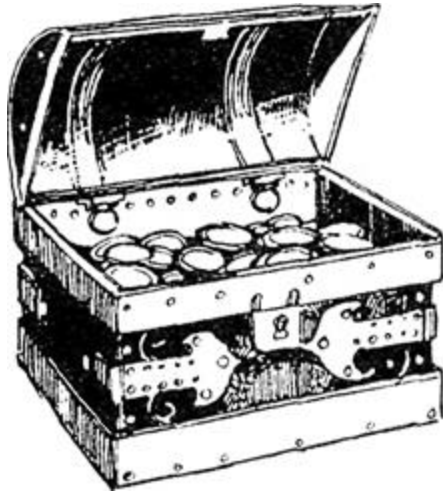


Kieran Coghlan

Le Trésor des Fonds Saumâtres



*Traduit de l'anglais par Linflas
Illustrations de Bob Harvey*

Avant-propos

Sur cette traduction, la règle de combat de groupe a été changée pour que l'effectif impacte la puissance de frappe à chaque nouvel assaut. Quelques passages ont été étoffés et certains noms propres ont été modifiés mais trouverez-vous la fin cachée que j'ai ajoutée ? 😊

Règles

Il s'agit des règles des « Défis Fantastiques » avec quelques ajustements. Notez bien que si vous devez effectuer une *division*, arrondissez toujours son résultat à l'entier *inférieur*.

Habilité, Endurance, Chance

Voici comment calculer vos compétences initiales :

HABILETÉ	$1D6 / 2 + 9$
ENDURANCE	$2D6 / 2 + 11$
CHANCE	$1D6 / 2 + 7$

Escarmouche

Une *Escarmouche* est un combat impliquant l'ensemble ou un certain nombre de vos hommes d'équipage.

Au début d'une *Escarmouche*, le texte indique toujours l'EFFECTIF de votre groupe. A partir de ce nombre, vous devez calculer sa COMBATIVITÉ, symbolisant à la fois la force de frappe et la foi de vos hommes dans vos capacités de capitaine et de bretteur. Pour cela, additionnez l'EFFECTIF à *votre propre* HABILITÉ puis divisez la somme par 2 :

$$\text{COMBATIVITÉ} = (\text{EFFECTIF} + \text{VOTRE HABILITÉ}) / 2$$

Ensuite, chaque assaut se déroule toujours ainsi :

1. Lancez deux dés et ajoutez votre COMBATIVITÉ au score obtenu. Il s'agit de la *Force d'Attaque* de votre groupe.
2. Lancez à nouveau deux dés et ajoutez la COMBATIVITÉ du groupe adverse (ou son HABILITÉ s'il s'agit d'une créature unique). Vous obtenez la *Force d'Attaque* du ou des opposants.
3. La *Force d'Attaque* la plus élevée gagne l'assaut. S'il y a égalité, l'assaut est annulé.
4. Si vous avez perdu l'assaut, supprimez 2 membres de votre EFFECTIF et déduisez 1 point de votre COMBATIVITÉ.
5. Si vous avez gagné l'assaut, retranchez 2 points d'EFFECTIF ainsi qu'un point de COMBATIVITÉ à l'ennemi.

S'il s'agit d'une créature unique, elle perd 2 points d'ENDURANCE mais son HABILITÉ reste inchangée.

Soyez vigilant ! La COMBATIVITÉ décroît du côté perdant à *chaque assaut* (sauf dans le cas où votre ennemi est une créature unique, donc définie par son HABILITÉ). Notez également qu'il n'est pas possible d'utiliser la CHANCE dans ce type de combat, ni de fuir.



Introduction

Le soleil brille sur les eaux claires et bleutées de l'Océan Austral, immense étendue d'eau bordant le grand continent de Khul jusqu'à l'extrémité du monde. Un brigantin vogue dans ces flots paisibles, ses vertes voiles claquant doucement

dans la brise légère. Il s'agit du *Dauphin Solitaire*, peuplé de marins qui ont consacré leur vie à l'aventure, à l'honneur et à l'éradication des fléaux qui infestent la haute mer. Vous savez tout cela car vous êtes l'héroïque et bien-aimé capitaine de ce navire. Vous avez mené vos vaillants matelots au travers de nombreuses aventures, mais aucune aussi fabuleuse que celle dans laquelle vous êtes sur le point d'embarquer.

Votre équipage sort d'un épisode mémorable où vous avez traqué des pirates ayant fui vers les lointaines Iles du Levant. Après avoir réussi à contrecarrer leurs plans et tué leur chef, vous avez décidé de quitter ces terres étrangères et leurs habitants fantasques, puis avez regagné votre ville natale de Kish, une grande cité-état des côtes méridionales de Khul. Vous n'êtes plus qu'à quelques jours de l'entrée de la Mer Intérieure, dont Kish est l'un des ports principaux, lorsque vous passez à côté d'une île minuscule d'à peine un mille-carré et garnie de quelques cocotiers. Un énergumène vêtu de guenilles fait de grands signes frénétiques pour que vous le preniez à bord. Il est dans vos principes de ne jamais laisser quelqu'un dans une situation désespérée, aussi ordonnez-vous au timonier de s'approcher de l'île. Si fait, vous et votre second, un solide gaillard prénommé Ali, débarquez pour rejoindre l'homme en haillons. Vers quelle nouvelle aventure cette rencontre va-t-elle bien vous mener ?

Rendez-vous au 1.

1

L'observant de plus près, vous remarquez qu'il est de taille moyenne. Ses cheveux et sa barbe hirsutes ne vous surprennent guère, pour quelqu'un ayant échoué depuis longtemps sur une île déserte. Une lueur dans son regard vous suggère néanmoins qu'il doit avoir une intelligence au-dessus de la norme.

– Les Dieux soient loués ! s'exclame-t-il en arborant un large sourire à votre approche. Cela fait si longtemps que je suis coincé sur cette île que je ne sais combien de soleils j'ai vu se coucher. Je me nomme Kazim : je suis ce que vous pourriez appeler un gentilhomme aventurier.

Ali vous lance un regard surpris, tandis que le loqueteux aux yeux exorbités continue :

– J'ai découvert l'emplacement d'un fabuleux trésor, là-bas, dans la Mer Intérieure. J'ai affrété un baggala pour m'y rendre et malheureusement, avant le départ, j'ai eu la bêtise de vanter ma découverte à Salukh, un aristocrate que... j'ai rencontré dans une taverne.

Ali racle sa gorge sans finesse. Vous fronchez les sourcils à l'intention de votre second même si, intérieurement, vous partagez son incrédulité. Kazim ne semble pas s'en importuner et continue son histoire en l'agrémentant de mimiques caricaturales :

– A mon grand dam, il s'avère que Salukh est aussi un sorcier puissant et avide de richesses. Il a suivi mon bateau et l'a rattrapé par je ne sais quel subterfuge, puis l'a détruit grâce à sa sorcellerie maléfique. J'ai réussi à nager jusqu'à cette île

mais mon équipage n'a pas eu la même chance. Ceux qui n'ont pas péri avec l'épave ont été déchiquetés par les griffes acérées d'horribles Sibylles des Mers.

Lassé, Ali se presse les yeux avec les doigts. Vous avez aussi l'impression que le rescapé a attrapé une belle insolation....

– Quand je suis arrivé sur cette île, les Sibylles, heureusement, ne m'ont pas suivi sur la terre ferme, mais rien ne dit qu'elles ne le feront pas un jour. Vous devez absolument me prendre avec vous pour que je puisse m'échapper de cette île maudite. Ensuite, nous pourrons trouver le trésor et je le partagerai avec vous, cinquante-cinquante. C'est un marché plutôt honnête, non ? conclut-il avec un sourire narquois.

Ali ne dissimule pas son scepticisme une seconde de plus :

– Ne le croyez pas, Cap', dit-il d'un ton acerbe. Il se dit « gentilhomme » et il a une tête de serpent sur la main !

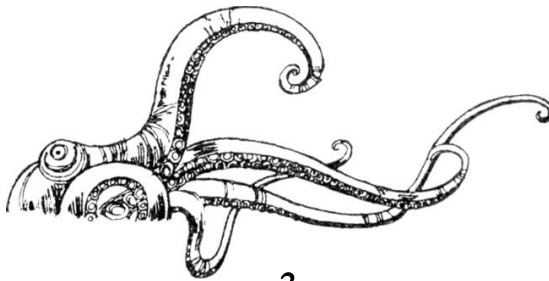
Kazim, pris au dépourvu, tente de recouvrir sa main droite, mais vous avez eu le temps d'apercevoir le tatouage. Dans la région, cette marque est le symbole des criminels condamnés. En outre, le tissu des vêtements du naufragé ne semble pas de très bonne facture. Avant de finir en lambeaux, ces habits étaient loin d'être du haut de gamme, bien loin de ceux d'un gentilhomme.

– Sans vouloir vous offenser, Cap', poursuit Ali, mais cette histoire de sorcellerie, c'est du pipeau. C'est encore un de ces pirates qu'on a poussé du plongeur avec un sabre ! S'il monte à notre bord, je vous le dis, Cap', il va nous saigner comme des porcins dès qu'on aura le dos tourné !

Kazim vous lance un regard implorant. Vous êtes, de toute évidence, son seul et unique espoir de quitter l'île, mais ne vous sentez aucunement obligé de le prendre à votre bord. Si vous suivez le conseil d'Ali et laissez Kazim moisir ici, rendez-vous au **36**. Si vous lui accordez le bénéfice du doute et l'invitez sur votre bateau, rendez-vous au **32**.

2

Au lieu d'agripper l'une des vergues, vous la heurtez de plein fouet et rebondissez vers le pont, sur lequel vous vous écrasez douloureusement. Vous vous êtes blessé le bras qui serre à tenir votre arme. Déduisez 1 point d'HABILITÉ et 3 points d'ENDURANCE. Vous vous ressaisissez péniblement, avec l'impression que les choses vont se gâter encore plus. Rendez-vous au **8**.



3

Vous récupérez votre canne dans votre cabine et vous installez bientôt derrière le balustre pour pêcher, non sans une certaine satisfaction. Au bout de quelques minutes, vous avez déjà une touche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **30**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **24**.

4

Vous tailladez les doigts de la statue avec votre lame, de manière à en libérer le javelot. Notez dans votre *Feuille d'Aventure* qu'il s'agit d'une arme magique.

Alors que vous étiez sur le point d'ordonner à votre escouade de regagner le *Dauphin*, vous entendez soudain le son d'une reptation. L'un de vos hommes se met à chercher autour de lui la cause de ce bruit et se retrouve subitement changé en pierre, le visage figé dans une expression d'horreur indescriptible. Vous comprenez aussitôt qu'il est la victime d'une Gorgone et ordonnez à vos compagnons de fermer immédiatement les yeux et de reculer. A la simple vue de l'hideux visage, ils se retrouveraient, en effet, statufiés instantanément. Vous savez que le moyen le plus efficace de se débarrasser de cette créature est de lui projeter son propre reflet et vous êtes maintenant en première ligne face à elle.

Avez-vous noté le code « Brillant » sur votre *Feuille d'Aventure* ? Si oui, rendez-vous au **43**. Sinon, rendez-vous au **10**.

5

– Très bien, répond le sorcier d'un ton fielleux. Je ne suis pas homme violent, mais sachez ceci : approchez de la Mer Intérieure et je vous détruirai jusqu'au dernier. Je vous aurai prévenus !

A cet ultimatum, il regagne son navire puis ordonne de larguer les amarres. Dans le même instant, il saisit à sa

ceinture une superbe trompe en or et la porte à sa bouche, mais lorsqu'il souffle dedans, aucun son n'en sort, étrangement. La corvette écarlate prend alors la direction de la Mer Intérieure à une vitesse irréaliste et n'est bientôt plus qu'un point noir à l'horizon. Kazim vous exprime ses remerciements, mais vous êtes bien trop préoccupé par les derniers mots du sorcier. Vous ordonnez solennellement de continuer en direction de la Mer Intérieure, espérant que Salukh ne soit pas aussi puissant qu'il le prétend.

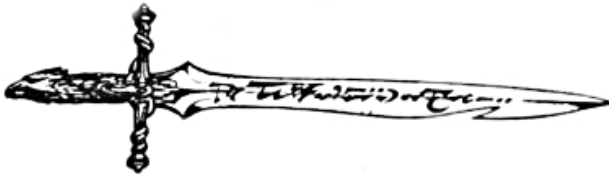
Quelques heures plus tard, la vigie annonce la présence d'un navire sur tribord avant. Vous pensez qu'il s'agit encore de la *Dague de Velours* mais un rapide coup d'œil à votre longue-vue vous révèle les voiles bleues d'un vaisseau au gabarit bien plus robuste. Si vous ne faites pas erreur, il s'agit du *Crabe Charnu* du capitaine Achab, le quelque peu dérangé mais intrépide chasseur de léviathans. Vous distinguez, à l'avant du baleinier, un drapeau vert flottant au vent, signe que le capitaine souhaite s'entretenir avec vous.

Si vous accostez le *Crabe* pour aller discuter avec Achab, rendez-vous au **21**. Si vous ne souhaitez pas vous accorder la moindre distraction dans les circonstances actuelles, continuez votre chemin au **42**.

6

Vous naviguez dans des eaux calmes. Aucune terre en vue. Ne sachant pas où vous vous situez exactement, vous consultez votre boussole et décidez de fixer le cap au nord-

ouest, qui doit vous amener, supposez-vous, à la Mer Intérieure. Après quelques heures de trajet, votre navire se met brusquement à osciller, comme si une force de sous la surface tentait de le propulser. Les secousses sont telles qu'un de vos hommes d'équipage se retrouve projeté à la mer. Vous êtes sur le point de lui lancer une corde qu'une violente embardée vous éjecte vous aussi du pont et, en plein vol, vous tentez désespérément de saisir une pièce du gréement. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 19. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au 2.



7

Vous jetez l'ancre dans une petite baie afin d'aller saluer de vive voix la charmante demoiselle des mers. Vous et vos hommes débarquer et longez la plage jusqu'à l'endroit où elle est assise. A votre arrivée, elle vous sourit en glissant les doigts dans ses longs cheveux blonds. Lorsque vous vous inclinez respectueusement devant elle, vous avez perçez derrière vous, mais sans en avoir pleinement conscience, un bruissement discret.

Soudain, plusieurs femmes vêtues d'armures de cuir surgissent des buissons à proximité, leurs longs arcs pointés sur vos gorges. La sirène, qui a cessé de sourire, tire puis déchire sa queue comme un vulgaire tissu, révélant deux

jambes parfaitement humaines. Ce n'était absolument pas une vraie sirène ! Elle se met debout puis clame aux autres femmes : « Emmenez ces imbéciles au village ! Nous allons nous régaler ce soir. »

Acculés par les flèches braquées sur vos carotides, les mains sur vos têtes, votre groupe avance d'un pas lent et besogneux. Vos compagnons, sachant qu'ils vont probablement finir dans les estomacs d'Amazones cannibales, envoient des regards assassins à Razoul. De votre côté, aucune idée ne vous vient en tête pour vous sortir de cette situation fâcheuse. Rendez-vous au **34**.

8

Dans un grondement titanesque, une tête draconienne a surgi des eaux. Un immense animal au corps de serpent, à la peau rouge et squameuse, rugit puissamment aux visages désarmés de votre équipage, les aspergeant de salive et de restes de poissons. Ce géant des profondeurs est un Léviathan et il va vous falloir un courage considérable pour le terrasser.

Combattez-le en utilisant la règle d'*Escarmouche*. L'EFFECTIF actuel de votre équipage s'élève à 20 hommes.

LÉVIATHAN

HABILETÉ 14 ENDURANCE 22

Si le Léviathan réduit votre EFFECTIF à 10, rendez-vous au **28**. Si votre équipage réussit à vaincre le monstre avant, rendez-vous au **35**.

9

Réalisant que votre escouade est en passe d'être décimée par ces oiseaux marins meurtriers, vous ordonnez la retraite. Les Manchots bloquant le chemin de retour vers votre bateau, vous êtes contraints de fuir vers l'intérieur des terres. Heureusement, vos pieds sont mieux adaptés à la course que les palmes de vos invraisemblables adversaires, que vous distanced aisément. Notez le code « Manchot » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous atteignez finalement le centre de la petite île, où une vision d'horreur glace vos sangs. Rendez-vous au **23**.

10

Ne possédant aucun objet susceptible de lui renvoyer son reflet, vous êtes contraint d'attaquer la Gorgone les yeux fermés. Vous pouvez deviner approximativement sa position à partir des sifflements et des bruits de reptation qu'elle émet, mais cela ne sera pas de tout repos et vous devez déduire 2 points à votre *Force d'Attaque*.

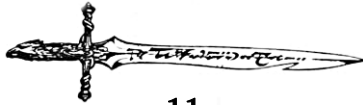
GORGONE

HABILETÉ 9 ENDURANCE 9

Si la Gorgone gagne trois assauts consécutifs, l'un des serpents de sa chevelure vous mord et vous arrache la paupière, ce qui vous fait entrapercevoir le visage de la créature et vous change instantanément en une autre statue de l'île maudite (ce qui met évidemment fin à votre aventure). Si vous parvenez à vaincre la Gorgone, vous

prévenez vos hommes qu'ils peuvent rouvrir les yeux, sans toutefois les diriger vers le sol, car la créature, même morte, est encore capable de les transformer en pierre.

Si vous avez noté le code « Manchot » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 47. Sinon, vous regagnez en tout hâte votre navire, préoccupé à l'idée qu'un autre de vos hommes ne subisse le *terne* destin de leur infortuné camarade... Rendez-vous au 49.



11

Vous reconnaissez devant le capitaine des mers que votre équipage est parvenu à vaincre un Léviathan, lui dévoilant la langue argentée comme preuve de votre exploit. Au lieu d'être impressionné, Achab s'emporte soudainement.

– Tu veux me priver de mon sport préféré ? vocifère-t-il avec fureur.

Il se jette alors sur vous dans la folle intention de vous rouer de coups jusqu'à ce que mort s'ensuive. Au milieu du pont, sous les yeux à la fois étonnés et amusés des deux équipages, vous entamez tous deux un véhément pugilat.

ACHAB

HABILETÉ 8 ENDURANCE 8

Comme aucun de vous ne se sert de son arme, le perdant d'un assaut n'est affaibli que d'un point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous parvenez à frapper deux fois le capitaine, rendez-vous au 44.

12

Vous dégainez votre arme magique de votre dos et vous lancez à la charge de ce redoutable adversaire.

BRUTUS

HABILETÉ 11 ENDURANCE 16

A chaque assaut qu'il remporte, le Minotaure de Bronze vous blesse de 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels en raison de sa force exceptionnelle. Vous ne pouvez utiliser la Chance pour diminuer ces dommages. En revanche, les propriétés magiques de votre arme vous gratifient d'un point supplémentaire à votre *Force d'Attaque*.

Si vous terrassez la créature hybride, vous faites volte-face pour congratuler vos compagnons de bord, car ils ont dominé brillamment les laquais de Salukh. Vous vous tournez ensuite vers le Prince qui, pour la première fois, montre des signes d'inquiétude, mais à votre tentative d'attaque, il répond par une boule de feu de couleur ocre ! Elle fonce droit sur vous et vous frappe de plein fouet. Vous vous écroulez sur le sol (déduisez 6 points d'ENDURANCE ou 2 points seulement si vous portez un Nazoul autour du cou). Si vous êtes encore en vie, vous entendez sonner un cor dans le lointain.

– Quelle autre maléfice as-tu encore invoqué, Sorcier ? hurlez-vous à l'encontre de Salukh.

Celui-ci éclate à nouveau de rire.

– Pauvre idiot ! J'ai bien d'autres ressources, autres que la magie, pour te contrer !

En effet, le brouillard surnaturel se dissipe peu à peu et révèle un spectacle qui vous terrifie au plus profond de votre être. Rendez-vous au **50**.

13

A mesure que vous pénétrez dans les terres, vous croisez de plus en plus de statues d'hommes et de femme aux visages pétrifiés d'horreur et levant les mains pour se protéger. Devant ce troublant spectacle, des chuchotements inquiets s'élèvent de votre groupe désireux, à juste titre, de faire marche arrière au plus vite... Vous êtes sur le point de consentir à cela quand l'une des statues attire votre attention. Elle représente un homme vêtu d'une armure hoplite dont il se dégage, de manière étonnante, une farouche détermination en lieu et place de la peur. Il tient en main un puissant javelot qui n'a pas été transformé en pierre et dont l'extrémité émet un halo rouge vif. Vous supposez qu'il s'agit là d'une arme magique et pensez pouvoir l'extraire des mains de l'hoplite. Vos compagnons vous suggèrent cependant de la laisser en l'état et de retourner sur le *Dauphin* avant qu'un malheur n'arrive.

Si vous tailladez les doigts de la statue pour libérer le javelot, rendez-vous au **4**. Si vous êtes du même avis que vos hommes et faites, sans attendre, demi-tour vers votre navire, rendez-vous au **49**.



14

Kazim est affecté aux tâches ménagères : frotter le pont, maintenir le gréement et même astiquer les armes. Il accomplit d'ailleurs un travail d'orfèvre sur ce dernier service car, lorsqu'il vous remet votre sabre d'abordage, vous pouvez voir votre reflet dans la lame. Notez le code « Brillant » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous adressez vos remerciements à Kazim, mais il n'en tient pas compte, prétextant que c'est un plaisir pour lui d'aider son sauveur. Vous avez la sensation désagréable qu'il n'est pas vraiment sincère, mais vous ne pouvez nier qu'il a fait sa part d'effort. Ali lui-même montre des signes d'approbation. Rendez-vous au 46.

15

Valsia lève la main en signe de reddition et s'agenouille devant vous.

– Tu as prouvé ta force et nous t'accordons, à toi et à ton équipage, le droit de repartir libre, annonce-t-elle avec une évidente difficulté. Pour nous, les Amazones, les indignes sont des proies. Mais en ce qui vous concerne, nous n'avons plus le droit de vous considérer ainsi. Sinon, nous ne vaudrions pas mieux que les autres... mâles.

Elle finit ce dernier mot en crachant par terre avec mépris.

– Nous te demandons aussi de prendre ceci, ajoute-t-elle en vous tendant le long glaive qu'elle a utilisé dans son combat contre vous. C'est une lame magique très puissante. Qu'elle te serve au mieux.

Notez dans votre *Feuille d'Aventure* que cette arme a des propriétés magiques.

La reine Amazone regagne ensuite sa hutte pendant que l'on dénoue les liens de vos hommes et qu'on les reconduit hors du camp. Vous regagnez rapidement votre vaisseau et donnez l'ordre de larguer les amarres en vous faisant le serment silencieux de ne plus jamais suivre les allégations de Razoul. Rendez-vous au **22**.

16

Vous maintenez votre sabre d'abordage tendu mais les sifflements et les bruits de reptation n'ont pas cessé. L'orientation de votre lame ne doit pas être bien ajustée et soudain, elle est brutalement délogée de vos mains. Vous l'entendez virevolter puis se fracasser sur la pierre d'une statue. La Gorgone a détruit votre arme ! Votre *Force d'Attaque* en combat est désormais réduite de 3 points jusqu'à ce que vous trouviez une arme de remplacement. Mais pour l'heure, vous êtes contraint d'en découdre à mains nues avec la créature, les yeux fermés de surcroît. Cela ne sera pas une mince affaire. Rendez-vous au **10**.

17

Une île apparaît finalement à l'horizon, mais elle est bien trop petite pour être répertoriée sur vos cartes. Vous décidez qu'elle ne vaut pas la peine de s'y arrêter car vous avez un stock suffisant de provisions et votre vaisseau n'ayant pas été gravement endommagé par la tempête, il ne vous

apparaît pas nécessaire d'effectuer des réparations d'urgence. Vous sortez votre boussole et ordonnez au barreur de mettre le cap au nord-ouest, direction que vous supposez mener à la Mer Intérieure.

En même temps que vous longez l'île, vous remarquez que votre bosco, un grand fanfaron prénommé Razoul, un large sourire aux lèvres, semble faire signe à quelque chose sur le rivage. Vous suivez la direction de son regard et découvrez qu'il s'adresse à une sirène assise sur la plage et dont la queue argentée trempe dans l'écume.

– Allons la voir, Cap', dit Razoul en se frottant les mains.

– J'évitais, si j'étais vous, Cap', dit Ali. Il ne faut jamais faire confiance aux sirènes.

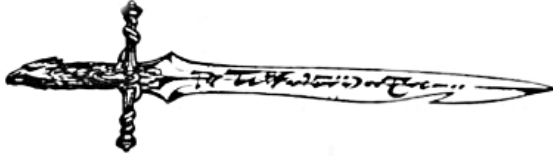
– Oh, et qu'est-ce que t'en sais, Ali ? s'écrie Razoul, soudainement irrité. Si c'est toi qui décidais, on ne risquerait jamais rien, vieille bique !

Vous mettez rapidement fin à cette querelle avant qu'elle ne s'envenime, mais vous n'êtes pas encore décidé sur ce qu'il convient de faire. Si vous ordonnez au barreur de gagner l'île, rendez-vous au 7. Si vous préférez l'éviter, rendez-vous au 40.

18

Avec deux tentacules sectionnés et plusieurs harpons plantés dans le visage, le Kraken abandonne et replonge sous l'eau, vous libérant ainsi de son étreinte. Ali vous lance une corde et vous vous hissez sur le bateau, enjoignant l'équipage de quitter les lieux sans tarder. Vous vous dirigez

ensuite vers votre cabine pour changer vos vêtements détrempés et boire un remontant bien mérité après une telle épreuve. Notez le code « Tentacule » avant de vous rendre au 6.



19

Vous parvenez à saisir la bôme de la grand-voile in extremis. Vous redescendez sur le plancher du pont qui, pour le moment, a cessé de trembler mais sentez néanmoins que la situation va empirer. Rendez-vous au 8.

20

Quant à Kazim, le responsable de tout ce remue-ménage, cela fait bien longtemps que vous l'avez perdu de vue. Jusqu'à ce qu'Ali vous rejoigne sur le pont, traînant le misérable par l'arrière du col, la lame de son sabre prête à lui trancher la gorge :

– On est bien d'accord, Cap'. Il n'a fait que nous attirer des ennuis, celui-là, n'est-ce pas ?

La flotte ennemie est à quelques minutes de votre proue et force est d'avouer qu'Ali dit vrai...

– Je peux tous nous sortir de là, bégaie Kazim, l'œil vitreux.

– Explique-toi ! tonne votre second en pressant de sa lame la pomme d'Adam tremblante du naufragé.

Vous faites signe à Ali de relâcher son étreinte sur le champ. Kazim tombe alors à genoux.

– Les fonds saumâtres de la Mer Intérieure ont certainement des trésors cachés, mais je ne connais l'emplacement d'aucun d'entre eux, confesse-t-il d'une voix apaisée.

Il place méticuleusement la paume de ses mains en V inversé sur le plancher du pont puis reprend :

– Il y a six années, j'ai découvert un sortilège très puissant dont Salukh ne connaît heureusement pas le dernier mot. Il m'a enfermé dans une de ses geôles durant toutes ces années pour me le faire avouer.

– Un mot ?! gronde Ali. Tout ça pour un misérable mot ?!

– Autant vous montrer, mes amis, reprend Kazim en souriant. Nous aurons largement le temps d'en discuter...

Il se prosterne puis se met à murmurer une incantation dont vous ne percevez que quelques syllabes. A chaque nouveau mot prononcé, la coque du navire s'enfonce de plus en plus dans les flots : une panique justifiée envahit l'équipage mais une sorte de bulle transparente de couleur turquoise est apparue au même instant et recouvre le brigantin jusqu'à la vigie : elle semble empêcher l'océan de se déverser dans l'habitacle ! Devant les yeux exorbités de vos hommes, Kazim se relève lestement. Vous êtes à quelques dizaines pieds en dessous du niveau de la mer et contemplez, ébahis, les nefs de Shurrupak voguant au-dessus de vos têtes.

– Et voici le dernier mot, conclut Kazim en s'approchant de votre oreille.

Lorsque vous l'entendez, un courant mystérieux venu du fond des mers fait soudainement se gonfler les voiles du *Dauphin Solitaire*...

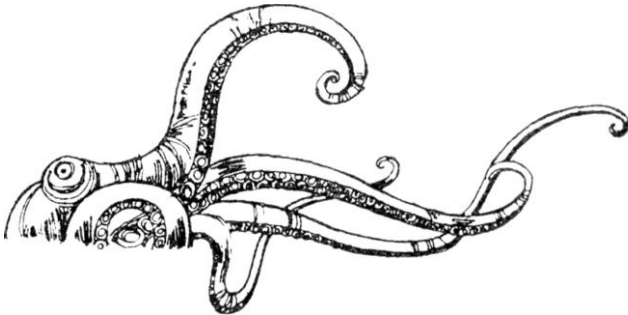
21

Vous accostez le long du baleinier d'Achab puis débarquez sur son pont en traversant une passerelle posée entre les deux rangées de balustres. L'équipage du *Crabe Charnu* est constitué d'une bande de loqueteux qui vous fixent d'un air antipathique. Achab, un homme corpulent à la barbe blanche si fournie qu'une portée d'oisillons pourrait s'y perdre, vous apparaît bien plus avenant. Il vous tend la main en signe d'amitié.

– Bienvenue, ami aventurier des mers ! dit-il, faisant étinceler une dent en or au milieu de son large sourire. Je suppose qu'aucun de vous n'a croisé un Léviathan dans les parages ? Ces créatures me glissent littéralement entre les doigts et je perds constamment la piste de celui que je traque depuis des jours.

Si vous possédez une langue argentée, rendez-vous au **11**. Si vous avez le code « Ventre », rendez-vous au **37**. Sinon, vous annoncez à Achab n'avoir croisé aucun Léviathan durant votre voyage. Il s'excuse de vous avoir retenu et vous lui faites alors vos adieux.

De retour sur votre vaisseau, vous mettez le cap plus au nord. Rendez-vous au **42**.



Vous atteignez finalement une île que vous connaissez très bien : Kazallu, située à moins d'un jour de navigation de la Mer Intérieure. Tout comme vous, vos hommes d'équipage se réjouissent de savoir enfin où ils se situent précisément sur une carte de Titan. Vous interrogez Kazim sur la localisation exacte de son trésor dans la Mer Intérieure mais il se contente de secouer sa tête.

– Ce n'est pas que je n'ai pas confiance en vous, précise-t-il, mais il y a des oreilles partout. N'oubliez pas que nous sommes poursuivis par un sorcier très puissant.

Ces mots ont à peine quitté sa bouche qu'un vaisseau apparaît derrière la côte la plus éloignée de Kazallu ; c'est la corvette aux voiles rouges qui vous suivait quelques jours plus tôt – celle du maléfique Salukh. Vous donnez l'ordre d'effectuer une manœuvre d'évitement, mais son appareil vous surpasse en vitesse. Lorsqu'il arrive à votre niveau, une voix d'une clarté surnaturelle se fait entendre, malgré la distance encore conséquente entre vos deux navires.

– Fuir te sera inutile, mon ami, mais je ne t'attaquerai pas. J'aimerais simplement monter à ton bord pour discuter. Si tu me le refuses, je serai obligé d'envoyer ton vaisseau et tous ses occupants par le fond.

Kazim insiste pour que vous continuiez de fuir, mais jugeant qu'il ne s'agit pas d'une menace en l'air, vous acceptez que le sorcier embarque sur le *Dauphin Solitaire*. Lorsque sa corvette, la *Dague de Velours*, glisse le long de votre coque, vous constatez qu'elle compte assez peu de membres

d'équipage pour son gabarit. Dix marins qui, d'après la nature de leurs tenues, viennent tous de Shurrupak. Un homme portant de riches atours et un turban de couleur pourpre se tient au milieu du pont en caressant sa barbe noire. Ce qui vous préoccupe cependant bien plus est la créature qui se dresse à la barre. Cette monstruosité a une tête de taureau et un musculeux corps d'homme entièrement constitué de bronze. Aux rayons du soleil, sa peau métallique scintille de mille feux. Vous faites installer une passerelle afin que l'homme au turban puisse traverser. Il sourit en posant le pied sur le plancher de votre pont :

– Salutations, lance-t-il d'une voix noble et élégante. Je suis Salukh, Prince de Shurrupak. Je vous ai poursuivi durant plusieurs jours mais vous ai perdus dans l'ouragan. Maintenant que je vous ai retrouvés...

Son faciès change lorsqu'il scrute votre pont du regard avant de pointer du doigt le tremblant Kazim, recroquevillé derrière le mât central.

– Je disais donc... Maintenant que je vous ai retrouvés, j'exige que vous me remettiez ce « gentilhomme ». C'est un scélérat notoire, qui sera exécuté pour ses crimes commis contre le peuple de Shurrupak. Il a, sans aucun doute, obtenu votre allégeance par la promesse de trésors fabuleux mais n'en croyez pas un traitre mot.

Délicatement, il caresse à nouveau sa barbe sombre en vous toisant de bas en haut puis vous lance un sourire mercantile.

– Vous êtes Kishite, n'est-ce pas, mon ami ? Nos cités d'origine n'ont pas toujours été en très bons termes, mais

elles se sont toujours unies lorsque le mal sévissait dans la Mer Intérieure. Et ce Kazim en est, croyez-moi, l'incarnation. Livrez-le-moi et vous serez richement récompensé, avec en plus la satisfaction d'avoir aidé une cause juste. Si vous acceptez de remettre Kazim au prince, rendez-vous au 29. Si vous refusez, rendez-vous au 5.



23

Vous errez dans une zone envahie de statues plus effrayantes que tout ce que vous avez pu voir depuis vos premiers balbutiements. Elles représentent des hommes et des femmes hurlant de terreur et protégeant leurs visages d'une menace inconnue. Vos hommes ne cachent pas leur inquiétude et vous suggèrent de retourner au bateau sans tarder. De tout cœur avec eux, vous êtes prêt à faire demi-tour lorsqu'un bruit de reptation se fait entendre sur votre droite. L'un de vos compagnons s'est tourné pour déterminer d'où provenait le son et il s'est figé subitement. Sa peau s'est changée en pierre et son visage incarne désormais la plus primale des peurs.

Comprenant que votre groupe est à la merci d'une Gorgone, vous ordonnez à vos hommes de reculer en fermant

immédiatement leurs yeux. A la simple vision de son hideux visage, vous seriez en effet statufiés instantanément. Le meilleur moyen de se débarrasser de cette créature est de lui projeter son propre reflet et vous êtes en première ligne face à elle.

Avez-vous noté le code « Brillant » sur votre *Feuille d'Aventure* ? Si oui, rendez-vous au **43**. Sinon, rendez-vous au **10**.

24

Votre proie est étonnamment tenace. Tous vos essais pour la sortir de l'eau sont parfaitement vains ! Elle résiste avec une force telle, qu'elle pourrait vous faire basculer. A peine cette idée a traversé votre esprit qu'une impulsion violente de la canne vous emporte dans la mer. Ali se met à rire jusqu'à ce qu'un tentacule surgisse de l'eau juste à côté de vous, suivi d'un autre, puis d'un autre encore. Alors apparaît une énorme figure bestiale dotée d'un horrible bec et de deux yeux noirs sans paupière. Un Kraken ! La créature que les marins craignent le plus ! Deux tentacules claquent en s'enroulant autour de vous dans le but de vous entraîner sous la surface. Vous tentez désespérément de charcuter ces monstrueux appendices pendant que votre équipage décoche tous ses harpons dans la tête du céphalopode.

PREMIER TENTACULE
SECOND TENTACULE

HABILETÉ 7 ENDURANCE 6
HABILETÉ 8 ENDURANCE 5

Combattez-les tentacules en même temps. Si vous vous en débarrassez en moins de dix assauts, rendez-vous 18. Sinon, vous êtes emporté sous les flots et vous noyez, ce qui met évidemment un terme à votre aventure et à votre vie.

25

Vous reconnaissez le Kraken que vous aviez grièvement blessé quelques jours auparavant. Il agrippe votre navire avec ses tentacules dans le but de le faire chavirer mais votre équipage parvient, sans trop de difficulté, à lui charcuter ses appendices visqueux. Le Kraken, encore plus affaibli, considère en avoir eu assez et replonge dans la mer, au grand dam d'un Salukh effaré. Avec une exclamation triomphante, vous exhortez vos hommes à aborder de la *Dague de Velours*. Rendez-vous au 27.

26

A votre approche, Valsia dégaine de son dos une splendide épée dont la lame émet une faible lueur bleue. Ses escortes Amazones vous aperçoivent et se précipitent pour la défendre, mais vos hommes leur barrent la route.

VALSIA (BLESSÉE)

HABILETÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous vainquez la reine Amazone, vous vous emparez de son long glaive qui s'avère être une arme magique (notez cette information dans votre *Feuille d'Aventure*). Vous menez ensuite votre équipage hors du village, laissant les

Amazones tellement consternées par le décès de leur reine, qu'elles ne se donnent même pas la peine de vous poursuivre. Rendez-vous au **45**.

27

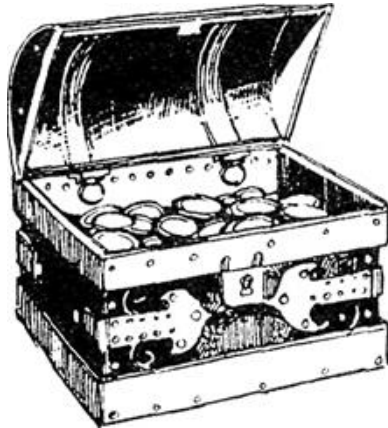
Totalement décomplexés, vos hommes bondissent sur le pont de la *Dague de Velours* en dégainant leurs lames courbes pour affronter l'équipage de Salukh. Le Sorcier, imperturbable cependant, vous pointe du doigt en criant « Brutus ! Tue celui-là ! » Le Minotaure en bronze massif fait volte-face pour vous repérer parmi les belligérants. Il s'avance pesamment dans votre direction, contractant ses muscles en prévision de l'affrontement qui va suivre. Vous sortez votre sabre de votre ceinture et frappez de toutes vos forces à la tête mais votre fidèle lame se brise sous le choc sans même égratigner une seule fois l'homme-taureau. L'hybride vous gifle d'un revers de la main et vous envoie valser sur le plancher du pont. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous prenez conscience qu'il vous faut une arme bien plus substantielle pour mettre à mal ce béhémoth de bronze. Si vous possédez une arme magique quelle qu'elle soit, rendez-vous au **12**. Sinon, vous essayez de frapper le Minotaure à mains nues mais il saisit votre poing avec sa main gigantesque bien plus prestement que vous ne le pensiez pour une bête de sa taille. Vos métacarpes se brisent sous la pression extrême de sa poigne et vous hurlez de douleur. Lorsque « Brutus » vous relâche, vous n'avez pas le temps de récupérer qu'il attrape

vosre gorge de sa main droite et vous soulève fermement en l'air. Les pieds hors du sol, vous sentez la vie s'échapper de votre corps tandis que le monstre concasse votre nuque comme dans un étau.

28

Tandis qu'un autre membre de votre équipage se fait happer par l'impitoyable mâchoire de la créature et avaler entièrement, l'immonde Léviathan tourne sa tête en poussant une éructation répugnante puis replonge dans l'eau. Il est rassasié, de toute évidence. Vous scrutez du regard les visages de votre équipage épuisé : la moitié de vos hommes ont été dévorés par l'abomination. Les autres sont évidemment en état de choc intense.

Dans une atmosphère de profonde tristesse, le *Dauphin Solitaire* continue sa route vers le nord-ouest. Notez le code « Ventre » sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au 22.



Manu militari, vous sortez Kazim de derrière le mât et le jetez aux pieds de Salukh. Le Prince sourit à nouveau puis frappe des mains. Le gigantesque Minotaure de bronze soulève sans effort un coffre luxueusement orné, traverse la passerelle avec, puis le dépose à vos pieds. Il hisse ensuite ce triste fabulateur de Kazim sur ses épaules pour le ramener sur la *Dague de Velours*.

– Mille mercis, marins de Kish ! Ceci est bien sûr pour vous, dit Salukh en montrant le coffre. Il y en a assez pour vous payer une centaine de navires comme le vôtre. Si vous passez par Shurrupak, vous serez toujours les bienvenus à mon palais. Sachez que vous avez sauvé mon peuple et tous ceux de la Mer Intérieure d'un terrible désastre.

Sur ces entrefaites, il regagne son vaisseau en empruntant de nouveau la passerelle avant que votre équipage ne la démonte. La corvette repart ensuite vers la Mer Intérieure à une allure toujours aussi invraisemblable. Vous contemplez la petite tâche qu'il en reste sur la ligne d'horizon avant qu'Ali ne vous interroge sur la prochaine destination.

– Vers Kish, notre cher foyer, mes amis ! annoncez-vous à votre équipage, euphorique à l'accueil de cette excellente nouvelle.

Beaucoup d'autres aventures attendent encore le *Dauphin Solitaire*, mais votre rôle dans celle-ci est bel et bien terminé.

FIN

30

Vous extrayez de l'eau votre prise et êtes surpris de découvrir un étrange mais étonnamment gracieux poisson multicolore d'une espèce que vous n'aviez jamais vue auparavant. Ali le contemple avec émerveillement.

– C'est un Nazoul, Cap'. Il est dit que si vous en portez un autour du cou, il vous protégera de toute magie invoquée à votre rencontre.

Comprenant qu'il s'agit là d'une incroyable découverte, vous vous confectionnez un collier de fortune à l'aide une corde et le passez autour de votre cou. L'odeur de poisson est peu ragoûtante, mais c'est un petit prix à payer pour une protection magique de cette qualité. Heureux de votre trouvaille, vous retournez à votre cabine tandis que votre brigantin continue sa route vers le nord-ouest.

Rendez-vous au 6.

31

Avant que vous ne puissiez répondre, vous entendez soudain un cri strident juste derrière vous. Une forme voûtée à la peau verte et putride, aux cheveux fous rappelant des algues marines, a bondi sur l'une des Amazones qui vous maîtrisait. Stupéfaite, celle-ci a relâché son étreinte, ce qui vous permet de vous libérer. Valsia, qui était sur le point de vous affronter, est également attaquée par une autre sorcière ayant surgi de derrière un des piliers en bois. L'ignoble créature lui lacère la gorge avec frénésie tandis que vous entendez Kazim gémir depuis le piquet où il est attaché :

– Les Sibylles... Les Sibylles des Mers ! Elles m’ont retrouvé ! Qu’importe ! Leur irruption est une véritable bénédiction car les Amazones, trop occupées à tenter de neutraliser ces abominations des mers, ne font plus attention à vous. Sans tarder, vous saisissez cette opportunité pour aller trancher les liens de vos compagnons et les mener hors du village. Jetant un œil en arrière, vous constatez que les Amazones sont parvenues à libérer Valsia et concentrent tous leurs efforts à combattre les Sybilles, laissant leur reine totalement isolée. À la suite des terribles lacérations qu’elle a subies, son cou présente de graves mutilations et elle peine à retrouver une respiration normale.

Maintenant qu’elle est blessée et sans protection, vous pouvez vous rendre au **26** pour l’attaquer, ou au **45** pour reconduire au plus vite vos compagnons vers votre navire.

32

Lorsque tous trois arrivez enfin à bord, vous ordonnez aux hommes de larguer les amarres et de fixer le cap vers la Mer Intérieure et le trésor qui vous attend. Kazim, apparemment soulagé d’être sorti de l’île, scande vos louanges à tout l’équipage. Ali s’approche de vous pour glisser à votre oreille :

– Cap’, c’est bien beau d’avoir ramené ce marin d’eau douce à bord, mais vous n’allez pas le traiter comme un invité de marque, j’espère ? Faut qu’il mette la main à la pâte !

Si vous dites à Ali que Kazim est votre invité et doit être mené à sa cabine sans délai, rendez-vous au **46**. Si, en

revanche, vous confiez des corvées de nettoyage à Kazim, rendez-vous au **14**.

33

La lame du sabre a dû renvoyer son reflet à la créature car vous n'entendez plus aucun sifflement, ni reptation. Serrant les dents, vous entrouvrez très lentement votre paupière gauche, puis la droite... pour constater avec soulagement que vous avez métamorphosé la Gorgone en pierre ! Victoire ! Vous prévenez votre escouade qu'ils peuvent à nouveau ouvrir les yeux sans crainte, car vous savez que le pouvoir de pétrification d'une Gorgone ne s'exerce que lorsqu'elle est à l'état de chair et de sang.

Si vous avez le code « Manchot », rendez-vous au **47**. Sinon, il ne reste rien d'autre à faire par ici, si ce n'est de ramener vos compagnons d'expédition à bord. Rendez-vous au **49**.

34

Vous atteignez un petit village en piteux état et, à première vue, sans le moindre habitant de sexe masculin. Une imposante marmite en bronze, cerclée de crâne humains, trône au centre du village. Alors que vos hommes se font ligoter à des poteaux de bois, vous restez le seul sans lien, mais vos bras sont maintenus fermement par deux guerrières à l'air revêche. La « sirène » se poste juste devant vous. Il s'agit manifestement de la chef de cette tribu et elle s'adresse à vous avec dédain :

– Tu sembles être le meneur de cette racaille. Je ne parlerai donc qu'à toi. Mon nom est Valsia, chef des Amazones du Crâne. Il y a cinq années, nous étions toutes esclaves sur un bateau, vendues pour le harem d'un prince de Tak. Par chance, le bateau s'est échoué sur cette île et nous nous sommes échappées en tuant nos tortionnaires. Pour survivre, nous avons mangé leurs chairs. Ces mâles sont morts pour que notre *genre* survive !

A cette dernière tirade, ses congénères répliquent par des hululements aigus et assourdissants.

– Mais, poursuit-elle, nous ne tuons que ceux qui le méritent. Défie-moi dans un combat à mort... et toi et ton équipage retrouverez peut-être la liberté.

Une lueur d'espoir naît dans les visages de vos compagnons, qui expriment leur soutien en scandant votre nom. Avez-vous noté le code « Sibylle » sur votre *Feuille d'Aventure* ? Si tel est le cas, rendez-vous au **39**. Sinon, rendez-vous au **31**.

35

La tête de la monstrueuse bête, terrassée par les multiples harpons que vos hommes lui ont décochés, s'écrase finalement sur le pont. Alors que vous êtes sur le point d'expulser l'abomination dans les flots, Ali vous suggère d'extraire sa langue argentée comme souvenir et preuve de la bravoure de vos hommes.

– Après tout, ajoute-t-il, n'importe quel équipage n'est pas capable de tuer un Léviathan comme nous l'avons fait !

Des paroles pleines de sagesse... Vous sortez votre long couteau de votre ceinture et commencez à cisailer la langue pour l'extraire de la gueule de son propriétaire. Une fois cette tâche répugnante achevée, vous soulevez le trophée au-dessus de votre tête, sous les ovations de l'équipage, ravi d'avoir accompli un tel exploit. Vous mobilisez ensuite une demi-douzaine de vos hommes pour refouler les restes de l'immonde chose dans les flots, puis mettez le cap vers la Mer Intérieure – en tout cas l'espérez-vous.

Rendez-vous au **22**.



36

Ignorant les jérémiades incessantes de Kazim, vous vous apprêtez à embarquer avec Ali sur le *Dauphin*, lorsque les supplications se transforment subitement en hurlements de terreur. Vous vous retournez et voyez le naufragé assailli par deux créatures effrayantes. De loin, elles ont l'apparence de femmes mais avec un dos courbé, une peau en putréfaction tirant au vert et des cheveux apparemment constitués

d'algues marines. L'une de ces épouvantables choses essaie d'étrangler Kazim tandis que l'autre lui ronge la cheville avec avidité. Réalisant qu'il ne survivra pas longtemps, vous dégainez votre sabre d'abordage et vous précipitez pour affronter les deux furies. Ali insiste à nouveau pour que vous laissiez ce misérable à son funeste destin. A votre approche, ces Sibylles des Mers se désintéressent de Kazim et tendent leurs horribles serres dans votre direction.

PREMIERE SIBYLLE DES MERS HABILITÉ 7 ENDURANCE 7
DEUXIEME SIBYLLE DES MERS HABILITÉ 8 ENDURANCE 5

Combattez-les en même temps durant les deux premiers assauts. Ensuite, Ali entrera en lice et attaquera celle qui a le moins de points d'ENDURANCE, vous laissant l'autre en combat singulier.

Une fois que vous avez vaincu votre Sibylle, vous vous tournez pour constater qu'Ali a également défait son adversaire, au détriment d'une méchante entaille au bras gauche.

– Maintenant vous me croyez, balbutie Kazim encore tremblant après le calvaire qu'il a subi.

Il est vrai que cette attaque tend à prouver que des forces maléfiques en ont après lui. Aussi l'invitez-vous à venir à bord, même si vous devinez qu'Ali, à ses bougonnements à peine voilés, n'est clairement pas satisfait de la situation.

Inscrivez le code « Sibylle » sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au **32**.

37

Vous avouez au capitaine que vous avez eu la malchance de rencontrer une telle créature durant votre voyage, à environ une journée de navigation vers le sud-est. Vous le prévenez également que cette abomination a réussi à décimer la moitié de votre équipage. Achab vous exprime toute sa compassion et vous remercie pour lui avoir indiqué la direction. Il vous tend ensuite un marteau de guerre gravé de runes mystérieuses.

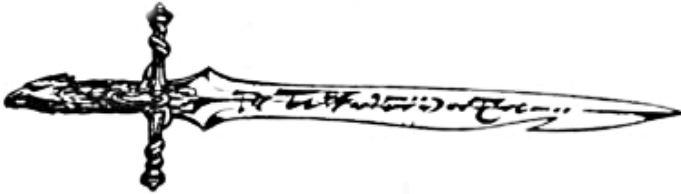
– J’ai trouvé cela dans l’estomac d’un autre Léviathan que j’ai tué la semaine dernière. Je pense que c’est une arme puissante, mais sans grand intérêt dans mon... secteur d’activité. Prends-le et j’espère tu auras plus de chance que son ancien propriétaire...

Vous soupesez le marteau dans vos mains. Il vous apparaît très maniable et sa puissance magique est indéniable (notez cette information dans votre *Feuille d’Aventure*). Vous remerciez Achab de ce superbe cadeau puis ordonnez au barreur de poursuivre en direction de la Mer Intérieure. Rendez-vous au **42**.

38

Vous faites un relevé des dégâts causés par l’ouragan. Les voiles ne sont heureusement pas dans un état déplorable. La coque est, quant à elle, durement endommagée. Il serait vraiment suicidaire de naviguer sans avoir effectué immédiatement les réparations nécessaires. Par chance, une île vient d’apparaître à l’horizon et vous faites en sorte de

guider le navire jusqu'à une petite baie. En débarquant, vous ordonnez à Ali de superviser les réparations pendant que vous emmenez une dizaine d'hommes avec vous pour explorer l'île (incluant Kazim qui refuse de rester seul avec votre second). Allez-vous gagner l'intérieur des terres (au 13) ou longer la côte (au 41) ?



39

Valsia dégainé de son dos un long glaive émettant une faible lueur bleue, ce qui vous suggère une arme au pouvoir élevé. Vos deux ravisseuses vous relâchent les bras, ce qui vous permet de sortir aussitôt votre sabre d'abordage. Dans un silence religieux, les Amazones forment un cercle autour de vous et votre adversaire. Cette dernière vous lance un ultime sourire avant de se jeter sur vous.

VALSIA

HABILETÉ 10 ENDURANCE 14

Si vous réduisez l'ENDURANCE de l'Amazone à 4 ou moins, rendez-vous au 15.

40

Malgré les lamentations de Razoul, le navire passe son chemin à bonne distance de l'île. De retour à votre cabine,

vous vous lancez dans une analyse approfondie de vos cartes de navigation pour tenter de déterminer votre localisation exacte.

Après des heures de vaine recherche, vous décidez de revenir sur le pont. Vous apercevez Ali en train de pêcher par-dessus la rampe tribord et vous décidez de vous approcher de lui.

– Hey, Cap’, ça vous dirait une petite séance de pêche à la ligne ? propose-t-il.

Si vous lui répondez que vous êtes bien tenté, rendez-vous au 3. Sinon, vous regagnez votre cabine en instruisant le timonier de conserver le cap au nord-ouest. Rendez-vous alors au 6.

41

Vous marchez le long de la côte depuis à peine quelques minutes que vous apercevez soudain des dizaines de formes sombres émerger des eaux et atteindre la berge. Votre première pensée va vers une espèce de monstres encore indéterminée, mais en voyant se dandiner leurs silhouettes, vous réalisez qu’il s’agit en réalité de manchots !

– Pas normal des manchots à cette latitude, Cap’, dit l’un de vos compagnons.

Pas du tout, en effet. Et il est encore plus bizarre qu’ils foncent droit sur vous à une telle allure ! Malgré le peu de connaissance que vous en avez, vous savez que les manchots ont tendance à fuir les êtres humains. Or ceux-ci poussent des trilles rageurs et se mettent à charger votre groupe !

L'un de vos hommes, apparemment pas assez réactif, se fait submerger par deux de ces terreurs blanches et noires. Elles lui percent le bras à grands coups de bec, faisant gicler le sang à foison. Réalisant que si vous ne faites rien, votre escouade sera rapidement décimée par ces Manchots Tueurs, vous ordonnez à vos hommes de donner l'assaut. Combattez avec la règle d'*Escarmouche* sachant que votre EFFECTIF s'élève à 10.

MANCHOTS TUEURS

COMBATIVITÉ 9 EFFECTIF 12

Si votre EFFECTIF atteint 4 ou moins, rendez-vous au **9**. Si vous venez à bout de ces volatiles déchaînés, vous pouvez ensuite tourner en direction de l'intérieur des terres (au **13**) ou ramener votre groupe d'expédition au navire (au **49**).

42

Le lendemain matin (regagnez 2 points d'ENDURANCE), la clarté de l'aurore révèle un spectacle que vous et vos hommes saluez avec soulagement mais aussi avec appréhension : les hautes falaises gardant l'entrée de la Mer Intérieure. Vous devriez normalement les atteindre d'ici quelques heures. Aussi intimez-vous à votre équipage de mettre les bouchées doubles, dans l'espoir ne pas croiser à nouveau le vaisseau de Salukh.

Quelques minutes plus tard cependant, un épais brouillard se forme au-dessus des flots, très inhabituel au vu du climat actuel. La panique envahit votre équipage, persuadé qu'il

s'agit là d'un phénomène lié à la magie noire. Vous ne discernerez plus rien au-delà d'une centaine de pieds et votre navire est donc contraint de ralentir. Tout à coup, vous entendez votre vigie annoncer ce que vous redoutiez par-dessus tout : à l'avant, la goélette aux voiles écarlates de Salukh a surgi de l'épais brouillard et vous bloque le passage, par la même occasion. La voix puissante du Prince de Shurruk retentit dans vos tympans.

– Marin, je vous ai pourtant prévenu de ne pas pénétrer ici ! tonne-t-il. Désormais, vous et votre équipage serez anéantis : *Nekark El Éuqovni Tios Euq* !

À la suite de cette obscure incantation, les eaux soutenant votre navire se mettent en branle avec violence, comme si une immense créature soulevait les vagues pour atteindre la surface. Puis un tentacule surgit et un visage monstrueux pourvu d'une gueule en forme de bec apparaît. Le sorcier a invoqué un Kraken pour détruire votre navire !

Si vous avez noté le code « Tentacule » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **25**. Sinon, rendez-vous au **48**.

43

Vous vous remémorez votre propre reflet dans la lame de votre arme que Kazim a si brillamment polie. Vous la tirez aussitôt de votre ceinture et en présentez le plat en direction de l'endroit d'où doit provenir la Gorgone, d'après ses sifflements et ses frottements. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **33**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **16**.

Votre premier coup de poing fait chanceler le gros capitaine et un vicieux uppercut du droit le fait voler par-dessus bord. Achab tombe dans l'eau en faisant un plat du dos mémorable. Il refait rapidement surface en crachant de l'eau par la bouche.

– A l'aide ! Je ne sais pas nager ! beugle-t-il, paniqué.

Vous lui jetez aussitôt le surplus de l'écoute, qu'il agrippe nerveusement puis s'en sert pour remonter à bord avec un empressement justifié. Chose amusante, aucun membre de son équipage n'a levé le petit doigt pour lui venir en aide ! Achab tousse pendant un long moment avant de se redresser péniblement.

– J'ai eu tort de t'attaquer, dit-il, hoquetant encore. Mon esprit de compétition prend le dessus quand il s'agit de chasse au Léviathan. Mais je n'ai aucune excuse pour ma conduite et pour me faire pardonner, j'aimerais t'offrir ceci. Il ouvre un grand casier rempli d'objets de toutes sortes et en sort un gros marteau de guerre orné d'étranges runes sur la tête.

– J'ai trouvé cela dans l'estomac d'un autre Léviathan que j'ai tué la semaine dernière. Je pense que c'est une puissante arme, mais sans grand intérêt dans mon... secteur d'activité. Prends-le et j'espère tu auras plus de chance que son ancien propriétaire !

Vous soupesez le marteau dans vos mains. Il semble très maniable et résolument magique (notez cette information dans votre *Feuille d'Aventure*). Le capitaine du baleinier

s'excuse une nouvelle fois et vous le remerciez puis, de retour sur le *Dauphin*, ordonnez au barreur de poursuivre le cap vers la Mer Intérieure. Rendez-vous au **42**.

45

Vous intensifiez votre dérobade mais ne percevez aucun bruit de poursuite provenant des Amazones. Vous embarquez à la hâte sur votre navire et donnez l'ordre de larguer les amarres, vous faisant la promesse de ne plus jamais écouter les allégations délirantes de Razoul ! Rendez-vous au **22**.

46

Vous vous installez dans votre cabine pour une bonne nuit de sommeil (récupérez 2 points d'ENDURANCE). De bon matin, vous croisez Kazim sur le pont, l'air apeuré. Vous lui demandez ce qu'il se passe et il se contente de pointer son doigt en direction de l'est. Vous y distinguez, à plusieurs encablures, une corvette aux voiles rouges qui a vraisemblablement mis le cap droit sur vous.

– C'est la *Dague de Velours*, le bateau de Salukh ! Il va nous rattraper et tous nous détruire ! s'égosille le rescapé.

Vous lui assurez que ce navire est bien trop éloigné du *Dauphin* et qu'il n'a pas la moindre de chance de vous rattraper avant que vous n'atteigniez la Mer Intérieure. Mais votre explication ne reconforte guère Kazim.

Tout au long de la journée, votre progression s'avère confortable grâce à une forte brise arrière. Vous estimez

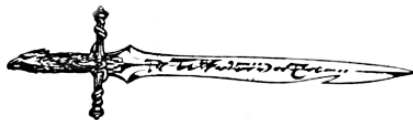
pouvoir atteindre l'entrée de la Mer Intérieure le surlendemain mais, de manière inquiétante, le navire aux voiles rouges semble bien plus proche en début de soirée qu'il ne l'était au matin. Vous n'êtes pas en mesure d'expliquer comment il peut voyager si vite, sauf s'il emploie des moyens non conventionnels. A l'heure du coucher, vous avez du mal à dissiper ces sombres pensées.

Vous avez dormi à peine quelques heures qu'une violente embardée secoue le vaisseau. Vous vous ruez sur le pont et découvrez que vous êtes au beau milieu d'un gigantesque ouragan.

– C'est arrivé d'on ne sait où, Cap' ! hurle Ali, essayant désespérément de réparer un hauban brisé.

Vous prenez immédiatement les choses en main, lançant les ordres adéquats et donnant de votre personne pour maintenir en état votre appareil. Vous parvenez bientôt à braver la tempête mais, durant tout ce temps, vous êtes parti très loin à la dérive, jusqu'à un espace esseulé, sans le moindre repère à l'horizon. Kazim se réjouit néanmoins que la corvette aux voiles rouges soit hors de vue, ce qui vous importe finalement très peu, car vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous êtes. Lancez un dé. Si vous faites :

- 1 ou 2 : rendez-vous au **6**.
- 3 ou 4 : rendez-vous au **38**.
- 5 ou 6 : rendez-vous au **17**.



47

– Regardez-moi cela ! hurle Kazim en pointant son doigt derrière vous.

Vous tournez la tête, pensant un instant que les Manchots vous avaient rattrapés, mais Kazim désignait en fait la statue d'un guerrier hoplite, assurément victime de la Gorgone. Il a le visage emplis de détermination et tient en mains un impressionnant javelot au manche recouvert de runes et à la pointe entourée d'un halo rougeoyant. De plus – et c'est le plus intéressant, le javelot n'a pas été changé en pierre, contrairement à son propriétaire.

Vous dégainez votre sabre (ou empruntez celui de l'un de vos hommes si le vôtre a été détruit) puis ébréchez les mains de la statue afin de libérer le javelot de son emprise pierreuse. Après quelques minutes, vous avez extrait l'arme et la faites tourner triomphalement entre vos mains. Notez dans votre *Feuille d'Aventure* que ce javelot a des propriétés magiques. Satisfait de votre découverte, vous enjoignez les survivants, très impatients de quitter cette île maudite, à regagner le navire. Rendez-vous au 49.

48

Le terrible Kraken agrippe ses nombreux tentacules au flanc de votre vaisseau afin de le faire chavirer. Vous commencez à charcuter l'un d'entre eux et intimez votre équipage à faire de même. Les tentacules, ainsi occupés à repousser leurs assaillants, devraient finir par relâcher leur emprise sur la coque.

Si vous neutralisez votre tentacule, vous constatez que vos compagnons de bord ont réussi à annihiler d'autres appendices de la créature. Le Kraken, sérieusement handicapé, se résoudre à abandonner le combat et replonge dans la sécurité de l'océan, à la grande consternation de Salukh. Stimulé par votre victoire sur le monstre marin, vous exhortez vos hommes à l'abordage de la *Dague de Velours*. Rendez-vous au **27**.

49

Vous retournez à l'endroit où mouille le *Dauphin Solitaire* et êtes soulagé de voir que les réparations sont terminées.

– Ce n'était pas aussi sérieux qu'on le pensait, Cap', vous annonce Ali.

Les membres de votre expédition s'entassent prestement dans le navire, heureux de quitter cette île que les dieux ont vraisemblablement abandonnée. Vous avisez le timonier de mettre le cap au nord-ouest, direction que vous supposez être celle menant à la Mer Intérieure. Si votre sabre d'abordage a été détruit lors de votre escapade terrestre, Ali vous en fournit un nouveau. Rendez-vous au **22**.

50

A moins de deux cents pieds vers l'avant, plusieurs voiles aux couleurs de la marine de Shurrukpak foncent droit sur vous !

– Je me suis dit – à raison – que vous seriez peut-être plus difficile à vaincre, ricane le Sorcier. J'ai donc pris la liberté d'appeler quelques amis en renfort.

Il vous faut retourner sur le *Dauphin* au plus vite si vous ne voulez pas être massacré par les navires en approche. Aussi sonnez-vous la retraite immédiate.

La flotte de Shurruk est pratiquement sur vous ! Pour y survivre, vous devrez engager le meilleur de vous-même et de vos hommes. Vous les rassemblez sur le pont tout autour de vous pour les compter puis entamez la harangue qui leur insuffle suffisamment de courage pour la bataille qui s'annonce.

– Mes amis, même si nous sommes à peine vingt, nous allons montrer à ces chiens de Shurruk de quoi les Kishites sont faits !

FIN ?

