-être allons-nous découvrir un nouveau continent que nous nommerons la Guerchine !

Vous rejoignez la proue, encore amusée par la réaction d'Antoine.

Votre sourire se fige. Un point sombre, une tache aux contours imprécis égratigne la ligne d'horizon. Vous demandez à un homme de vous apporter une longue-vue et la vissez à votre œil. Apparaissent alors les volutes d'une énorme masse nuageuse.

— Une tempête... murmurez-vous, surprise par la vitesse à laquelle celle-ci se dirige vers votre navire.

Vous balayez avec votre lunette le reste de l'horizon et ne remarquez rien d'autre de particulier.

Vous maintenez votre cap, plein nord, droit sur l'Elcielo malgré la tempête. Vous n'avez pas assez d'eau douce pour vous permettre de faire un détour.

[Allez au 44.](#)

Vous décidez de contourner la tempête par l'ouest. Bien sûr, vous vous rapprochez ainsi dangereusement du Bord du Monde mais mettre le cap à l'Est en direction des Sentinelles, même seulement pour quelques miles, seraient revenir en arrière. Dieu seul sait comment réagirait alors l'équipage.

[Allez au 30.](#)

Vous vous interrogez.

Le *Veloz* et les hommes résisteront-ils à la tempête ?

Ne dit-on pas qu'au Bord du Monde les navires sont emportés par des courants violents qui les précipitent dans le vide où ils chutent sans fin ?

Le plus prudent est de virer au sud.

[Allez au 42.](#)

Vous êtes la seule survivante.

Les sauvages parlent entre eux avec véhémence. Vous avez l'air d'être le centre de leur discussion.

Votre main pétrit la poche de votre gilet. Les regards dans votre direction sont de plus en plus fréquents et l'agitation croît. Si vous voulez sauver votre peau, c'est maintenant que vous devez agir.

— Holà ! criez-vous.

Intrigués, les indigènes se taisent.

— Le Seigneur des Os ! annoncez-vous.

Vos interlocuteurs échangent de rapides coups d'œil en haussant les épaules. Vous faites un effort pour vous souvenir de nom du navire.

— El craneo esmeralda !

Cette fois-ci, vos paroles font de l'effet. Les sauvages vous fixent attentivement. Alors, vous pointez votre index vers votre œil droit et sortez d'un geste théâtral le rubis que vous avez ramassé sur le pont du *Veloz*.

Les cous se tendent vers la pierre précieuse et vous affichez un sourire triomphant. Votre index tambourine maintenant votre torse.

— Moi. Tué Seigneur des Os.

Les hommes éclatent alors de rire et l'un d'eux s'approche de vous. Il déchire votre chemise. Vous saisissez soudain avec effroi le véritable sujet de leur discussion. Vous regardez autour de vous mais vous connaissez déjà la réponse à vos interrogations : il n'y a aucune femme avec eux. Vos poings se serrent et vous crachez au visage de l'homme. Il ricane stupidement, puis, ses traits s'affaissent. Une flèche vient de transpercer votre sein gauche. Vous titubez avant de vous effondrer sur le sable.

L'homme qui a tiré ne vous accorde pas un regard. Il s'adresse d'une voix gutturale à ses compagnons.

Il a décoché sa flèche pour éviter une rixe. Personne ne vous violera.

Vous lui rendez grâce intérieurement avant que votre tête ne bascule en arrière et que vous fermiez les yeux à jamais.

Vous faites le tour du navire pour évaluer les dégâts. Les boulets ont brisé le mât de misaine, envoyant les marins qui s'y trouvaient à la mer. La coque est endommagée à plusieurs endroits au-dessus de la ligne de flottaison. Vous descendez dans la cale. Des marins s'affairent autour d'une voie d'eau. La brèche n'est pas importante, les bordages sont légèrement disjointés, mais la réparation ne peut être que de fortune.

Vous remontez sur le pont, puis grimpez sur la grande hune. Vous scrutez longuement le Nord avec votre longue-vue. Comme toutes les autres fois, votre regard glisse sur les deux bandes bleues sans rien pour l'arrêter.

Toujours pas d'Elcielo en vue.

Vous devez cependant prendre une décision.

Vous restez sur le *Veloz* malgré son état, [allez au 25](#).

Vous poursuivez votre expédition en chaloupes, [allez au 17](#).

48

— Ce n'est pas possible, murmurez-vous.

Et cette même pensée traverse les marins avec la force d'un trait lancé par un arc puissant, clouant chaque membre d'équipage de stupéfaction.

Un navire fend les flots à une vitesse incroyable. Or ses voiles ne sont pas gonflées par le vent. Elles sont en lambeaux.

— Le Seigneur des Os ! s'écrie un marin.

Il a repéré le pavillon rouge sur lequel est dessiné un pirate avec une couronne. Vous vous tournez d'un bond vers vos hommes.

— Nous avons contré le mauvais œil ! Ne l'oubliez pas ! La chance est avec nous ! Chargez vos mousquets et préparez-vous au combat !

Vous avez le temps de faire servir une rasade de rhum avant que le navire ennemi soit assez près pour lancer les hostilités.

Deux explosions successives éclatent accompagnées de fumée et de flammes. Les boulets s'abattent sur le *Veloz*, endommageant le mât de misaine et la coque. Votre navire n'a pas de canons. Les dents serrées vous ne pouvez qu'attendre l'abordage.

La distance se réduit et vous vous attendez à tout moment que retentisse une deuxième slave mais rien ne se produit.

Vous vous tournez vers vos hommes avec un grand sourire.

— Je vous l'avais dit ! La chance est avec nous ! Ils n'ont plus de boulets !

Les marins rigolent. Le rhum fait son effet.

Les grappins sont lancés.

— Visez les articulations et évitez les côtes !

Les squelettes n'ont pas de chair ni de cœur. La seule façon d'en venir à bout est de trancher les jointures qui relient les os entre eux. Quant aux cages thoraciques, elles sont des pièges qui emprisonnent les sabres entre les côtes.

Vos hommes se battent vaillamment et la mort de leurs compagnons n'entame pas leur détermination.

Le pont du *Veloz* ressemble rapidement à un ossuaire. A chaque pas, vous brisez un tibia, un humérus ou une omoplate qui partent en poussière.

Soudain se dresse devant vous un immense squelette dont l'orbite droite est garnie d'un magnifique rubis. Les autres squelettes se sont écartés à son passage. Vous n'avez aucun doute sur son identité : il s'agit du Seigneur des Os.

La créature vous dépasse de trois bonnes têtes et elle est puissante, mais votre père a veillé à vous offrir les leçons des meilleurs maîtres d'arme. Cependant le combat est rude. Aucun ne vous a appris à vous battre contre des squelettes. Dans un premier temps, vous vous contentez d'esquiver les coups et d'observer le Seigneur des Os. Sa façon de se déplacer et de lancer ses attaques vous intéresse tout particulièrement. Vous remarquez que les gestes manquent de fluidité.

La force de l'Armée des os réside plus dans la peur qu'elle inspire que dans son habilité au combat.

Vous en savez assez. Vous attendez le moment propice et d'un coup précis vous glissez votre lame entre la quatrième et la cinquième vertèbre cervicale. Le crâne du Seigneur des Os tombe sur le pont. S'élève alors une plainte stridente qui semble venir de l'intérieur de votre tête. Vous apercevez vos hommes qui portent leurs mains à leurs oreilles alors que les squelettes se sont immobilisés, indécis. Les plus proches aperçoivent alors le corps de leur seigneur et la lamentation croit d'une octave. Vous luttez pour ne pas tomber à genoux sous la douleur.

Deux squelettes s'emparent du corps tandis qu'un autre ramasse le crâne. Le rubis qui s'y trouve roule à vos pieds.

L'Armée des Os retourne sur son navire et la plainte cesse brutalement. Tout l'équipage du *Veloz* vacille, les jambes tremblantes.

Vous regardez le vaisseau s'éloigner puis vous ramassez le rubis et le mettez dans la poche de votre gilet.

Ecrivez le code **CEIL DE SQUELETTE**.

Si le Moral est supérieur ou égal à 4, faites 2 lancers de dés.

Autrement, faites 6 lancers.

Déduisez la somme des lancers du nombre des membres de l'équipage.

Puis [allez au 47](#).

Alors que vous faites l'inventaire du matériel, un homme saisit votre bras.

— Une femme... là-bas !

Vous levez la tête et apercevez en effet une vieille femme à l'orée de la forêt. S'aidant d'un bâton noueux, elle avance vers vous à petits pas.

— Etrangers, qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ici ? demande-t-elle.

Votre réponse est circonspecte :

— Nous sommes des naufragés.

Les yeux de la vieille femme sont d'un blanc laiteux. En les examinant, vous remarquez qu'une membrane recouvre ses iris. Vous levez la main et l'agitez devant la figure de la vieille femme. Elle ne réagit pas.

— Où sommes-nous ? s'écrie un des marins.

— Ce pays s'appelle l'Elcielo.

Vos hommes accueillent ces paroles avec des rires joyeux. Vous les regardez sévèrement, irritée par leur réaction.

— Ne vous l'avais-je pas dit ?

— Où est l'or ? Où se trouvent les rubis ? Les émeraudes ?

Vous toisez le marin qui vient de parler. La femme se tourne vers lui.

— Est-ce une façon de s'adresser à une vieille femme ?

L'homme franchit d'un pas la distance qui le sépare de la vieille femme et la secoue vigoureusement par le bras.

— Tu vas répondre, vieux débris !

Un grondement monte de l'équipage. Vos hommes ont traversé trop d'épreuves. Ce n'est plus la raison qui les mène mais leurs âmes meurtries qui suintent une humeur jaunâtre. Si vous ne les arrêtez pas immédiatement, ils deviendront incontrôlables.

Mais la vieille femme est la plus rapide. Elle lève son bâton et vos hommes sont transformés en cochons.

Vous vous gardez de faire le moindre geste. Vous murmurez seulement :

— Ils ne méritaient pas ça.

— C'est pourtant ce qu'ils étaient devenus : de vils porcs.

Vous savez au fond de vous qu'elle a raison mais vous vous empressez de rejeter tout sentiment de culpabilité. Cela vous est si facile depuis la mort d'Antoine.

— Combien d'habitants compte cette île ? demandez-vous.

— J'en suis la seule et unique.

— Vous allez aussi me transformer en cochon ?

La vieille femme semble vous scruter et soudain vous avez la certitude qu'elle n'est pas aveugle.

— Quelque chose en toi m'intrigue, dit-elle.

Elle plonge précipitamment sa main dans la poche de votre gilet et en extrait la dent de Kraken qu'elle lâche aussitôt comme si cela l'avait brûlé.

— Les Dieux du Nord ! s'exclame-t-elle.

Elle semble horrifiée. Elle recule d'un pas, puis d'un autre et soudain elle se transforme en un majestueux albatros qui s'élève dans les airs et disparaît rapidement dans l'azur éblouissant.

Votre regard retombe sur la dent de Kraken, vous la contemplez un instant puis la ramassez et la glissez dans votre poche.

Vos hommes transformés en cochons s'ébattent autour de vous. Vous leur donnez quelques coups de pied afin de dégager le passage et vous vous dirigez vers la forêt, emportant des provisions, des outils et vos armes.

Vous avancez droit devant vous, sans vous soucier des cochons qui vous suivent.

Votre marche vous amène près d'un cours d'eau. Vous puisez de l'eau fraîche dans vos mains en coupe mais arrêtez votre geste avant de boire. Des paillettes dorées scintillent au creux de vos paumes.

Vous décidez de remonter le torrent. L'eau se teinte d'ocre, la forêt s'éclaircit dévoilant une luminosité safrane.

Vous débouchez de la jungle. Une montagne rutilante, brillant de mille éclats dorés, se dresse devant vous. Vous plissez les yeux pour en supporter la luminosité aveuglante. D'un pas trébuchant, vous avancez jusqu'à un rocher qui se révèle être une énorme pépite. Autour de vous, les cochons se roulent dans des bauges non pas de boue mais d'or en poussant des grognements de plaisir. Il vous semble qu'ils sont plus nombreux. Il y en a en effet des centaines.

Un rire irrésistible s'empare alors de vous, un rire aigu qui vous suffoque et qui monte jusqu'aux cieux, à la grande satisfaction des Dieux qui vous observent à travers les nuages.

Mais déjà leur attention est détournée.

Un autre navire vogue sur l'Océan de la Perdition...

Les mains levées, vous les laissez fouiller la chaloupe. Les objets manufacturés que vous avez emportés du *Veloz* semblent les intéresser. Vous gardez caché dans votre gilet l'Œil de Squelette. Peut-être vous sera-t-il utile plus tard pour d'éventuelles négociations.

Les indigènes s'emparent du contenu de la chaloupe et par signes vous engagent à les suivre.

Vous vous enfoncez dans la forêt.

Vous avancez en suivant une sente qui serpente au milieu d'arbres gorgés de sève et de plantes d'un vert profond dont les feuilles vous arrivent à la taille. La trace s'élève légèrement.

La forêt résonne de mille bruits, cris d'animaux et chants d'oiseaux multicolores. D'autres bêtes, plus insidieuses, se glissent entre les feuillages. Vous apercevez des serpents fins comme des cordelettes mais à la morsure mortelle, des araignées velues, des insectes de la grosseur de votre main.

Vous marchez s'arrête à une clairière. La forêt a été déboisée pour y construire des huttes qui reposent sur des poteaux de plusieurs mètres de haut.

On vous emmène vers la plus grande et vous montez l'échelle qui conduit à sa terrasse. La magnificence de la pièce dans laquelle vous entrez vous coupe le souffle. Les murs sont incrustés de pierres précieuses, le mobilier est en or, le sol est recouvert de paillettes scintillantes. Vos hommes béent à se décrocher la mâchoire. Vous avez un sourire amer en tâtant l'Œil de Squelette.

— Bienvenue en Elcielo !

Vous tressautez de surprise et tournez la tête vers l'homme qui vient de parler. Il trône sur un siège hérissé de gemmes et arbore un sourire amical. Bien que ses cheveux soient gris, ses traits sont restés vigoureux. Cependant, vous décelez sous cette force apparente, une mélancolie sous-jacente qui ternit son regard.

— Vous parlez le français ? vous étonnez-vous.

— L'espagnol, le portugais, l'anglais, le flamand et aussi quelques dialectes.

— Qui êtes-vous ?

Le sourire de l'homme s'élargit.

— Un roi sans divertissement ? Un prince sans gloire ? Le seigneur d'un royaume qui part en poussières ?

Vous haussez les épaules, agacée. L'homme se lève et s'approche de vous, plantant son regard dans le vôtre.

— Et vous, qui êtes-vous ?

Vous ne répondez pas, bien incapable de fournir une réponse. L'homme se tourne vers votre équipage.

— Vous voilà enfin en Elcielo ! Nous sommes d'anciens naufragés, tout comme vous. Voulez-vous vivre ici, parmi nous, libres et riches ?

Vos hommes n'hésitent pas. Ils approuvent vigoureusement de la tête et rigolent doucement, heureux de leur chance qui semble enfin avoir tourné en leur faveur.

— Fêtons cela, propose l'homme. A boire !

Vous déclinez le verre qu'il vous offre.



50 *Vous tressautez de surprise et tournez la tête vers l'homme qui vient de parler.*

— Depuis combien de temps êtes-vous ici ? demandez-vous.

— Onze ans.

— Pourquoi ne partez-vous pas ?

— Nous avons construit trois bateaux. Chacun a chaviré à une poignée de miles de l'île.

L'homme se sert un verre d'un alcool limpide comme de l'eau et le boit d'un trait.

— Chaque année, nous recueillons les naufragés de un ou deux navires, poursuit-il.

— Vos hommes ont tué certains des nôtres.

L'homme hausse les épaules dans un geste d'impuissance :

— Les hommes s'ennuient.

— Drôle de divertissement.

Votre interlocuteur se ressert à boire.

— Vous êtes intelligente, vous dit-il. Vous savez mener les hommes puisque vous êtes ici. Vous apprendrez vite.

— Apprendre quoi ?

L'homme monte sur la table et demande le silence.

— Moi, Lazarus Ier, roi de l'Elcielo, déclare cette gente dame...

Il vous désigne et vous invite à vous rejoindre.

— ... comme mon successeur. Vive la reine !

Et avant que vous puissiez esquisser le moindre geste, il se saisit de son pistolet et se tire une balle dans la tête.

Les hommes fixent avec stupeur le corps qui tressaute puis s'immobilise.

Vous sautez avec légèreté de la table et avancez avec une solennité mesurée vers le trône.

Vous vous y asseyez et votre regard défie tout homme de contester votre place.