

Titre de la Page

VOYAGEUR SOLITAIRE

LES FILS DU SOLEIL (livre quatrième)

D'écume et de sang

Phaidon l'ambigu



IMAGES : Meisterdruke and Michael Breitung

Cette AVH est dédiée aux membres des forums *La Taverne des aventuriers* et *RDV au 1*.

Cette AVH est une oeuvre de fiction. Les opinions et sentiments exprimés par les personnages ne reflètent en rien ceux de l'auteur. Cette histoire se déroule dans un monde Fantasy inspiré de plusieurs civilisations mais Fantasy avant tout : le lecteur

ne doit donc pas s'étonner d'anachronismes qui n'en sont pas ou d'un manque de rigueur historique dans un monde qui ne l'est pas.

Sache, jeune seigneur, que l'archipel des Tékéles s'étend telle une poignée de cailloux blancs jetés entre le bleu du ciel et de la mer. Un chapelet d'îles, plus ou moins grandes, couvertes de forêts et cernées de hautes falaises, se poursuivant jusqu'aux feux de l'Extrême Sud, là où de grands varans paressent sur des plages de galets et où se dressent d'immenses portiques de pierre érigés par des peuples inconnus. A l'est sommeille la mystérieuse Shamanka, ses royaumes noirs engourdis sous le ciel de feu des canicules. A l'ouest, au-delà du vaste océan, se trouvent les jungles bordées de plages roses de Shamayan, ses farouches royaumes perdus dans les hauteurs des raides cordillères où planent les condors.

Et puis, il y a Méryne... Une cité bâtie sur une île de la Mer Intérieure, par une race inconnue, au milieu des forêts d'oliviers, de pins et de hêtres verts. Cachée par la forêt, retranchée derrière ses falaises, pourvue d'un mouillage abrité, elle a vite attiré boucaniers, pirates et aventuriers des mers qui y ont trouvé refuge. Il leur a plu de la restaurer, de s'y installer et d'y imposer leurs lois. Depuis, si tous parcourent sans trêve mers et océans, tous finissent par y revenir un jour. Méryne est devenue leur ancre, leur port d'attache. Les boucaniers s'y rassemblent pour élire un roi qui les gouvernera et auxquels tous prêtent allégeance. Une couronne souvent en équilibre sur le tranchant des sabres...

Carenque, pour l'éducation du prince Saphir.

Méryne... Vous en connaissez chaque ruelle, chaque maison, chaque tripot. Vous le maudit, le «marqué», frappé par le sceau du destin dès la naissance. Les dieux doivent bien rire, eux qui vous ont fait naître bisexué. Quel crime, quelle souillure ont-ils ainsi sanctionné, poussant vos parents à vous abandonner aux flots ? Vous seriez mort sans Sirmion, le jeune et brave médecin qui, marchant sur la plage après une nuit d'orage, vous a trouvé, gémissant dans votre couffin rejeté sur la grève. Il vous a emmené, vous dont l'existence n'était qu'une chandelle vagissante, vous donnant ainsi la vie. Sous sa férule, vous avez grandi, faisant une force de cette blessure ouverte, de cette plaie jamais fermée. Et puisque c'est la mer qui vous a porté, c'est vers elle que vous vous êtes tourné. Vous êtes l'Ambigu, l'hermaphrodite, l'être aux deux sexes. Vous êtes leur désir secret, leur peur inavouée, leur rejet et leur fascination... Vous êtes tout ce qu'ils veulent, peu vous importe. Vous portez cette différence comme un manteau familial désormais, vous dont les exploits sont chantés partout où se retrouvent les écumeurs des mers.

A Méryne, tous savent et tous s'inclinent. Vieux capitaines ayant trouvé de fabuleux trésors, aventuriers intrépides, hommes assoiffés de vertige, d'aventure et d'espace mais aussi receleurs à l'œil vif, tenanciers de bordels, marchands calculateurs et trafiquants habiles... Esclaves en fuite, prisonniers évadés, mercenaires, seigneurs déchus cherchant un refuge ou colons ruinés... Quant à ceux qui ont choisi la moquerie et l'insulte, il ne sont plus là pour le regretter... Un seul n'a jamais plié le genou devant vous, Atréus le Passeur, autre prétendant au titre de Roi des Pirates depuis la mort de Téophano le Fou. Un titre dont on n'hérite pas. Un titre qui se gagne. Un titre qui ne se partage pas...

Cependant, vous êtes-vous laissé éblouir par votre propre éclat ? Quand Atréus vous a demandé de le rejoindre, en grand secret, sur cette avancée de terre marécageuse, pour vous parler de la succession de Téophano... Quand il vous a expressément demandé de

venir seul... Vous êtes venu et, laissant votre navire, le Tirésias, vous vous êtes avancé, confiant et les mains nues. Et le piège s'est refermé !

Mais avant de découvrir lequel, il faut établir vos forces et faiblesses :

Vous-même :

- Points de vie

Vos points de vie constituent votre vitalité, votre santé, votre énergie. Si votre total de points de vie tombe à zéro, vous serez alors mort. Pour calculer vos points de vie, lancez deux dés et multipliez le résultat par 4. Vous pouvez donc obtenir de 8 à 48 points de vie. Au cours de votre aventure, le total de vos points de vie ne pourra excéder votre total de départ. Vous avez droit à trois tentatives avec la possibilité de choisir le meilleur total obtenu.

- Habileté manuelle

Elle détermine votre adresse, votre agilité et vos réflexes, ce que vous êtes capable d'exiger de votre corps. Lancez un dé et ajoutez six au résultat obtenu pour connaître votre total d'habileté manuelle. Ce dernier ne peut dépasser votre total de départ.

- Combat :

Pour frapper un adversaire à mains nues, lancez deux dés. Si vous obtenez moins de 6, vous l'avez manqué. Si vous obtenez 6, il a paré votre coup. Si vous obtenez au-dessus de 6, vous l'avez touché.

Vous avez touché votre adversaire : pour chaque point marqué au-dessus de 6, vous lui causez 1 point de blessure (si vous obtenez 7 vous lui infligez 1 point de blessure, si vous obtenez 8, 2 points de blessure...). Chaque point de blessure est déduit de ses points de vie. Votre adversaire procède de même contre vous.

Avant d'entamer le combat, il faut déterminer qui frappe en premier. Lancez deux dés pour votre adversaire et deux dés pour vous, celui obtenant le total le plus élevé frappe en premier. En cas d'égalité, jetez les dés à nouveau. En certaines circonstances, il vous sera précisé qui frappe le premier.

Le combat avec une arme se déroule de même façon à la différence que le chiffre minimum nécessaire pour toucher l'adversaire varie en fonction de l'arme utilisée. De même, chaque arme inflige des blessures plus ou moins élevées. Certaines protections peuvent permettre de retrancher des points de blessure.

Vous pouvez par exemple être équipé d'un glaive qui vous permet de toucher votre adversaire avec un minimum de 5 et qui inflige 3 points de blessure supplémentaires. Dans ce cas, si vous obtenez moins de 5, vous l'avez manqué. Si vous obtenez 5, il a paré votre coup. Si vous obtenez au-dessus de 5, vous l'avez touché.

Vous avez touché votre adversaire : pour chaque point marqué au-dessus de 5, vous lui causez 1 point de blessure (si vous obtenez 6 vous lui infligez 1 point de blessure, si vous obtenez 7, 2 points de blessure...) auquel vous rajoutez les 3 points de blessure supplémentaires occasionnés par votre arme. Si par exemple vous obtenez 8, vous lui infligez 3 points de blessure + 3 points de blessure supplémentaires, donc 6 points de blessure au total.

- Récupérer des points de vie

Vous pourrez récupérer des points de vie auprès de Sirmion, le médecin de bord. Le

praticien qui vous a sauvé autrefois, âgé désormais, vous soignera à chaque fois qu'il le pourra, vous permettant ainsi de regagner des points de vie perdus. Attention toutefois : les talents de Sirmion ne sont pas infinis, il y a des blessures qu'il ne saura pas soigner ou des situations où il ne pourra pas intervenir. Ne croyez pas qu'il vous fera récupérer votre total de départ de points de vie à chaque fois qu'il interviendra auprès de vous.

Votre navire :

Le *Tirésias*, votre navire, est un vaisseau de capacité moyenne, aux formes sobres peintes en vert et blanc rehaussés d'or. Sa proue se termine sur un redoutable éperon de bronze et de chaque côté est incrusté un grand œil en pâte de verre orné d'un iris de pierre bleue. Votre cabine occupe la poupe, de petites pièces basses de plafond où vos hommes peuvent s'abriter et dormir s'alignent le long de ses flancs renflés. Les deux mâts peints en vert sont tendus de grandes voiles rectangulaires et deux rangées de rames peuvent les compléter pour avancer plus vite. Des bâches rayées sont tendues en travers du pont pour protéger l'équipage du soleil ardent ou de la pluie.

- Résistance

Comme son nom l'indique, la résistance de votre navire est sa solidité, sa capacité à résister aux chocs, que ce soit celui d'une tempête, le fait de s'échouer sur des récifs ou le résultat d'un combat naval. Si ce total tombe à zéro, votre navire a sombré et c'est la fin de votre aventure. Votre navire débute avec un total de résistance de 24. Ce total pourra dépasser celui du départ au cours de votre aventure mais attention : un vaisseau trop robuste pourra perdre de sa vitesse...

- Vitesse

C'est donc la vitesse à laquelle se déplace votre navire, que ce soit pour en poursuivre un autre ou... pour en fuir un autre ! Lancez un dé et ajoutez 6 pour connaître le total de vitesse de votre vaisseau. Ce total pourra être dépassé au cours de votre aventure, cela vous sera alors précisé.

- Equipage

Ce total représente le nombre, la résistance et la vigueur de vos marins. S'il tombe à zéro, tous vos hommes auront été tués et votre aventure prendra alors fin. Vous débutez avec un équipage au complet, pour un total de 30 points. Un total que vous ne pourrez dépasser au cours de votre aventure, le nombre de places à bord du *Tirésias* étant limité.

- Combativité de votre équipage

Comme son nom l'indique, ce total représente la combativité de votre équipage, son aptitude à se battre mais aussi son moral, sa confiance en vous. Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu pour connaître votre total de combativité. Ce total pourra être dépassé au cours de votre aventure.

- Récupérer des points de résistance, d'équipage et de combativité

Votre navire perdra certainement des points de résistance au fil de votre aventure. Vous pourrez en récupérer grâce au calfat/charpentier, matelot habile à réparer voies d'eau et dégâts et à consolider votre vaisseau. Malheureusement, comme vous allez vous en rendre compte, vous débutez cette aventure en ayant perdu le vôtre, il vous faudra donc en trouver un autre.

Vous perdrez également très vite des points d'équipage et le seul moyen d'en récupérer sera de recruter de nouveaux membres, ce qui vous sera proposé à plusieurs reprises au cours de l'aventure.

Vos décisions en tant que capitaine affecteront votre équipage. Les mauvaises diminueront le moral de vos hommes, leur confiance en vous et par conséquent, leur combativité. A l'inverse, les bonnes décisions pourront améliorer leur humeur, augmenter leur moral et donc leur combativité.

- Or

Si la majeure partie de votre fortune a été dilapidée en jeux, fêtes et plaisirs, vous avez toujours à bord du Tirésias un coffret dissimulé qui contient la jolie somme de 1500 pièces d'or, au cas où. Ne vous faites cependant pas d'illusions, c'est peu pour les dépenses qui vous attendent et il vous faudra rapidement trouver un moyen de renflouer vos caisses.

Combats navals/de groupe :

Au cours de votre aventure, vous serez amené à combattre sur mer ou par groupe. Même si certains combats seront scénarisés, voici les règles à appliquer dans ce cas :

- Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à la combativité de votre équipage.
- Procédez de même pour votre adversaire.
- Si votre combativité est supérieure à celle de l'adversaire, déduisez 2 points de son total d'équipage.
- Si votre combativité est inférieure à celle de votre adversaire, déduisez 2 points de votre total d'équipage.
- Si les deux combativités sont égales, relancez les dés.
- Poursuivez ainsi jusqu'à ce que le total d'équipage de l'un ou l'autre soit réduit à zéro, ce qui signifiera qu'il aura coulé ou que son groupe aura été tué. Si c'est votre cas, vous serez mort au combat et votre aventure sera alors terminée.

Livre de bord :

Vous allez explorer un monde très ouvert, avec de nombreux choix et itinéraires, et vous allez y rencontrer du monde. Certains itinéraires seront plus longs, plus courts, plus faciles ou plus ardues que d'autres. Certaines rencontres, certains lieux ou objets seront «gratuits», tous n'apporteront pas une récompense ou un avantage. Prenez des notes, consignez les différents événements, les rencontres importantes et tenez à jour vos comptes, les paramètres de votre navire et de votre équipage. Et maintenant... Bon vent Capitaine !
Rendez-vous au [1](#).

1

Accroupi au sein des roseaux, sous un ciel bas et délavé, vous reprenez souffle. Ignorant la douleur qui irradie à travers votre épaule, vous regardez autour de vous, ressassant avec amertume les derniers événements. Fou que vous avez été ! Fou de faire confiance à cette ordure d'Atréus. Une fois son message reçu, demandant à vous rencontrer en secret pour une affaire d'une importance capitale, vous vous êtes rendu en ce lieu comme l'agneau

s'offrant au boucher, accompagné uniquement de vos trois fidèles lieutenants. Ces derniers pourrissent un peu plus loin désormais, criblés de traits, couverts de mouches bleues, déjà en partie avalés par la vase... Quant à vous, vous voilà traqué comme un lion lors d'une battue, avec une flèche dans l'épaule. Autour de vous, vous pouvez apercevoir de temps à autres les silhouettes de vos poursuivants au sein des fourrés de papyrus et des ajoncs, arc en main et le trait encoché. Et chacune de leurs flèches a votre nom gravé sur sa pointe... Ce démon d'Atréus a bien calculé son coup en vous faisant venir ici, sur cette langue de terre marécageuse, isolée, bordée d'eaux peu profondes, envahie par les insectes. Ses hommes se sont répandus sur les rives et se déploient à votre recherche, comme la nasse du pêcheur se refermant sur sa proie. Vous auriez dû vous douter que ce chien n'accepterait jamais d'avoir un rival au trône de Méryne. Il lui sera facile par la suite de faire passer votre mort pour un accident et de revendiquer ainsi le titre. Vous êtes parvenu à vous tailler un chemin à travers ses spadassins mais vous voilà perdu, épuisé et blessé. Il vous faut absolument regagner votre navire, ancré dans une anse abritée non loin. Ces roseaux ne pourront vous dissimuler éternellement. La douleur à votre épaule vous fait serrer les dents. Le trait n'est pas enfoncé très profondément, peut-être pourriez-vous réussir à l'enlever ?

Allez-vous reprendre votre fuite sans perdre de temps (rendez-vous au [381](#)) ?

Ou préférez-vous tenter avant tout d'ôter cette maudite flèche ? Dans ce cas, rendez-vous au [52](#).

2

Cet après-midi, alors que vous déambulez sur le pont, vous êtes abordé par Sirmion qui demande à vous parler, l'air préoccupé. Le médecin vous annonce un cas de scorbut à bord, le marin a été isolé dans une cabine, loin de ses camarades.

Si vous avez de la nourriture de bonne qualité à bord, rendez-vous au [47](#).

Si c'est de la nourriture de médiocre qualité que vous avez acheté, rendez-vous au [344](#).

Enfin, si vous n'avez pas acheté ou récupéré de provisions depuis le début de votre aventure, rendez-vous au [239](#).

3

Jouant des coudes, vous vous frayez un chemin jusqu'à une grande et profonde fosse, occupant tout l'arrière de la salle, éclairée par des torches. Une foule de parieurs excités s'en donne à coeur joie, avec grand vacarme et vociférations tandis qu'un petit homme sec comme un sarment de vigne fait le tour de l'assistance pour prendre les paris. Au fond de la fosse, vous découvrez un colosse musclé et imposant, au beau faciès de brute, le regard bovin, armé d'un long bâton et vêtu d'un pagne sale. Face à lui se dresse un combattant inattendu... Une femme noire, grande et mince, la musculature nerveuse, sa peau d'ébène luisante, armée également d'un bâton. Elle est nue exceptée une courte jupe de cuir et des colliers barbares en bois, os et ivoire sur ses seins, le crâne rasé, les yeux fardés. A vos côtés, Sirmion s'adresse à un parieur :

- Le combat est inégal ! Elle va se faire massacrer !

L'homme éclate de rire :

- On voit bien que tu es nouveau l'ami ! Ce n'est pas une femme ordinaire, c'est un démon femelle, crois-moi !

- Certes, reprend un autre. Mais cette fois, elle affronte Argil le taureau. Ce sera une autre paire de manches !

(Vous pouvez parier sur l'issue du combat si vous le désirez, jusqu'à un montant maximum de 200 pièces d'or. Si tel est le cas, choisissez le combattant sur lequel vous misez, Argil le taureau ou la femme noire).

Quelques instants plus tard, un gong résonne...

Rendez-vous au [297](#).

4

Vous faites venir le vieil homme, lui demandant ce qu'il en est et sa réponse a au moins le mérite d'être franche :

- Je n'en sais rien Capitaine, avoue-t-il, lissant sa barbe grise d'un air perplexe. Nous sommes au-delà de toute route connue, en des mers où seuls de très rares capitaines ont osé s'aventurer. Il y a bien des légendes sur ces îles, parlant de civilisations brillantes et inconnues englouties par les flots il y a des siècles... Mais en vérité, nul n'en sait rien.

Voilà qui ne vous mènera pas loin...

Si vous décidez d'aller voir de plus près ce monument englouti, rendez-vous au [86](#).

Sinon, vous poursuivez votre route (rendez-vous au [15](#)).

5

Négligeant l'inconnu, vous vous hâtez le long des ruelles obscures mais c'est un véritable labyrinthe, un lavis de venelles étroites et sombres, qui vous fait bientôt perdre tout sens de l'orientation. Vous décidez de vous séparer et vous voilà remontant seul une rue étroite, éclairée par la lune. Excepté un chat effrayé qui détale en miaulant et le bruit de vos pas, tout est désert et silencieux. Au moment où vous sentez une présence derrière vous, il est trop tard : un lacet de cuir siffle autour de votre gorge, un genou s'enfonce entre vos reins et vous partez en arrière, le souffle coupé. Vous débattant en silence, vous tentez de vous défaire de la prise de l'étrangleur...

Si Atelas est descendu à terre avec vous, rendez-vous au [232](#).

Sinon, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [89](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [226](#).

Vous gagnez le pont, courbé sous les rafales, pour diriger la manoeuvre. Une masse sombre et imposante aux contours déchiquetés barre l'horizon mais Fabio a des yeux d'aigle : suivant ses indications, vous parvenez à atteindre une crique abritée qui vous offre un répit bienvenu, au grand soulagement de vos hommes.

L'orage s'éloigne enfin et, alors que vous remontez sur le pont mouillé, vous découvrez une île assez vaste, couverte de profondes forêts et de champs d'oliviers, cernée de hautes falaises blanches.

- Le navire semble avoir tenu, note Sirmion.

- Mais nous avons perdu la trace de ce chien...

Un bras bruni se tend soudain :

- Regarde plutôt ça, Capitaine !

Sur un promontoire rocheux imposant, surplombant la mer, se dessine une forteresse, massive et anguleuse, en pierre blanche, ornée de frises bleues, aux toits plats et crénelés.

Un étendard écarlate et or y claque au vent et Fabio, main en visière, tente de l'identifier :

- On dirait le blason d'une maison noble ou princière, Capitaine. Celui qui vit ici n'est certainement pas n'importe qui. Mais qu'est-ce qu'un seigneur viendrait faire sur cette île éloignée et perdue ?

C'est la question que vous vous posez tandis que l'équipage se presse au bastingage, en des discussions animées. Le jour décline, il va falloir jeter l'ancre et qui sait, vous pourriez passer la nuit plus confortablement si les occupants de cette forteresse se révèlent amicaux ? Au même instant, un signal lumineux est émis depuis les remparts, probablement par un miroir et d'autres suivent, dans le langage codé des marins.

- Ils nous proposent de nous approcher en canot pour discuter, ils assurent être en paix avec nous.

Si vous acceptez, rendez-vous au [354](#).

Si vous refusez, vous décidez donc de poursuivre votre route et de quitter les abords de l'île. Dans ce cas, rendez-vous au [14](#).

(Si vous avez été blessé pendant le sauvetage du naufragé, Sirmion s'empresse auprès de vous : lancez un dé, ajoutez 6 et rajoutez le résultat obtenu à vos points de vie). Le vieux médecin vous annonce alors que le naufragé a repris conscience et demande à vous voir. Vous le trouvez allongé sur une couchette, un peu fiévreux mais lucide. Son nom est Tibur, il était calfat sur un navire surpris par l'orage. Le vaisseau a été drossé sur des récifs et s'est ouvert en deux, coulant rapidement. Tibur s'est alors confectionné en hâte un radeau de fortune et s'y est attaché après que le navire ait sombré. Avec amertume, il vous raconte comment il a dû repousser d'autres qui cherchaient à le rejoindre (ils auraient fait couler le radeau par leur poids) et comment il a enduré leurs cris et appels alors qu'il s'éloignait. En tous cas, Tibur est bien un calfat comme le prouvent son teint clair, dû au temps passé dans les entrailles des navires, le goudron et la cire tâchant ses vêtements. Pour vous remercier de l'avoir sauvé, il se met à votre service (si vous avez déjà engagé un calfat, vous devez choisir lequel vous voulez garder. Vous débarquerez alors l'autre dans le port de son choix. Dans le cas contraire, vous avez donc désormais Tibur comme calfat).

Rendez-vous au [311](#).

8

Vous enflez la ruelle au pas de course et poussez un cri de victoire en découvrant Atréus et ses marins non loin, au pied d'un escalier aux larges marches. Votre adversaire se retourne et tend le bras, sa voix claquant comme la corde d'un arc :

- Qu'attendez-vous imbéciles ? Tuez-les !

Aussitôt, un groupe se détache et passe à l'attaque, mené par Kazim, un des lieutenants d'Atréus. Vous voici croisant le fer avec lui à la lueur des étoiles.

Kazim a besoin d'obtenir un 5 minimum pour vous toucher, sa lame occasionne 2 points de blessure supplémentaires. Il ne bénéficie d'aucune protection et il est doté de 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#).

9

Un tonnerre d'acclamations explose, faisant vibrer l'air surchauffé. Sous les applaudissements, on vous jette une corde et, une fois sorti de la fosse, nombreux sont ceux qui vous félicitent avec forces bourrades. Alors que vous reprenez souffle (vous regagnez votre total de points de vie d'avant le combat moins deux points), votre adversaire vient se planter devant vous, avec défi et assurance, mais aussi respect :

- Jamais un homme ne m'avait vaincu jusqu'ici. Tu es digne de ta réputation et je serais fière de naviguer avec toi.

- Qui es-tu et d'où viens-tu ?

- Je me nomme Tallula et je viens de Shamanka, loin, très loin au sud, un monde de brousse et de plaines où rôdent buffles, éléphants et lions. Peu importe ! Tu es un chef, ce serait un honneur de naviguer avec toi et je suis lasse de ce trou crasseux. Veux-tu de moi ?

Shamanka... Vous n'avez fait que longer ces rives bordées de dunes et de brousses arides. Il y a peu de profit à fréquenter les farouches seigneurs noirs de ces contrées.

- Tu sais à quoi t'attendre en tant que femme sur un bateau rempli d'hommes ?

La nommée Tallula crache par terre :

- Je suis à toi mais le premier de tes chiens qui ose me toucher, je lui fait bouffer ses couilles !

Au même moment, le patron de l'auberge intervient, triturant son bonnet, l'air inquiet :

- Tallula, ma belle... Tu ne vas pas nous quitter n'est-ce pas ?

- Pourquoi ? Tu n'a pas encore gagné assez d'or grâce à moi ? Tu as peur que je lui donne ce que je t'ai toujours refusé ?

Le patron rougit violemment sous les rires moqueurs tandis que vous réfléchissez...

(Choisissez si vous acceptez de prendre Tallula avec vous. Si vous refusez, la jeune noire s'éloigne avec un haussement d'épaules méprisant).

Si vous avez déjà engagé le groupe de marins attablé, rendez-vous au [57](#).

Sinon, rendez-vous au [401](#).

10

Vous vous étirez longuement avec un soupir avant d'observer votre compagne, songeuse.

- Je ne m'attendais pas à ça... C'est la première fois que... j'ai un tel partenaire.

- Déçue ?

La jeune femme se penche pour vous mordiller le lobe de l'oreille :

- Non, surprise. Mais ce n'était pas désagréable, loin de là. Juste... surprenant.

Souriant, vous vous asseyez au bord du lit étroit, avant de jeter une bourse pleine sur le drap froissé. Au moment où Tya tend la main, vous lui prenez le poignet et vous penchez pour l'embrasser, avant de demander si elle a entendu parler d'un certain Atréus.

- Un capitaine ? Un type au teint livide, au profil de faucon avec son nez busqué ? Il commande un bateau, le... le Griffon, non ?

- La Chimère.

- La Chimère, oui, c'est ça. Oui, il est venu ici. Il a voulu une passe avec moi mais j'ai refusé, ce type me faisait peur, fourbe et glacial comme un serpent. D'après ce que m'en ont dit les filles, il a des pratiques sexuelles assez malsaines...

Tout en caressant les lèvres de la belle du bout de l'index, vous lui demandez si elle sait où Atréus est parti.

- D'après ce que m'en a dit une des filles, vers le sud.

En hâte, vous vous rhabillez avant d'embrasser à nouveau Tya et de la remercier. Cette dernière vous regarde quitter la chambre, allongée sur le ventre, balançant négligemment ses jambes aux mignons petits pieds.

- De rien joli marin. Et si tu repasses dans le coin, tu sais où me trouver...

De retour dans la grande salle, vous vous rendez compte que la journée est bien avancée. Il vous reste juste le temps de trouver un calfat (rendez-vous au [95](#)) ou de recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [330](#)). Vous pouvez aussi choisir de rejoindre votre bord dès maintenant (rendez-vous au [320](#)).

11

Un pêcheur assis sur une amarre, chapeau de paille sur la tête, vous indique les entrepôts d'un geste avant de retourner aux poissons qu'il écaille, les mains tâchées de sang, de sel et de saumure. Vous voici bientôt, accompagné de Sirmion et cinq marins, devant les deux grands poissons de pierre aux yeux d'agate, dressés sur leur socle, qui marquent l'entrée du quartier des entrepôts. Dans la pénombre odorante de l'un d'eux sont stockées sous bonne garde de grandes quantités de vivres et d'eau potable. Ici, ce sont des carcasses rouges et blanches de bœuf séché, des porcs salés pendus en grappes roses et écorchées, du poisson fumé... Là, des légumes, des sacs emplis d'aromates tandis que plus loin, on pèse sur les plateaux des balances grenades, noix, raisins et pastèques... Les enchères ont lieu dans un brouhaha incroyable, de nombreux marchands et capitaines sont groupés autour d'une estrade, vociférant leurs offres au maître des ventes. Non loin se tient un scribe aux

cheveux nattés, assis en tailleur, occupé à tenir les comptes sur ses registres. Le lot suivant vous intéresse particulièrement : ces couffins, paniers, sacs et barils contiennent tout ce qu'il vous faut pour plusieurs semaines. Le maître des ventes frappe sur un gong, donnant le signal des enchères. La mise à prix est de 250 pièces d'or.

Si vous offrez 280 pièces d'or, rendez-vous au [44](#).

Si vous en offrez 320, rendez-vous au [281](#).

Si enfin, pour être tranquille, vous offrez directement le double, c'est à dire 500 pièces d'or, rendez-vous au [175](#).

12

Devant l'air dépité du jeune homme, vos marins éclatent de rire, certains lui tapant amicalement dans le dos, le traitant pour rire d'apprenti boucanier. Atelas finit par en rire aussi, remet la conque dans son coffret et décide de vous offrir ce dernier.

- Mais que veux-tu que j'en fasse ? demandez-vous, surpris.

- Et moi, tu veux que j'en fasse quoi ?

Avec un soupir, vous gagnez votre cabine pour ranger ce présent inattendu dans votre grand coffre aux trois barres d'airain.

Rendez-vous au [178](#).

13

Ce soir-là, musique, danses et rires égayaient la nuit, à la lueur du feu, vos marins sont heureux de s'amuser et voir autre chose que le pont du navire et l'océan. Bientôt, les étoiles s'allument dans le ciel et une lune pleine étend sa pâleur argentée sur les collines.

Progressivement, voix et rires s'éteignent, les hommes, repus et satisfaits, s'enroulent dans leurs couvertures et s'endorment tandis que les sentinelles se mettent en place. La nuit étant tiède, vous vous installez sur le toit plat de la ferme, une torche brûlant non loin, et ne tardez pas à vous endormir.

Un hurlement d'horreur, s'interrompant brutalement sur un gargouillis sanglant, vous tire brusquement de votre sommeil. Debout, le sang à la tête en un instant, vous vous précipitez vers le rebord de briques pour regarder en bas : à la lueur rouge de la torche, vous distinguez des silhouettes difformes et sinistres se répandre dans le verger, enjambant les cadavres des sentinelles. Des silhouettes ressemblant à des hommes, mais couvertes d'écaillés luisantes, amenant avec elles un parfum d'algues et de sel... Vous découvrez alors la nature de vos assaillants : des *Kapas* ! Les humanoïdes écaillés venus des profondeurs, ceux qui vivent dans des grottes à demi immergées, odieuse et impure union d'hommes et de créatures des abysses. Vos hommes, réveillés en sursaut, s'emparent de leurs armes tandis que les créatures aux yeux verts, brillant dans la clarté lunaire, se répandent alentours.

Les Kapas ont une combativité de 9 et un équivalent d'équipage de 15.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [100](#).

Vous poursuivez votre course à la recherche d'Atréus tandis que le temps se couvre rapidement. La lumière se voile, des nuages noirs aux flancs sales se massent au loin, approchant rapidement... Bientôt, une pluie fine, têtue et froide, se met à crépiter sur le pont telle une grêle de fer.

- Après la pluie, la brume... Quelle purée de pois ! s'exclame Sirmion alors que vous émergez de votre cabine, une heure plus tard.

Vous ne vous attendiez certes pas à un tel brouillard, surtout en ces régions. La mer fume, une brume épaisse, de plus en plus dense, enveloppe votre navire, on n'y voit quasiment rien à quelques brasses. Soleil et ciel ont disparu et vous frissonnez, mal à l'aise. Le Tirésias avance au ralenti, prudemment, la vigie s'usant les yeux depuis son poste tout là-haut. Un silence pesant règne sur cette mer fantôme, morne et délavée. Seul le grincement du navire et le clapotis de l'eau contre la coque rythment votre avancée. Alors que vous distinguez avec peine le profil d'une côte, un de vos marins pousse un cri et tend le bras, désignant une lueur non loin.

- Probablement un phare ou un fanal pour guider les navires, il doit y avoir un port à proximité. C'est notre chance.

Si vous virez vers ce signal, rendez-vous au [227](#).

Si vous poursuivez sur votre trajet initial, rendez-vous au [388](#).

En cette fin d'après-midi, le cri de la vigie vous fait sursauter :

- La Chimère ! C'est la Chimère, là, devant !

Vous vous précipitez au bastingage et braquez le tube aux verres grossissants, le cœur vous battant presque douloureusement entre les côtes. C'est bien lui ! Atréus, enfin ! Alors que le jour décline, la Chimère se dirige visiblement vers une grande île encore lointaine, cette dernière tremblant doucement, comme un mirage, dans les brumes de chaleur. Vous avez enfin retrouvé ce fumier et de le savoir là, bientôt à portée, vous fait frissonner d'impatience et d'excitation. Autour de vous, certains de vos hommes, fatigués de cette course insensée, vous pressent d'en finir, de passer à l'attaque en profitant de l'effet de surprise. Une fois son compte réglé, vous pourrez alors enfin rentrer à Méryne.

Si vous avez appris pourquoi Atréus est venu jusqu'ici, rendez-vous au [56](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [448](#).

Le Tirésias vire de bord, craquant et gémissant, chaque pouce de toile gonflé par un puissant vent arrière. Une nouvelle volée de flèches traverse le ciel puis, dans un vacarme

assourdissant, votre vaisseau passe à travers la flottille, renversant nombre d'embarcations, de nombreux assaillants passant par-dessus bord en hurlant. Des éclats de bois et d'écorce jaillissent, les flots se soulèvent au passage de votre navire, faisant chavirer les pirogues légères, les soulevant et les retournant. Plusieurs de leurs occupants tombent à l'eau mais certains nagent aussitôt, comme des possédés, vers votre vaisseau. Sidéré, vous les voyez escalader les flancs mouillés, aussi agiles que des chats, s'accrochant des mains, des pieds, des ongles... Les premiers enjambent déjà la lisse, le poignard de silex à manche d'os entre les dents, les yeux brûlant de haine. Vos hommes se regroupent autour du mât pour soutenir l'assaut mais au même moment, à l'arrière, l'homme de barre s'effondre, une flèche plantée dans son cou épais.

Allez-vous rejoindre le coeur de la bataille au pied du mât (rendez-vous au [195](#)) ?

Ou voulez-vous rejoindre l'arrière pour reprendre la barre (rendez-vous au [270](#)) ?

17

Sitôt à terre, vous remontez rapidement la plage pour vous enfoncer à travers la forêt. Il y règne un silence étrange, inhabituel, sous ces hautes frondaisons rêveuses, ocellées d'ombre et de lumière comme le pelage d'un léopard. Bientôt, vous voilà au pied du monument, une massive construction, austère et nue, dépourvue de fenêtres en apparence. L'endroit est aussi silencieux que la forêt, aurolé de mystère.

- Une forteresse abandonnée, sans doute, grogne un de vos marins.

- Peut-être y a-t-il un butin à l'intérieur ? suggère un autre.

Vous faites quelques pas en direction des portes, taillées dans le chêne épais et pourvues de grands panneaux de bronze.

Si Hécate est à votre bord, rendez-vous au [124](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [368](#).

18

Vous abordez donc le nommé Farouz, lui faisant part de votre proposition. Bien qu'ayant l'esprit embrumé par l'alcool, il reste assez lucide pour soutenir une conversation et se montre intéressé : il accepte de partir avec vous et ne vous demande que 150 pièces d'or pour travailler à votre bord. A vos côtés, Sirmion secoue négativement la tête, n'ayant visiblement pas confiance. Mais d'un autre côté, ce vieux calfat semble bien le seul disponible dans le coin...

Si vous décidez d'engager Farouz, ce dernier vous remercie et promet d'être à votre bord dans la soirée. Vous pouvez également refuser et le laisser à son vin. Quoiqu'il en soit, vous pouvez alors, si ce n'est déjà fait, chercher à recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [451](#)) ou acheter de la nourriture (rendez-vous au [11](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

- Capitaine ! Gros temps droit devant !

Bien qu'il fasse superbe, vous connaissez trop bien la mer pour être surpris, sachant combien elle peut se révéler inconstante et imprévisible. Au loin se dessinent des nuées orageuses striées d'éclairs tandis que vous sentez le vent tourner. Très vite, le pont crépite sous une pluie violente et froide, un vent furieux souffle. Vos hommes se précipitent pour replier les voiles, agrippés aux cordages, flagellés par la pluie. Vous leur donnez un coup de main, les yeux plissés, les paumes des mains écorchées par les cordes. La main de Sirmion se pose alors sur votre épaule, sa bouche près de votre oreille :

- Une voie d'eau menace dans la cale ! rugit le vieux praticien pour se faire entendre par-dessus le mugissement du vent.

Laissant votre place à un de vos hommes, vous descendez dans les entrailles du Tirésias, brièvement illuminées par les éclairs, le grondement du tonnerre résonnant entre les parois. Vos hommes se démènent en jurant dans un coin, éclairés par un de leurs camarades tenant une lanterne sourde.

Lancez deux dés : si le résultat est égal ou inférieur au total de combativité de l'équipage, rendez-vous au [58](#). Si ce résultat est supérieur au total de combativité de votre équipage, rendez-vous au [207](#).

Votre décision soulève l'enthousiasme de vos hommes qui se précipitent à la lisse, arme au poing, frémissant d'impatience, tandis que le Tirésias vire de bord. Au fur et à mesure de votre approche, vous distinguez des hommes en armes sur le pont et, à l'arrière, un homme petit et corpulent, le teint rouge, qui s'égosille, encourageant ses hommes à repousser cet assaut. Bientôt sifflent les grappins, les deux navires sont côte à côte et vos marins s'élancent avec un cri sauvage.

Les mercenaires engagés par le marchand sont de piètres combattants, ils affichent une combativité de 8 et un total d'équipage de 12.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [210](#).

- Mes amis, allons, allons...

Surpris, tous se retournent vers le vieux sage qui se tient en retrait sur le pont, plissant les yeux au soleil.

- Je comprends votre lassitude mais nous devons avoir confiance en notre capitaine.

Certains d'entre vous étaient déjà avec lui quand Téophano n'était même pas encore roi de Méryne. Et puis, il y a vos trois camarades, les trois lieutenants tombés dans ce traquenard et pourrissant depuis dans la vase des marais. Ne méritent-ils pas vengeance ?

Hécate continue à parler, posément, d'une voix grave, apaisante, presque paternelle et Sirmion se joint à lui. Progressivement, vous sentez la tension et l'agressivité retomber, certains hochent la tête. L'intervention de l'érudit et le respect que suscite votre vieux mentor permettent d'éviter le pire et l'équipage retourne alors à ses occupations en maugréant. Vous regagnez votre cabine, pressant amicalement au passage la maigre épaule d'Hécate.

Rendez-vous au [156](#).

22

Tallula surgit soudain et saute dans la cale, agile comme une gazelle. La farouche guerrière vient aussitôt vous prêter main forte tout en tentant de rassurer et calmer la petite qui ne cesse de hurler. Un nouveau craquement retentit, le navire gémit, l'eau monte de plus en vite, vous arrive maintenant aux aisselles... Jurant et tempêtant, vous et Tallula tentez furieusement d'ouvrir cette foutue cage... Par les dieux, c'est fait ! Tallula prend l'enfant dans ses bras tandis qu'une corde est lancée par vos marins inquiets :

- Vite Capitaine, vite !

La guerrière passe en premier, hissée vigoureusement par les matelots, la corde est à nouveau lancée... L'eau vous arrive aux menton, écumante, vous éclaboussant le visage... Vous émergez enfin sur le pont, vos hommes vous saisissent par les aisselles et vous entraînent sans attendre. Quelques instants plus tard, le navire des hommes-lézards sombre et disparaît dans les eaux teintées de sang. A côté de vous, Tallula tient dans ses bras et reconforte la petite qui sanglote et renifle.

Rendez-vous au [77](#).

23

Sans vraiment savoir pourquoi, vous abattez votre lame, faisant sauter la clenche. La cage s'ouvre et le vieil homme, un instant indécis, en jaillit et se joint à votre course éperdue à travers les rochers éclairés par la lune. Vous craignez de le voir trébucher et tomber mais il se repère et il a du souffle malgré les années passées, tenant l'allure. Bientôt, vous voilà tous sur une plage abritée et vous voyez avec satisfaction le canot du Tirésias approcher, un marin tenant une lampe à l'avant. Reprenant souffle, vous vous tournez vers l'inconnu. A la lueur des étoiles, vous découvrez un homme qui doit approcher de la soixantaine mais encore droit, le regard intelligent et le visage modérément marqué. Il vous observe en retour, lissant sa barbe grise :

- Merci à toi Capitaine. Je suis Hécate, astronome et homme de science. Mon navire a fait naufrage alors que je revenais d'un voyage d'études loin au nord. Rejeté sur cette même plage, j'ai été découvert et sauvé par le Squale et ses hommes. Ils auraient pu me vendre comme esclave mais le Squale a préféré me garder, appréciant mes connaissances et me demandant même conseil parfois.

- Que faisais-tu dans cette cage alors ? demande un de vos hommes.

- J'ai tenté de fuir il y a deux jours mais ils m'ont rattrapé. Furieux, le squale m'a fait

cravacher jusqu'à tomber inconscient, le dos en sang. Je me suis réveillé dans cette cage. Derrière vous, le canot aborde et les marins sautent à terre.

- Te voilà libre désormais, répondez-vous.

- Certes, mais pour aller où ? Je n'ai rien et aucun moyen de rentrer chez moi.

M'accepterais-tu à ton bord, au moins pour un temps ? Je n'ai rien pour te payer mais mon savoir est grand : je sais lire les étoiles et déchiffrer les signes du ciel, je parle plusieurs langues, sais lire et écrire et connais bien des histoires... Je pourrais peut-être t'être utile qui sait ? Au moins le temps de trouver un moyen de rentrer dans mon pays.

Si vous acceptez de prendre Hécate à bord, rendez-vous au [316](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [399](#).

24

Maintenant ou jamais ! N'ayant plus rien à perdre, vous courez en une fuite éperdue, à découvert. Un cri retentit, suivi d'un ordre sec et les hommes d'Atréus se lancent aussitôt à votre poursuite. Courant du mieux que vous pouvez le long de cette bande de terre molle et spongieuse, griffé, giflé par les branchages, vous hélez vos hommes à pleins poumons, agitant les bras... Des voix, des silhouettes qui apparaissent sur le pont, des bras tendus... Ils vous ont vu ! Certains sautent à terre, dégainant coutelas et sabres, d'autres empoignent arcs et flèches et s'élancent à votre secours. La poitrine vous brûle, la tête vous tourne, vous titubez... Trois de vos hommes surgissent soudain, encochant leurs flèches :

- A terre Capitaine !

Vous vous jetez au sol, à bout de souffle, au moment où les traits jaillissent en sifflant.

L'habileté au tir de vos marins est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [200](#). Si le résultat est supérieur au total d'habileté de vos hommes, rendez-vous au [301](#).

25

Une tête tranchée roule le long de la pente et vient heurter un tronc d'arbre dans un bruit mat. Au même moment, Tallula vous rejoint, brandissant sa torche :

- Tu es vivant ! Viens vite, les autres ont été massacrés, il ne faut pas s'attarder ici. Le reste de l'équipage voulait fuir, persuadé que tu n'en avais pas réchappé mais je voulais être sûre avant de partir. Viens !

Suivant la guerrière, vous gagnez le canot où l'on vous fait une place et les marins empoignent les avirons, souquant ferme vers le Tirésias. Alors que vous doublez une langue de terre, vous découvrez, stupéfait, la Chimère en feu, brûlant dans la nuit, entourée de dizaines de pirogues où dansent des silhouettes nues et exultantes, tirant des traits enflammés vers le navire en détresse... Une fois à bord, vous levez l'ancre et vous éloignez au plus vite, profitant de la confusion.

L'aube vous trouve en haute mer, enveloppé d'une couverture et regardant avec amertume l'île sans nom disparaître au loin. Si la Chimère a été coulée, vous ignorez si Atréus s'en est sorti. Le trésor qu'il cherchait vous est passé sous le nez et la majeure partie de votre

équipage a été massacré, il vous reste juste assez de marins pour rejoindre Méryne, en espérant ne pas faire de mauvaises rencontres sur le chemin du retour. Cette course folle vous aura mené au bord du monde pour bien peu finalement...
C'est donc ainsi que s'achève votre aventure Capitaine !

26

A votre ordre, le timonier pèse sur la lourde barre de bois peint, le navire grince et gémit tandis que vous le sentez vibrer sous vos pieds. Le Tirésias se déporte rapidement sur bâbord, décrivant un large arc de cercle. L'orage passe sur une mer grise, par moments strié d'éclairs tandis que gronde le tonnerre et que vous parvient l'odeur de la pluie. Le soleil revenu, vous vous postez à la proue, scrutant l'horizon, tandis que les hommes se courbent sur les avirons avec ardeur.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de vitesse, rendez-vous au [273](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de vitesse, rendez-vous au [436](#).

27

Vous vous énervez sur les cordes épaisses et trempées de surcroît, ce qui n'arrange rien. Enfin le voilà libre ! Le prenant par les épaules et veillant à lui maintenir la tête hors de l'eau, vous quittez le radeau et nagez vers le Tirésias, sans cesser de regarder derrière vous. D'autres ailerons apparaissent mais vous avez trop d'avance désormais et atteignez rapidement l'échelle de corde déroulée par vos hommes. Le marin, inconscient cette fois, est hissé et laissé aux soins de Sirmion tandis que vous rejoignez votre cabine et que le navire reprend sa route.

Rendez-vous au [7](#).

28

Alors que le combat s'engage, une grêle de traits s'abat en une pluie mortelle, frappant indistinctement vos hommes comme ceux de votre rival. S'ensuit un moment de flottement pendant lequel vous restez tous stupéfaits, les yeux emplis de surprise. Une autre pluie de flèches siffle, vous faisant reprendre vos esprits et vous vous ruez à l'abri des grands piliers, ceux qui étaient prêts à s'égorger l'instant d'avant maintenant côte à côte.

Frémissant, vous vous retrouvez aux côtés d'Atréus, plaqués tous deux contre le granit, avec l'impression d'avoir un serpent venimeux lové contre votre flanc.

- Qu'est-ce que c'est que ce merdier ? jure votre adversaire, les yeux brillant dans la pénombre.

Sans répondre, vous jetez un oeil : dans la clarté blafarde, vous voyez des hommes bruns et cuivrés à demi-nus, parés de coquillages et le corps tatoué descendre les marches,

brandissant torches, poignards de silex et haches à lame d'obsidienne.

- Qui sont ces chiens ? murmure Atréus.

Vous secouez la tête :

- Visiblement les gardiens de cet endroit. Ce lieu doit être sacré pour eux.

- Bon, on s'en fout ! Il faut détalé et vite. Ne me poignarde pas dans le dos et j'en ferai autant. Nous réglerons nos comptes plus tard.

Un des hommes d'Atréus, dissimulé non loin, hausse la voix :

- Tu veux abandonner le trésor Capitaine ? Ce ne sont que des sauvages à moitié nus, nous sommes bien mieux équipés et protégés.

- Le seul trésor de cette île, c'est notre vie imbécile !

- Ton maître a raison, ils sont trop nombreux ! crie un de vos matelots.

Si vous décidez de suivre le conseil d'Atréus et de fuir le temple pour tenter de regagner vos navires respectifs, rendez-vous au [369](#).

Si vous êtes décidé à vous battre et à donner une leçon à ces sauvages, rendez-vous au [260](#).

29

Vous sortez de votre cabine d'un pas mal assuré, un élancement douloureux dans le crâne, la bouche pâteuse. Autour de vous, le pont est jonché de corps baignant dans une mare d'alcool. Dieux, était-ce une bonne idée de permettre aux hommes hier soir de s'enivrer à mort avec cette foutue cargaison ? Craignant leur réaction, vous n'avez pas osé leur refuser mais vous voilà seul encore debout ce matin, le Tirésias puant le vin ancré dans des eaux calmes. Même Sirmion gît plus loin, ronflant comme les autres. Secouant la tête pour vous éclaircir les idées, vous vous approchez du bastingage... et vous vous figez de stupeur. Un navire, fonçant droit sur vous ! Clignant des yeux, vous reconnaissez le *Pétrel*, navire d'Argon le Boucher, un boucanier à la solde d'Atréus !

- Aux... aux armes ! rugissez-vous, la voix éraillée.

Seul des ronflements vous répondent. Titubant, vous récupérez votre arme au moment où le Pétrel arrive sur vous, toutes voiles dehors. Son éperon de bronze défonce le flanc du Tirésias dans un fracas monstrueux, vous envoyant rouler contre la lisse. Vous vous relevez, l'esprit encore embrumé par les vapeurs d'alcool, pour voir vos assaillants se répandre en hurlant sur le pont. A leur tête se dresse une silhouette imposante, la barbe noire hérissée, les yeux brillant d'une joie malsaine. Vous parvenez à dévier maladroitement le premier coup mais l'instant suivant, l'acier mord votre flanc, un sang chaud coule entre vos doigts... En se mettant à votre poursuite sur ordre d'Atréus, Argon ne pensait pas qu'il serait si facile de lui rapporter votre tête. Quant à vos hommes, ils passent du sommeil de l'ivresse à celui de la mort sans s'en rendre compte tandis que le Tirésias s'enfonce dans les flots.

Votre aventure s'achève ici.

Le soleil éclaire les hautes falaises et fait scintiller la mer. Sur le pont, tout est silencieux et d'un ennui pesant. Du côté de la forteresse également, rien ne bouge. Et soudain... Une forme imposante surgit de derrière une pointe de terre, un puissant vaisseau peint en noir, aux voiles pourpres, qui se hausse, vague après vague, en direction de la forteresse. Sur le pont, des boucaniers vêtus aux couleurs de leur navire, en armes, le soleil arrachant des éclats aux pointes de lances et aux coutelas. Braquant votre tube aux verres grossissants, vous identifiez sans peine à l'arrière une silhouette nerveuse à la peau brune, les cheveux tressés de nattes sombres et le nez étroit, qui donne ses ordres d'une voix forte : Paraki le Borgne ! Il a toujours cet air exalté, cet esprit enfiévré qui le pousse inlassablement en avant, jamais en repos... Un rayon de soleil fait luire l'aigue-marine qui remplace son œil perdu. Vous remarquez également derrière lui une catapulte et quelques lourdes pierres entassées... Le navire fait voile vers le château de Lysarque où résonne une trompe d'alarme. Vous voilà prêt à donner vos ordres. Mais lesquels ?

Vous pouvez jouer de l'effet de surprise, jaillir à pleine vitesse de votre cachette et tenter d'éperonner votre adversaire (rendez-vous au [83](#)).

Vous pouvez également, de façon plus classique, l'aborder quand il passera à proximité (rendez-vous au [284](#)).

31

Accoudé au bastingage, plissant les yeux sous le chaud soleil comme un chat paresseux, vous regardez évoluer Atelas. C'est visiblement un bon nageur, il ne remonte reprendre son souffle qu'à deux reprises, avant de replonger dans un tourbillon de bulles d'air. Mais bientôt, vous le hélez, mettant fin à son ballet nautique :

- Atelas, suffit ! Remonte à bord, tu as assez joué les tritons !

Le guerrier éclate de rire et s'amuse à envoyer des éclaboussures dans votre direction avant de remonter. De retour sur le pont, il secoue la tête et s'étire voluptueusement au soleil, tel un jeune dieu enjoué, avant de se rhabiller. Alors que vous reprenez votre périple, une île est bientôt en vue...

Rendez-vous au [178](#).

32

Un marin déjà venu ici vous indique que s'y trouve une maison de jeu réputée. Et il se penche à votre oreille pour murmurer, l'air paillard :

- Et si tu es en veine Capitaine, c'est aussi une maison de passe... Au cas où tu voudrais te dérouiller l'entrejambe...

Sirmion foudroie du regard l'étourdi qui se mord la lèvre mais vous lui assénez une bourrade complice assortie d'un sourire indulgent avant de suivre le chemin indiqué. La Maison des hippocampes est une grande et belle demeure à un étage, blanche et bleue, au toit plat, agrémentée de balcons bordés d'arbustes d'où des femmes à peau brune, des fleurs dans les cheveux, vous hèlent avec impertinence. A l'intérieur, c'est une véritable ruche, bourdonnante, bruyante. De nombreux joueurs sont attablés devant dés, cartes et

autres tandis que certains s'éclipsent vers des ouvertures masquées par des tentures, tenant la main de celle ou celui qu'ils ont choisi pour se livrer à d'autres jeux... L'ensemble est plongé dans la pénombre, les rideaux soigneusement tirés, de grandes lampes de bronze dispensant une lumière douce sur les murs carrelés. Autour des tables, on joue, on rit, on bavarde, on s'excite... Marins aux tuniques usées, l'anneau d'or à l'oreille, un bandeau dans les cheveux, marchands vêtus de soie et aux manières onctueuses, pêcheurs aux vêtements rapiécés sentant le poisson, la sueur et le vin bon marché, capitaines aux tenues voyantes et colorées, changeurs de monnaie, prêteurs sur gages au regard de fouine, seigneurs en goguette et receleurs à la recherche d'une bonne affaire, la clientèle est des plus variées. Tout autour tournent de jeunes beautés aux décolletés attrayants, parés de bijoux voyants et aux parfums capiteux. Mais aussi de jeunes hommes dont les courtes tuniques ne dissimulent guère le corps bronzé et ferme, le sourire facile, le cou et les poignets cerclés de petits coquillages. Un peu étourdi par la rumeur, vous regardez autour de vous. Vous pouvez vous joindre à une partie de cartes car un des joueurs vient de la quitter et les autres lui cherchent un remplaçant. Dans ce cas, rendez-vous au [108](#). Vous pouvez vous intéresser au jeu du coquillage (rendez-vous au [234](#)). Rien ne vous empêche de participer également à une simple partie de dés (rendez-vous au [341](#)). Mais vous pouvez aussi décider de vous détendre et chercher un peu de compagnie, même tarifée... (rendez-vous au [88](#)).

33

Vous envoyez chercher Farouz afin qu'il se mette au travail et répare les dégâts mais bientôt, une exclamation suivie de jurons retentit depuis les cabines du navire. Surpris, vous descendez l'étroite échelle et baissez la tête pour passer le linteau de la porte. Le calfat est là, avachi sur un tabouret dans la pénombre étouffante, calé contre la paroi, l'haleine empestant l'alcool, un flacon vide à ses pieds.

- Ce vieux débris avait embarqué une bouteille avec lui et s'est torché Capitaine ! s'exclame un de vos matelots.

- Je te l'avais dit, il n'y a rien à tirer de lui ! s'emporte Sirmion qui vous a rejoint. Jette-le aux requins et tâchons de trouver un calfat digne de ce nom.

Etrange requête de la part d'un médecin... Néanmoins, vous pouvez décider d'effectivement jeter ce maudit ivrogne par-dessus bord. Dans ce cas, rendez-vous au [418](#). Vous pouvez également faire preuve de mansuétude et ne rien dire pour cette fois (rendez-vous au [311](#)).

34

Le boucanier empoche votre or avec satisfaction, comptant soigneusement la somme avec une application presque insultante, tout en jouant avec ses colliers d'ivoire et de dents de requin.

- Parfait ! Au plaisir de refaire affaire avec toi un jour, l'ami !

- Les dieux fassent que tu finisses pendu par les couilles à ton propre mât, murmure Sirmion dans sa barbe tandis que le pirate s'éloigne avec ses hommes. Vous vous tournez vers ceux que vous venez d'acheter. L'un deux, grand et osseux, le regard franc et direct sous ses cheveux fauves en broussaille, domine le groupe et s'avance vers vous :

- Nous voici à tes ordres Capitaine. As-tu l'intention de nous garder comme esclaves ou de nous faire travailler à ton bord en hommes libres ?

Si vous gardez ces hommes comme esclaves (après tout, vous les avez achetés et cher), rendez-vous au [201](#).

Si vous décidez de les garder en tant qu'hommes libres, rendez-vous au [379](#).

35

Une solide poignée de mains est échangée avec le chef du petit groupe et, après un dernier gobelet de vin, vous convenez de vous retrouver à bord après leur avoir indiqué où est ancré le Tirésias (vous gagnez 5 points d'équipage). "Voilà une affaire rondement menée" pensez-vous avec satisfaction en piochant dans la coupelle d'olives noires. Sirmion vous fait alors remarquer qu'il est tard, la fin de l'après-midi approche et vous avez d'autres chats à fouetter.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aller voir ce qui se passe au fond de la salle (rendez-vous au [3](#)). Sinon, également si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous mettre à la recherche d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou de nourriture (rendez-vous au [11](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

36

- Mes amis, allons, allons...

Surpris, tous se retournent vers le vieux sage qui se tient en retrait sur le pont, plissant les yeux au soleil.

- Je comprends votre amertume mais nous devons avoir confiance en notre capitaine et nous soutenir les uns les autres. Allons-nous baisser les bras maintenant, après tout ce que nous avons enduré ?

Hécate continue à parler, posément, d'une voix apaisante, presque paternelle, rejoint par Sirmion. Progressivement, vous sentez la tension et l'agressivité retomber, certains hochent la tête. L'intervention des deux hommes et le respect qu'ils suscitent permettent d'éviter le pire et l'équipage retourne alors à ses occupations en maugréant (votre équipage perd néanmoins 3 points de combativité). Vous regagnez votre cabine, pressant amicalement au passage la maigre épaule d'Hécate. En attendant, il vous faut au plus vite trouver de la nourriture fraîche et de l'eau. C'est alors qu'une île est en vue, assez vaste, couverte de végétation, d'oliviers et de vigne sauvage. Le vent vous apporte une odeur de miel tiède, de sel et de résine. Aussitôt, vous ordonnez qu'on jette l'ancre. Une heure plus tard, vous débarquez sur la plage avec vos hommes, n'ayant laissé à bord qu'une poignée

de matelots pour veiller sur le navire et leurs camarades alités.
Rendez-vous au [104](#).

37

Vous devez vous retenir à la table pour ne pas tomber, pris de vertige. Mort, cette fois, il est bien mort. Une mare de sang s'élargit rapidement autour de lui, inondant le plancher de la cabine, un sang aussi rouge que le soleil couchant qui embrase le ciel au-dehors. Cette course folle a donc pris fin ici, aux confins de la terre, aux confins de la mer et toute la fatigue, toute la tension accumulées retombent soudain comme un manteau sur vos épaules. Des coups sourds résonnent, des éclats de voix se font entendre et bientôt, la porte cède sous les assauts de vos marins qui se répandent dans la pièce avant de s'immobiliser, silencieux, devant le cadavre étendu.

Une heure plus tard, drapé dans une couverture, vos blessures pansées, vous regardez à la lueur de la lampe de poupe la Chimère s'enfoncer lentement dans les flots. Ainsi disparaît Atréus le Passeur. Vous avez bien tenté de sauver les documents qu'il brûlait avec tant de hâte mais n'avez pu récupérer que des débris noircis où vous avez reconnu avec peine l'écriture de Téophano le fou, feu roi des pirates. Atréus a emporté ses secrets avec lui. Vos hommes, eux, sont heureux que cette traque ait pris fin, tous sont impatients de rentrer à Méryne. Quant à vous, vous avez vengé vos camarades, vous vous êtes vengé également et avez prouvé à tous les habitants des Sept Mers que vous êtes bien le seul roi des pirates, le maître incontesté de la Fraternité et que ceux qui osent en douter doivent s'attendre à en payer le prix.

C'est donc ainsi que s'achève votre aventure Capitaine. Félicitations !

38

Dans les jours qui suivent, la petite reste plongée dans un mutisme inquiétant, ne prononçant pas une parole, le regard perdu. Le premier changement intervient lorsqu'un matelot lui offre un petit requin habilement taillé au coutelas dans un os de seiche, passé à un lacet de cuir. D'abord interdite, elle finit par prendre le bijou avant de détalier, le serrant sur son coeur. Au fil des jours, elle s'apprivoise, va et vient, saluée gentiment par les matelots. Elle consent à manger, reprend des forces, trottine de la proue à la poupe... Un matin, vous la découvrez dans le nid de pie, solidement tenue par Fabio, la vigie, battant des mains et riant, la première fois que vous entendez le son de sa voix. L'équipage en a fait sa mascotte, la nommant "Perle noire".

Rendez-vous au [15](#).

A votre grande surprise, vous voyez émerger des fourrés Zyras, un de vos marins, un grand gaillard basané au nez étroit, le crâne rasé orné d'une queue de cheval noire et huilée, un rictus mauvais sur ses lèvres minces tandis qu'il s'avance, sabre au poing. C'est sans doute l'un de vos meilleurs combattants mais aussi une grande et forte gueule, au caractère emporté et facilement rebelle. Vous avez d'ailleurs dû le remettre à sa place à plusieurs reprises ces derniers temps.

- Que fais-tu ici ? J'ai ordonné qu'on me laisse seul.

Le boucanier en gilet brodé de sequins et pantalon bouffant rouge éclate d'un rire mauvais.

- Tu n'as donc pas compris ? Je ne sais pas où tu nous mènes mais je n'ai pas l'intention de poursuivre avec toi plus longtemps. Nous avons assez obéi à des fous comme toi et Atréus ! Une fois que tu seras mort, je parviendrai à prendre le commandement de l'équipage, beaucoup me suivront car eux aussi en ont assez de cette course insensée. Nous rentrerons à Méryne pour redevenir ce que nous n'aurions jamais dû cesser d'être, des pirates ! Pas des aventuriers lancés à la poursuite de chimères !

Sans prévenir, le boucanier porte une botte que vous évitez d'un mouvement souple avant de contre-attaquer, des jurons orduriers aux lèvres.

Zyras a besoin d'un 5 minimum pour vous atteindre, son arme lui permet d'occasionner 2 points de blessure supplémentaires. Ne bénéficiant d'aucune protection particulière, il est doté de 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [179](#).

40

Un sourire radieux éclaire le visage de Lysarque, le rendant encore plus beau, et il vous tend spontanément une main aux longs doigts fins :

- Voilà la réponse à laquelle je m'attendais ! Nous sommes donc alliés désormais. Va chercher tes hommes, vous êtes mes invités ce soir - sous réserve de venir désarmés, nous le serons aussi - je me dois de rester prudent, tu ferais sans doute de même envers moi. Demain matin, vous vous embusquerez derrière cette langue de terre là-bas et surgirez pour attaquer ce chien de Paraki à son arrivée.

Si vous acceptez de passer la nuit au château, rendez-vous au [269](#).

Si vous préférez rester à bord du Tirésias, rendez-vous au [30](#).

41

L'intérieur est désert, silencieux, et sent le renfermé, la poussière. Pourtant, tout est là : meubles, chaudron de cuivre dans l'âtre, nattes devant le foyer, ustensiles de fer et d'argile, poteries... On dirait le décor d'une pièce de théâtre soudainement abandonnée. Descendant dans le cellier, vous y trouvez tonneaux et amphores dont certaines pleines de vin. A l'étage, les chambres sont dans le même état. Depuis le toit plat, main en visière, vous apercevez au loin deux grands moulins à grain, sur une colline, d'autres petites maisons à proximité, visiblement désertes également. Où sont donc ces gens ? De retour dans la cour,

vous allez inspecter les silos cylindriques, alignés le long du sentier. Leur porte est soigneusement verrouillée et vous ne tardez pas à batailler sur la serrure avec votre arme, décidé à savoir ce qu'ils contiennent.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [106](#). Si ce résultat est supérieur à ce même total, rendez-vous au [359](#).

42

- Navire en vue ! Navire à bâbord !

Vous levez la tête de vos cartes et gagnez le pont où se presse l'équipage. On vous passe le tube aux verres grossissants et vous allez de surprise en surprise... Le navire en question tout d'abord, différent de tous ceux que vous avez croisé jusqu'ici : bas et solide, peint en vert, il est équipé sur un côté d'un vaste balancier, comme les pirogues des peuples du Grand Sud, propulsé par une grande voile triangulaire, la proue ornée d'un crâne géant coiffé de plumes colorées. Du côté opposé au balancier, une importante rangée de rameurs pagaie avec énergie, au rythme d'un tambour, faisant avancer rapidement l'embarcation, pourtant massive. Vient ensuite l'équipage : stupéfait, vous voyez s'agiter sur le pont une masse confuse d'hommes-lézards de petite taille, leurs écailles scintillant au soleil, brandissant arcs, flèches et lances. On dirait des hommes-lézard pygmées, comme ceux qui hantent les forêts de l'Ile des Volcans, sur la Mer Intérieure. Mais c'est bien la première fois que vous en découvrez à bord d'un bateau ! En attendant, ce dernier vire dans votre direction et vous ordonnez à vos hommes de se tenir prêts à toute éventualité.

- Il semble décidé à nous attaquer, grogne un de vos matelots.

- Nous sommes plus rapides que cette barquasse et avons mieux à faire, non ? suggère un autre.

Le vieux Sirmion secoue la tête :

- Ils sont plus rapides que tu le crois l'ami, ne te fie pas à leur apparence.

Si vous refusez la confrontation, rendez-vous au [123](#).

Si vous êtes décidé à combattre, rendez-vous au [342](#).

43

Atelas s'impose vite parmi l'équipage dans les jours qui suivent. Sa beauté insolente et son sourire éclatant ont vite conquis vos hommes. Il bavarde et joue gaiement avec eux, jure, boit et danse sans oublier des plaisanteries à faire rougir un soudard endurci. Avec ça, vous réalisez rapidement que sous ses airs indolents, c'est un combattant émérite. Et pour un prince, le fait d'avoir rejoint un équipage de pirates ne semble guère lui poser de cas de conscience. Certes, il a un penchant certain pour les robustes matelots et le vin, mais bon... Si bien que votre décision d'en faire un de vos lieutenants ne surprend personne et

recueille tous les suffrages (votre navire gagne 2 points de combativité et 1 point d'équipage. Dans le même temps, si vous êtes blessé, les soins prodigués par Sirmion vous permettent de lancer un dé, d'ajouter 3 et d'additionner le résultat obtenu à votre total de points de vie).

Si Tallula fait partie de votre équipage, rendez-vous au [191](#).

Sinon, avez-vous un calfat à bord ? Si oui, rendez-vous au [364](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [111](#).

44

Vous êtes nombreux à être intéressés par ce lot et votre proposition est vite dépassée, les enchères montent rapidement et s'envolent même. 300, 320, 350 pièces d'or... Cette somme atteinte, vous jetez un regard furtif aux autres acheteurs : vont-ils suivre et continuer à monter les enchères ou laisser tomber ?

Si vous poursuivez, rendez-vous au [441](#).

Si vous préférez jeter l'éponge et vous rabattre sur un lot moins cher, rendez-vous au [91](#).

45

En fin d'après-midi, la vigie annonce une terre en vue et vous découvrez une île assez vaste, couverte de profondes forêts et de champs d'oliviers, cernée de hautes falaises blanches et de récifs. Sur un promontoire rocheux imposant, surplombant la mer, se dessine une forteresse, massive et anguleuse, en pierre blanche, ornée de frises bleues, aux toits plats et crénelés. Un étendard écarlate et or y claque au vent et un de vos marins à la vue perçante, main en visière, tente de l'identifier :

- On dirait le blason d'une maison noble ou princière, Capitaine. Celui qui vit ici n'est certainement pas n'importe qui. Mais qu'est-ce qu'un seigneur viendrait faire sur cette île éloignée et perdue ?

C'est la question que vous vous posez tandis que l'équipage se presse au bastingage, en des discussions animées. Le jour décline, il va falloir jeter l'ancre et qui sait, vous pourriez passer la nuit plus confortablement si les occupants de cette forteresse se révèlent amicaux ? Au même instant, un signal lumineux est émis depuis les remparts, probablement par un miroir et d'autres suivent, dans le langage codé des marins.

- Ils nous proposent de nous approcher en canot pour discuter, ils assurent être en paix avec nous.

Si vous acceptez, rendez-vous au [354](#).

Si vous refusez, vous décidez donc de poursuivre votre route et de quitter les abords de l'île. Dans ce cas, rendez-vous au [14](#).

Poussant vos matelots devant vous, vous les incitez à quitter au plus vite le navire qui penche dangereusement. De retour à bord, vous voilà donnant un coup de mains pour évacuer les blessés et les disposer le long de la lisse, en attente d'être soignés. Il était temps ! Alors que le Tirésias s'éloigne, le vaisseau esclavagiste s'enfonce dans les eaux tâchées de sang. Les hurlements diminuent puis cessent rapidement.

Rendez-vous au [15](#).

Sirmion apaise rapidement vos inquiétudes :

- Tout va bien se passer Capitaine. Nous avons une nourriture saine, avec des citrons, des fruits et légumes frais, de la salade et de l'eau potable en quantité, il n'y a rien à craindre. Ce cas restera isolé.

Dans les jours qui suivent, le diagnostic de Sirmion se confirme : il n'y a pas d'autres cas à bord et le marin concerné reprend rapidement des forces. Rassuré, vous brûlez un bâtonnet d'encens devant la statuette de terre cuite du Grand Kraken qui orne le fond de votre cabine, remerciant le dieu des profondeurs de veiller sur votre équipage.

Rendez-vous au [286](#).

Le lendemain, vous voici jetant l'ancre dans le port d'Hydraïa, dans l'île du même nom. Aussitôt, vos hommes s'égaient joyeusement à travers les rues, bras dessus bras dessous, d'autant plus qu'aujourd'hui est jour de célébration en l'honneur de Kalamara, déesse de la mer : les habitants, en habits de fête, s'épanchent à travers les rues blanches, dans la fumée des encensoirs, accompagnant la statue de la déesse jusqu'au monastère accroché à la falaise et surplombant la mer, à la sortie de la ville. Assis à la terrasse ombragée d'une taverne, vous trempez machinalement un petit bout de pain frotté d'ail dans une coupelle de vin frais, indifférent au passage de l'effigie de la déesse, portée à bras d'hommes, au milieu des fleurs, des cris et des chants. Hydraïa est la dernière île de l'archipel... Plus loin au sud, c'est un monde à peine connu d'îles mystérieuses et de peuplades sauvages à la peau brune parcourant les océans sur leurs pirogues à balancier, des plumes de calao dans les cheveux. Vers l'ouest, c'est le continent de Shamayan et Vassili, la grande ville portuaire qui en est la porte d'entrée. Quelle direction a donc prise Atréus le Passeur ? Vos hommes murmurent ouvertement désormais, ils ne vous suivront plus très longtemps. Si vous avez porté secours à Kepher, un des lieutenants d'Atréus, rendez-vous au [185](#). Si vous avez remporté la Taurobole de Knossa, rendez-vous au [280](#). Sinon, rendez-vous au [169](#).

Votre navire poursuit sa route, s'enfonçant en ces eaux mystérieuses comme au sein d'un rêve couleur aigue-marine. Pendant quelques heures, vous avez aperçu au loin les rives de Shamanka, où des guerriers noirs, nus et peints, parés de plumes, vous observaient avec méfiance depuis la plage mais désormais, les rivages des Royaumes Noirs ont disparu. Debout à la proue, plissant les yeux sous le soleil, vous scrutez l'horizon, inlassablement. Un matin, le vent tombe et vos hommes sont obligés de se mettre aux avirons, votre progression s'en trouvant ralentie. Après une journée passée à ramer, vos marins sont exténués et c'est alors que vous découvrez un chapelet de petits îlots rocheux, comme des cailloux éparpillés sur la mer. Vos matelots vous demandent de faire halte un moment pour se détendre, se baigner et se reposer un peu. C'est alors qu'une île, assez petite et couverte de forêts, se profile un peu plus loin. L'observant avec le tube aux verres grossissants, vous y découvrez, surpris, un bâtiment inconnu dont les toits de tuiles émergent des feuillages.

Si vous voulez aller voir cela de plus près, rendez-vous au [17](#).

Si vous acceptez de faire halte près des petits îlots et d'accorder un moment de détente à votre équipage, rendez-vous au [96](#).

Si vous ordonnez de poursuivre sans attendre, rendez-vous au [426](#).

Frémissant, vous vous approchez en silence de votre proie... Mais au moment où vous jaillissez de la forêt de roseaux, vous vous prenez les pieds dans les nénuphars et vous étalez de tout votre long dans une grande éclaboussure. Surpris, Atréus se retourne d'un mouvement vif et ouvre de grands yeux en vous voyant vous redresser, le visage marqué par la haine sous un masque de boue, des jurons blasphématoires aux lèvres. Reprenant rapidement ses esprits, le boucanier pare votre attaque impétueuse et riposte aussitôt. *Atréus le Passeur est un redoutable combattant. Il lui faut obtenir un 5 minimum pour toucher son adversaire. Pour vous, il faudra exceptionnellement un 6 pour ce combat : la longue lance de votre adversaire vous empêche de l'approcher facilement et le rend donc malaisé à atteindre. De plus, cette arme inflige 3 points de blessure supplémentaires. Atréus n'a par contre aucune protection et il est doté de 27 points de vie. Vous frappez le premier.*

Au bout de deux assauts, rendez-vous au [174](#).

Un obscur instinct vous pousse à lever la tête pour voir le sauvage bondir, son poignard arrachant un éclat à la lueur de la lune. Comme dans un rêve nébuleux, vous voyez les yeux flamboyants, le rictus de haine, les joues cuivrées ornées de scarifications... Puis la vie et le mouvement font voler la scène en éclats, une silhouette imposante surgit et attrape votre assaillant en plein vol, au cou et à l'entrejambe, le stoppant net. Ce dernier s'agite en

vain, tel un pantin désarticulé, maintenu à bouts de bras par Talos, avant que le colosse ne le jette avec mépris au sol où il reste prostré, remuant faiblement comme un insecte écrasé. Vous hochez la tête avec un sourire vers le géant au teint clair avant de le pousser devant vous et de reprendre votre fuite. Quelques instants plus tard, alors que la plage est proche, vous buttez sur un corps étendu dans l'herbe épaisse. Stupéfait, vous découvrez Atréus, fixant le ciel sans le voir, son arme rouge de sang en main, plusieurs corps bruns et nus étendus à ses côtés. Le Passeur a livré ici son dernier combat... Vous restez figé plusieurs minutes, les mains s'ouvrant et se refermant en une frustration impuissante, toute vengeance étant désormais impossible. Talos vous ramène à la réalité, vous prenant la main et vous entraînant rapidement. Derrière vous, la clameur du combat s'est éteinte, des cris et vociférations retentissent sous les frondaisons...

Si Atelas est descendu à terre avec vous, rendez-vous au [219](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [407](#).

52

Vous observez soigneusement le trait à empenne de feutre noir fiché dans votre épaule : le Grand Kraken soit loué, la blessure ne semble pas fatale, la pointe n'est pas enfoncée profondément dans la chair, vous devriez pouvoir l'enlever. Enfin, normalement, vous êtes un pirate, pas un médecin et encore moins un chirurgien... Serrant les dents, vous empoignez le trait et respirez profondément, comptant jusqu'à trois dans votre tête... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [263](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [159](#).

53

Progressivement, les silhouettes gesticulantes sur leurs pirogues s'amenuisent au loin, dansant sur la crête des vagues. Une dernière volée de flèches est tirée mais tombe à l'eau à plusieurs encâblures de votre poupe. Bientôt, l'horizon est vide, vibrant dans les brumes de soleil (notez que vous n'êtes pas pour autant débarrassé de vos poursuivants).

- Je crois qu'on est tranquilles maintenant, murmure un matelot, accroupi à vos côtés, derrière un grand bouclier.

- Attention ! Récifs droit devant !

Vous vous redressez pour apercevoir une côte toute proche, couverte d'une forêt tropicale, mais bordée de nombreux récifs et hauts-fonds. A la vitesse à laquelle le Tirésias est lancé, il est trop tard pour virer de bord et vous ordonnez à tout l'équipage de se préparer au choc. Quelques minutes plus tard, un impact sourd ébranle le navire de la proue à la poupe, suivi d'un craquement sinistre, le bois vole en éclats, des hommes perdent l'équilibre, le vaisseau vibre comme si toutes les planches qui le constituaient allaient se disloquer, puis s'arrête brusquement. Vous voilà immobilisés et aussitôt, vos hommes se précipitent pour évaluer les dégâts et s'occuper des blessés. Vous êtes échoués à peu de distance de la côte, le navire visiblement endommagé (votre vaisseau perd 4 points de résistance).

Si vous avez un calfat à bord, rendez-vous au [139](#).

Si vous n'avez toujours pas de calfat, rendez-vous au [291](#).

54

Des éclats de rire parvenant de la proue vous tirent de votre rêverie. Un groupe est en train de jouer aux dés avec Tallula et vous esquissez un sourire : si vous aviez des craintes concernant la présence à bord de la jeune femme, elles se sont vite dissipées. Oh, certes, certains ont bien tenté de jouer les mâles avantageux mais une dent cassée et un œil poché les ont vite remis à leur place... En vérité, si Tallula ne connaît pas grand-chose à la navigation, elle s'est montrée enthousiaste, avide d'apprendre, toujours prête à donner un coup de main pourvu qu'on la respecte. Très vite, votre équipage a adopté cette farouche combattante, sachant boire, jurer et se battre comme un homme (notez que Tallula est désormais un de vos lieutenants. Sa présence à bord vous fait gagner 1 point de combativité et 2 points d'équipage).

Rendez-vous au [101](#).

55

Alors que votre adversaire s'effondre, un autre lève un poignard sur vous. Etourdi, momentanément aveuglé par le sang et la sueur, vous ne réagissez pas immédiatement... Un sifflement se fait entendre suivi d'un bruit mat et l'homme part en arrière, fauché net, sa cervelle éclaboussant les murs. D'autres projectiles jaillissent et abattent deux autres spadassins avant que leurs camarades ne fuient en désordre à travers les venelles obscures. Une silhouette élancée se dessine dans la pénombre près d'un abreuvoir, une fronde en main, tandis que vos hommes vous aident à vous relever.

- Venez vite, par ici ! vous presse l'inconnu, qui s'exprime d'une voix étrangement familière.

Si vous le suivez, rendez-vous au [376](#).

Si vous vous lancez à la poursuite de vos assaillants, rendez-vous au [5](#).

56

Cette île sans nom est certainement l'endroit où se trouve le trésor convoité par votre rival. Mieux vaut donc le suivre à distance et attendre qu'il l'ait trouvé : vous obtiendrez ainsi la vengeance et un joli butin en prime. L'île en question se profile bientôt, surplombée de montagnes rouges émergeant de la forêt tropicale alors que le crépuscule étend son ombre sur la mer. Non loin de la plage se déploie une vaste perspective, face à l'océan, sur laquelle se dessinent plusieurs statues en basalte, géants aux formes cubiques, les yeux peints en blanc, semblant contempler l'horizon pour l'éternité. Dans une anse abritée et

proche, la Chimère est maintenant ancrée, ses voiles repliées. Le temps d'approcher, la nuit est tombée, une lune à la pâleur sédative éclaire les eaux sombres d'un éclat phosphorescent. Depuis votre pont, vous voyez la lueur de torches apparaître sur la plage puis s'enfoncer à travers la jungle, tels des feux-follets. Vous montez à bord du canot, accompagné d'un fort parti armé jusqu'aux dents et abordez en silence (si vous avez un ou plusieurs lieutenants à bord, décidez lequel ou lesquels viennent avec vous. Si vous en avez trois, vous devez impérativement en laisser un à bord pour garder le Tirésias. Vous pouvez également choisir de descendre à terre uniquement avec vos hommes).

Remontant la plage, vous vous enfoncez à votre tour sous les frondaisons étouffantes. En silence, chassant les insectes nocturnes qui bourdonnent sourdement, vous traversez la forêt, suivant la lueur des torches de ceux qui vous précèdent. Bientôt, embusqué au sein de la végétation, les narines emplies du parfum des orchidées, vous découvrez une clairière baignée par la clarté lunaire où se dresse un monument massif, taillé dans la pierre, aux dimensions imposantes et aux lignes dures. Tout autour sont dispersés d'étranges monolithes gravés ou des piliers cyclopéens dressés vers les étoiles. Une ouverture béante se dessine sur la façade du mystérieux monument et vous la franchissez avec méfiance. Au loin, un singe crie dans la nuit.

Rendez-vous au [211](#).

57

Plusieurs clients ayant assisté à votre combat vous offrent un verre, puis un autre... Le temps passe vite en leur compagnie et bientôt, Sirmion vous touche l'épaule en regardant par la fenêtre :

- Il se fait tard Capitaine, le soleil se couche et les boutiques ferment. Il vaudrait mieux rentrer à bord.

Vous regagnez donc votre navire, remettant à demain matin vos autres affaires. Comme d'habitude, vous partagez le repas du soir avec vos hommes, calamars marinés à l'huile d'olive et à l'ail et soupe de poisson, avant d'aller vous coucher.

Rendez-vous au [140](#).

58

Heureusement, les efforts de vos hommes portent leurs fruits, ils ont réussi à colmater la brèche et à éviter qu'elle ne s'agrandisse. L'orage se calme, passant aussi vite qu'il est venu et vous remontez sur le pont ruisselant d'eau et fumant. Une rapide inspection du navire vous confirme qu'il n'y a pas d'autres dégâts. Alors qu'un soleil vif brille à nouveau dans le ciel mouillé, un marin tend le bras vers le large :

- Regardez !

Au loin, un radeau dérive, ou plutôt un amas de planches mal ficelées et menaçant à tout moment de sombrer. Allongé dessus, maculé d'eau de mer, ses poignets liés à ces planches d'infortune par des cordages, un homme inconscient dérive au gré des flots encore agités. Le canot du Tirésias ayant été malmené par l'orage, si vous décidez de porter secours à cet

inconnu, il faudra y aller à la nage.

Vous pouvez donc envoyer quelques hommes à son secours (rendez-vous au [192](#)).

Si vous voulez vous joindre à eux, rendez-vous au [255](#).

Si enfin vous préférez poursuivre sans vous préoccuper de ce naufragé, rendez-vous au [311](#).

59

Vous repoussez le corps déjà flasque de votre adversaire, secouant la tête pour vous éclaircir les idées. La mort de ce chef déstabilise les attaquants, il y a un moment de flottement et vos hommes reprennent l'offensive, nettoyant le pont. Vous en profitez pour reprendre la barre. Mais d'autres pirogues approchent, ils sont toujours là, ils ne lâchent rien... De nouveau assaillants tentent de monter à bord, une tête tranchée vole dans un geyser de sang, des corps tombent à l'eau. Mais ils reviennent, infatigables, au rythme de leurs maudits tam-tam...

Si vous possédez une conque en forme de dragon des mers et si Hécate est avec vous, rendez-vous au [322](#).

Sinon, rendez-vous au [405](#).

60

Vous partez en arrière jusqu'à heurter la paroi de bois, la sueur vous coulant dans les yeux. La foule s'est levée, tous vous acclament follement, frappant des mains, tapant du pied, agitant les bras... On emmène la dépouille du Minotaure tandis que vous levez haut les bras, souriant sous la couche de sable et de poussière qui vous couvre le visage. Vous voilà dans la loge de Nério, sous les acclamations et les ovations qui ne cessent pas. Le corpulent personnage se lève pour vous féliciter tandis que les prêtres entonnent les chants sacrés. Le maître de Knossa vous remet alors un petit coffret contenant 500 pièces d'or avant de se retirer, suivi par ses gens. Souriante, Méréa chuchote, passant devant vous, avant de suivre son maître :

- Chez moi ce soir, à la neuvième heure.

La foule a envahi l'arène où évoluent déjà musiciens, jongleurs, acrobates et danseuses tandis que l'on distribue du vin. Ces gens qui vous acclamaient follement il y a encore un instant vous ont déjà oublié, pressés de s'adonner à la fête et à l'ivresse... Vous regagnez les vestiaires où Sirmion vous rejoint afin de soigner et panser vos blessures (lancez un dé, ajoutez 6 et ajoutez ce résultat à votre total de points de vie).

Rendez-vous au [449](#).

Galvanisant vos hommes, vous passez à l'attaque, frappant et tailladant féroce. Des membres tranchés tombent dans un bruit mat, votre lame brise des os jaunis, des crânes corrodés... Mais comment tuer ce qui est déjà mort ? Les mains que vous avez coupées s'agitent et rampent au sol pour vous saisir les jambes, les corps brisés se redressent maladroitement... Des ongles sales vous griffent, des dents jaunies vous mordent... Vos hommes, terrifiés, reculent, tétanisés, la lanterne est tombée et s'est éteinte, plongeant la course dans l'obscurité. Dans le noir, des bras décharnés vous saisissent et vous entraînent... Une telle bataille ne peut avoir qu'une issue et bientôt, le silence retombe, comme un suaire, sur l'épave du Griffon d'or.
Votre aventure s'achève ici.

62

Vous parvenez à garder l'équilibre mais vous rendez vite compte qu'Atréus a trop d'avance : lui et ses hommes sont déjà arrivés sur la plage et un canot est en route pour les récupérer, un marin se tenant à l'avant en tenant une lampe. Vous ordonnez aussitôt le retour au Tirésias alors que vos hommes, essoufflés, vous rejoignent à peine, penchés en avant, mains sur les cuisses et bouche ouverte. Dans le quart-d'heure qui suit, votre navire lève l'ancre et se lance à la poursuite de la Chimère qui s'éloigne au loin, ses feux dansant dans la nuit.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [264](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [151](#).

63

Haletant, vous reprenez souffle, secouant la tête pour en chasser le sang et la sueur. Autour de vous, le pont est jonché de cadavres et maculé de sang dont l'odeur donne envie de vomir. Le capitaine adverse est étendu au sol, sa vie le quittant rapidement par sa blessure au flanc. Otant son casque de bronze, vous libérez, stupéfait, un flot de cheveux d'or rouge et découvrez un visage étroit aux pommettes saillantes, marqué par la douleur, les yeux déjà vitreux.

- Phaé la Mouette Furieuse ! C'était donc toi. Mais pourquoi nous avoir attaqués ?

- A... Atréus. Atréus l'a ordonné. Je... je lui devais une belle somme... Je n'a... je n'avais pas le choix. Il a ordonné à... à tous les capitaines sous ses ordres de... de... t'abattre...

Une mousse rose écume à la bouche de la guerrière dont les yeux se referment pour toujours. Entre-temps, vos hommes se répandent dans les entrailles du navire, pillant tout ce qu'ils peuvent mais vous leur ordonnez de faire vite car vous sentez le vaisseau s'enfoncer sous vos pieds. De retour à bord, on ôte les grappins et le navire pirate ne tarde pas à sombrer dans les eaux teintées d'écarlate. Alors que les marins blessés sont allongés le long du bastingage et que Sirmion s'affaire auprès d'eux, vous comptez un joli butin de 300 pièces d'or. Rapidement, le Tirésias s'éloigne, sa proue tournée vers l'horizon.

Rendez-vous au [311](#).

La serrure cède enfin dans un bruit métallique, vous repoussez la trappe et émergez à l'air libre, au soleil, sur le pont. Vos hommes vous rejoignent en hâte, laissant deux corps flottant dans l'eau saumâtre au fond de la cale. Les morts-vivants montent les marches, les ongles et les dents rouges de sang... Vous ouvrez la fenêtre de votre lanterne et la balancez dans l'ouverture. Le feu prend immédiatement, un éclat éblouissant éclaire pendant une seconde, de façon fantastique, l'escalier, sculptant chaque détail, chaque trait, puis vous vous ruez tous vers le canot. Vous voilà bientôt hors de portée, vos hommes courbés sur les rames.

Si vous avez lu le journal de bord du Griffon d'or, rendez-vous au [400](#).
Sinon, rendez-vous au [447](#).

Vous désignez trois solides gaillards pour vous accompagner, ordonnant aux autres de vous attendre. Une fois en haut des marches, vous découvrez la longue galerie circulaire, jalonnée de piliers de marbre, plongée dans la pénombre. Vous penchant au-dessus de la balustrade sculptée, vous apercevez vos hommes en bas, regroupés dans le hall, nerveux et inquiets. Personne. Mais des traces de pas dans la poussière épaisse vous confirment qu'il y avait bien quelqu'un ici il y a quelques minutes. Une porte donne sur la galerie mais les traces continuent au-delà, s'enfonçant dans l'obscurité.

Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [182](#).

Si vous suivez les traces le long de la galerie, rendez-vous au [325](#).

Un grand silence se fait lorsque vous posez vos cartes bien à plat devant vous. Votre interlocuteur a une grimace de dépit qui l'enlaidit, le faisant ressembler un instant à un masque de comédie outrageusement fardé, puis il abat ses cartes avec rage : il bluffait, sa combinaison est moins forte que la vôtre. Des applaudissements éclatent autour de la table tandis que vous empochez les 500 pièces d'or. La partie a duré un bon moment et vous réalisez que l'après-midi va finir. Il est temps de rejoindre votre bord, vos hommes doivent vous attendre (rendez-vous au [320](#)).

Atelas considère sa trouvaille avec perplexité, avant de la porter par réflexe à ses lèvres.

- Non, attends !

Vous vous tournez tous vers Hécate. L'érudit, visiblement fasciné, prend délicatement la conque entre ses mains veinées de bleu, l'observant avec intérêt.

- Incroyable... C'est une conque marine du peuple de Muria, rien de moins.

- C'est qui ceux-là ? demande Atelas en s'essuyant à sa tunique.

- Une civilisation ancienne, oh oui, très ancienne, qui vénérât les dragons des mers comme des dieux. Leurs prêtres se servaient de telles conques, lors des cérémonies, pour appeler ces créatures et, dit-on, les soumettre à leur volonté. Et regarde : il y a une inscription là ! Quelle découverte !

Atelas arbore une moue en récupérant ses sandales :

- Si tu le dis... Personnellement, je n'ai jamais vu de dragons des mers. Garde donc cet objet si tu veux. En attendant, je vais rincer le sel qui colle à ma peau.

- Merci mon jeune ami ! Je pars de ce pas l'étudier.

Vous regardez avec un sourire le vieil homme se diriger en hâte vers sa cabine, avant de vous accouder au bastingage, souriant au jeune guerrier :

- Tu viens de faire un heureux dirait-on...

Rendez-vous au [178](#).

68

- Attention !

Alors que vous restez sur place, tétanisé, les yeux levés vers l'immense voile embrasée qui occulte le ciel, Atelas se jette sur vous et vous roulez sur le pont, au moment où la voile en feu retombe, tel un suaire de flammes, juste derrière vous. Le souffle coupé, vous heurtez durement le plancher tandis que vos hommes se précipitent avec de grands seaux d'eau au milieu des cris et du grondement des flammes (votre navire, endommagé, perd 4 points de résistance). Vous relevant, vous n'avez pas le temps de remercier le jeune prince : c'est maintenant la Chimère qui fonce vers vous pour vous éperonner ! Le timonier pèse de tout son poids sur la lourde barre, tentant de dévier sur bâbord, mais vos rames brisées et les dégâts de l'incendie jouent contre vous...

Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat obtenu. Si ce dernier est inférieur ou égal au total de vitesse de votre vaisseau, rendez-vous au [107](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de vitesse, rendez-vous au [245](#).

69

La Chimère vire de bord au dernier moment, évitant le gros du choc. Mais votre éperon déchire néanmoins une partie de son flanc dans le fracas du bois brisé tandis que des débris volent de tous côtés. Les deux navires se longent un bref instant avant de s'éloigner rapidement, la Chimère donnant de la bande comme un oiseau blessé. Ecumant de rage, Atréus donne un ordre et les cordes des arcs claquent, suivies du sifflement des flèches qui tombent à l'eau, à quelques brasses de votre pont. Déjà vos vaisseaux manoeuvrent pour revenir l'un vers l'autre, les hommes se rassemblent derrière la lisse, arme au poing, les

yeux brillant sous les casques et les foulards. La Chimère a considérablement ralenti, son équipage semble confus et désorganisé.

Si vous êtes recherché par Hassim, après avoir tué son frère lors d'une escale, rendez-vous au [304](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [218](#).

70

Un sourire satisfait (auquel il manque une dent) éclaire le visage du matelot en contemplant les dés. Il allume posément sa pipe et rejette une bouffée de fumée à l'odeur âcre avant de déclarer :

- Les dés ont parlé Capitaine et pas en ta faveur. Ce sera donc 400 pièces pour nous tous désormais. A prendre ou à laisser.

Si vous acceptez, une solide poignée de mains plus tard, vous indiquez à vos nouveaux compagnons où est ancré le Tirésias et ils conviennent de vous y retrouver (votre total d'équipage augmente de 5 points). Si vous refusez, les marins vous souhaitent bonne continuation et retournent à leur jeu. Quoiqu'il en soit, Sirmion vous touche l'épaule, jetant un regard par la fenêtre :

- Le soir ne va pas tarder Capitaine, mieux vaut ne pas traîner.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez donc vous mettre à la recherche d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou chercher de la nourriture (rendez-vous au [11](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

71

Vous heurtez du dos la paroi de la fosse, tandis que tout tourne autour de vous et que vous sentez le goût de votre propre sang dans votre bouche. Le combat est terminé et vous l'avez perdu tandis qu'acclamations et ovations montent de l'assistance envers la jeune guerrière. Une fois sorti de la fosse, vous vous laissez tomber sur un tabouret et Sirmion vient vous apporter les premiers soins, sortant flacons et éponges de sa sacoche (vous regagnez le total de points de vie que vous aviez avant le combat moins 3 points). Au-dehors, le jour s'achève, les échoppes ferment et il est temps de retourner à bord, vous terminerez vos affaires demain. Une fois revenu au vaisseau, vexé, vous vous enfermez dans votre cabine sans partager le repas du soir avec l'équipage, contrairement à vos habitudes.

Rendez-vous au [140](#).

Un murmure parcourt vos marins assemblés et plusieurs baissent la tête, évitant de vous regarder. La pluie crépite contre les fenêtres, comme une grêle de fer, le navire tangué violemment, craque et gémit. Certains serrent dans leur main l'amulette de leur dieu protecteur passé à leur cou et marmonnent une prière. Une angoisse sourde, palpable, imprègne la pièce surchauffée, hantée par la peur. Mais bientôt, c'est le soulagement : l'orage s'éloigne enfin, le vent tombe et un soleil vif sèche rapidement le ciel délavé. Aussitôt sur le pont, vous gagnez la proue, tentant de vous repérer. Votre brave timonier, trempé jusqu'aux os, a bien fait son travail : vous avez maintenu votre cap et bientôt, la vigie signale un navire au loin, avançant lentement. La Chimère ! C'est elle, vous en êtes certain ! Vous restez dans son sillage et bientôt se profile une grande île aux collines couvertes d'oliviers, surplombée de montagnes élevées, bordée de hautes falaises blanches. Devant vous apparaissent les maisons, tours et habitations d'une ville imposante au port bien aménagé, dont l'entrée est gardée par une immense statue, de plus de trente mètres de haut. Impressionné, vous levez la tête, main en visière, pour admirer le guerrier de bronze et d'or, étincelant au soleil. Fièrement campé, il tient un bouclier rond gravé d'une murène et brandit dans son poing levé un glaive à large lame. Il y a deux siècles, un peuple venu de l'est a déferlé sur ces îles pour s'y tailler un royaume, ses fondateurs bâtissant ce géant de métal en l'honneur de leur roi. Puis ils furent finalement repoussés par les insulaires et aujourd'hui, cette île, Kéosia, est tout ce qui reste de leur éphémère royaume... Par contre, le navire d'Atréus n'est plus en vue... Un peu plus tard, l'ancre s'enfonce dans les eaux bleues et vous gagnez la passerelle pour débarquer. Oui, vous trouverez certainement ici ce que vous cherchez. Mais que cherchez-vous justement ?

Si vous avez toujours besoin de trouver un calfat, rendez-vous au [95](#).

Si vous voulez engager des hommes d'équipage, rendez-vous au [330](#).

Si vous tentez de renflouer vos caisses à une table de jeu, rendez-vous au [32](#).

Enfin, si vous cherchez à savoir si ces gens ont vu Atréus le Passeur, rendez-vous au [146](#).

73

Le bijou passé à votre cou se met à vibrer et briller et vous sentez alors un changement subtil s'opérer : vous respirez soudain normalement, comme si vous étiez à l'air libre. Grisé, vous gagnez le pavillon tapissé de coraux et de fleurs aquatiques, avant de pousser les lourds vantaux corrodés. Cela demande un grand effort tant les portes sont rongées de rouille, encroûtées de débris, mais vous parvenez à vos fins, pénétrant dans un espace sombre et froid. Dans la lumière incertaine, vous découvrez une petite pièce aux murs mosaïqués et sursautez violemment devant ce qui se dessine dans le fond : assis sur un siège taillé dans le corail, un corps momifié vous contemple de ses yeux morts sous sa couronne de coquillages. A ses pieds est entassé tout un tas de poteries, d'objets usuels, des débris de meubles, des résidus de vêtements partis en lambeaux depuis longtemps... Qui est donc celui qui repose ici ? Un grand chef ou le roi de cet étrange palais englouti ? L'état de la momie est tel qu'il vous est impossible de déterminer à quelle race elle appartient. A son cou est passé un unique bijou, un médaillon triangulaire qui semble taillé dans l'or. Non loin, vous apercevez un grand coffre de pierre rose ciselé d'une fresque représentant des scènes de guerre. Des hommes en armes de type inconnu y affrontent des tritons armés de tridents ou tirent à l'arc sur de grandes pieuvres sortant des eaux.

Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [298](#).

Si vous vous intéressez au médaillon, rendez-vous au [138](#).

Sinon, il ne vous reste plus, si ce n'est déjà fait, qu'à rejoindre le bâtiment principal (rendez-vous au [189](#)) ou la grotte (rendez-vous au [351](#)). Vous pouvez également regagner votre navire et reprendre votre route. Dans ce cas, rendez-vous au [15](#).

74

Le Tirésias est lancée à pleine vitesse, trop tard pour ralentir. La seule solution est de virer le long des récifs. Vous pesez donc sur la barre, à tribord toute, entendant le navire gémir et grincer sur son erre, par-dessus la clameur du combat.

- Tourne... Tourne... maugréez-vous entre vos dents.

Au dernier moment, le vaisseau dévie et évite de peu la ligne de rochers, à votre grand soulagement. Mais vous avez aussitôt d'autres soucis : l'un des deux marins qui vous protégeait gît à vos pieds, transpercé d'une flèche. Le second s'effondre sous les coups d'un grand et robuste guerrier à la peau brune, entièrement nu et tatoué de la tête au pied, des plumes de goéland dans ses cheveux noirs et huileux, une hachette à lame d'obsidienne au poing. Vous dégainez votre sabre et vous portez à sa rencontre.

Ce sauvage a besoin d'un 6 minimum pour vous atteindre et sa hachette n'occasionne qu'un point de blessure supplémentaire. Il est doté de 15 points de vie et frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [59](#).

75

Il vous faut peu de temps pour vous immerger dans les eaux lourdes de vase à l'odeur âcre, couvertes de lentilles d'eau et de jacinthes. Froissant les larges corolles des nénuphars, vous progressez en silence, agacé par les nuées d'insectes vrombissants. Les cris de vos poursuivants s'estompent peu à peu, laissant place à un silence étrange, une atmosphère moite et poisseuse, sous un ciel lourd. Vous persévérez, bien déterminé à rejoindre votre navire, guidé par votre sens de l'orientation de marin. De temps à autres, vous jetez un regard furtif vers les bancs de sable, craignant d'y trouver un quelconque prédateur qui aurait la mauvaise idée de venir prendre son bain de soleil à proximité...

Si vous avez ôté la flèche de votre épaule, rendez-vous au [105](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [454](#).

76

La pierre est chargée, un robuste matelot actionne le levier, un claquement sourd retentit... Le projectile traverse les airs en sifflant pour tomber à l'eau dans une vaste éclaboussure, à

quelques encâblures de votre poupe. Une clameur de dépit vous parvient du navire adverse, couverte par les acclamations de votre équipage. Le Tirésias vire de bord et remonte vers le vaisseau de Paraki, ce dernier n'ayant pas le temps de faire recharger son engin. Les navires sont proches maintenant, les grappins sifflent et mordent le bois, les hommes escaladent la lisse, lame au poing ou s'élancent depuis les airs, suspendus aux cordages. En quelques instants, la bataille fait rage.

Vos adversaires ont une combativité de 10 et un total d'équipage de 19.

Si vous êtes vainqueurs, (dans ce cas Paraki sera tué au cours de l'affrontement), rendez-vous au [116](#).

77

Dans les jours qui suivent, la gamine reste plongée dans un mutisme inquiétant, ne prononçant pas un mot, les yeux hantés. Elle n'accepte à ses côtés que Tallula, la guerrière la prenant par la main pour la promener sur le pont, sous les sourires amusés de l'équipage. Au fil des jours cependant, elle s'apprivoise, va et vient toute seule, gentiment saluée par les marins. Elle consent enfin à manger, reprend peu à peu des forces, trottine de la proue à la poupe, curieuse... Un matin, vous la découvrez debout sur la lisse, solidement tenue par sa protectrice, battant des mains et riant, la première fois que vous entendez le son de sa voix. L'équipage en a fait sa mascotte, la baptisant "Perle noire".

Rendez-vous au [15](#).

78

Intrigué, vous donnez vos ordres et bientôt, le naufragé est récupéré et hissé à bord. A peine est-il étendu sur le pont que vous frémissez devant son état : déshydraté, brûlé par le soleil et le sel, il a la peau craquelée et rouge. Il doit dériver ainsi depuis plusieurs jours.

- Par les dieux ! s'exclame Sirmion. C'est Kepher, un des lieutenants d'Atréus !

- Tu es sûr ?

- Oui, je l'ai soigné à Méryne autrefois, il était venu me voir pour une vieille blessure qui s'était rouverte. Que diable fait-il ici ?

Le vieux médecin se penche et, délicatement, soulève la tête du naufragé pour porter à ses lèvres un bol d'eau pure.

- Doucement, doucement ou tu vas t'étouffer.

L'homme boit mécaniquement, parcouru de tremblements, l'eau coulant à moitié sur son menton. Sirmion vous regarde et secoue négativement la tête. Vous décidez donc d'interroger le naufragé tant qu'il est encore en vie.

Rendez-vous au [93](#).

Donnant de violents coups de reins, vous parvenez à balancer vos jambes et à croiser vos chevilles autour d'un cordage. Au prix de multiples contorsions, vous voilà rétabli et vous vous jetez à plat ventre sur le pont tandis que des flèches sifflent à vos oreilles.

- Ils s'en vont, ils abandonnent !

- Mais pourquoi ?

La réponse vous parvient alors que vous vous redressez en maugréant : une ligne de récifs à fleur d'eau apparaît devant votre étrave, aux abords d'une île inconnue, et vous hurlez un avertissement au timonier. Ce dernier se jette aussitôt sur le lourd madrier, pesant de tout son poids pour dévier la course du vaisseau. Mais à la vitesse à laquelle le Tirésias est lancée, il est trop tard... Quelques minutes plus tard, un impact sourd ébranle le navire de la proue à la poupe, suivi d'un craquement sinistre, le bois vole en éclats, des hommes perdent l'équilibre, le vaisseau vibre comme si toutes les planches qui le constituaient allaient se disloquer, puis s'arrête brusquement. Vous voilà immobilisés et aussitôt, vos hommes se précipitent pour évaluer les dégâts et s'occuper des blessés. Vous êtes échoués à peu de distance de la côte, le navire visiblement endommagé (votre vaisseau perd 4 points de résistance. Notez également que vous n'êtes pas pour autant débarrassé de vos poursuivants).

Si vous avez un calfat à bord, rendez-vous au [139](#).

Si vous n'avez toujours pas de calfat, rendez-vous au [291](#).

80

Le plus étonnant, c'est bien la réaction de la farouche guerrière noire : certes, chez elle, on respecte les anciens. Mais très vite s'est développée entre elle et le vieil homme une relation de respect et de confiance mutuels. En ce début de journée, alors que les voiles claquent dans le vent et que grince le navire, vous esquissez un sourire en voyant ces deux-là assis à l'arrière, Hécate donnant visiblement à la guerrière une leçon de mathématiques, la jeune femme suivant son enseignement avec attention, le visage concentré.

Si vous avez appris dans quelle direction se dirigeait Atréus, rendez-vous au [231](#).

Sinon, rendez-vous au [2](#).

81

Qui est cette femme, une guérisseuse, une chamane ? Et pourquoi vous est-elle venue en aide ? Elle se contente de rire et de poser son index sur vos lèvres quand vous lui demandez son nom.

- Qu'est-ce qu'un nom mon beau guerrier ?

Bientôt, elle parvient à ôter la flèche de votre épaule, d'un geste sûr, précis, qui témoigne d'une longue pratique (vous perdez néanmoins 3 points de vie) avant de panser la blessure et de vous passer un linge frais sur le visage.

- Tu as de la chance, la flèche n'était pas enfoncée profondément, tu éviteras l'infection et la gangrène. La fièvre va tomber, repose-toi, je reviens.

Sur ces mots, elle pose sur la natte du sol un bol en terre rempli d'une décoction fumante à l'odeur amère, avant de sortir pour se laver les mains à une source proche et jeter la charpie rouge de sang avec laquelle elle a épongé votre blessure. Vous regardez autour de vous, appuyé sur les coudes, laissant errer votre regard sur cette cahute misérable aux murs de torchis et de roseaux. Votre épaule vous brûle toujours mais la douleur s'est apaisée, engourdie.

Si vous voulez jeter un oeil sur votre asile provisoire, rendez-vous au [256](#).

Si, étant encore faible, vous préférez vous reposer et reprendre des forces, rendez-vous au [411](#).

82

Oui, vous en êtes convaincu, vous avez plus à gagner en suivant votre rival pour voir ce qu'il a en tête exactement. Vos hommes rechignent devant votre décision, vous les sentez excédés, ils sont épuisés par cette course et n'ont qu'une envie, en finir. Un murmure de mécontentement parcourt leurs rangs, des poings se serrent...

Si Tallula, Atelas et Talos sont vos lieutenants, rendez-vous au [450](#).

Sinon, rendez-vous au [102](#).

83

Un rugissement de stupéfaction éclate sur le pont du navire adverse en vous voyant surgir. Vous pouvez même voir avec satisfaction l'air abasourdi de Paraki sur le gaillard arrière. Mais ce dernier se reprend vite et donne ses ordres. Alors que vous avancez à pleine vitesse vers lui, votre éperon étincelant au soleil, son navire commence à virer de bord pour tenter de vous esquiver.

La vitesse du Griffon, le navire de Paraki, est de 8. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse du Griffon, rendez-vous au [186](#). Si le résultat est supérieur à la vitesse de votre adversaire, rendez-vous au [199](#).

84

Cette maudite serrure résiste à vos efforts acharnés. En bas des marches, c'est le carnage, le sang éclabousse les murs, les hommes hurlent, côtes fracassées, poitrine lacérée, le bruit mat, spongieux, des lames frappant les chairs putrides diminue... Dans un grincement sinistre, vous parvenez enfin à ouvrir la trappe, la faisant lourdement basculer sur le côté, inondant de lumière cet escalier de cauchemar au pied duquel gisent de nombreux corps dans l'eau croupie et sanglante. Réfugiés sur le pont, vous jurez en constatant le peu de matelots survivants qui vous entourent (vous perdez 4 points d'équipage). Les rescapés se précipitent pour refermer l'épais panneau, ignorant la vision d'un de leurs camarades,

submergé par les morts-vivants, tendant le bras vers vous en hurlant, les yeux dilatés de terreur, depuis le bas des marches. Avant de quitter l'épave, vous y mettez le feu, puis rejoignez le canot qui s'éloigne bientôt vers le large.

Si vous avez lu le journal de bord du capitaine, rendez-vous au [400](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [447](#).

85

Vous empoignez l'arc et encochez une flèche, l'empenne de feutre venant chatouiller votre joue. Le Griffon se rapproche, son tambour battant sourdement, ses voiles rouge sombre claquant dans le vent. Trois hommes s'activent autour de la catapulte et il vous faut les abattre, vite.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, votre flèche touche sa cible. Si le résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, votre tir échoue. Vous devez tuer les trois marins mais ne disposez que de cinq tentatives.

Si vous parvenez à les abattre tous les trois en cinq tirs, rendez-vous au [214](#).

Sinon, rendez-vous au [187](#).

86

Le canot est donc mis à l'eau et s'approche du bâtiment submergé, puis s'immobilise. A peine avez-vous plongé que vous ouvrez de grands yeux surpris : c'est un véritable palais englouti que vous découvrez là, une forêt de piliers carrés dressés sous un plafond disparu, des cours intérieures dallées de pierres blanches ou tapissées de mosaïques de galets mauves, blancs, verts et jaunes... Des pièces aux murs ornés de fresques écaillées sur lesquelles se poursuivent dauphins et hippocampes... Le tout tapissé d'algues, recouvert de sécrétions et de coraux, les salles silencieuses parcourues par des bancs de poissons aux formes variées. Par endroits, vous distinguez des colonnes éboulées, des débris de plafonds, des gravats entassés... Ce palais englouti a dû subir un tremblement de terre ou un tsunami avant d'être submergé par les flots. Après être remonté respirer, vous replongez, regardant autour de vous.

Vous pouvez explorer la grande cour centrale et pavée (rendez-vous au [189](#)).

Si vous vous dirigez vers un pavillon isolé un peu plus loin, rendez-vous au [329](#).

Enfin, vous pouvez explorer une grotte sous-marine qui s'ouvre à flanc de falaise, près d'un escalier submergé taillé dans la roche. Dans ce cas, rendez-vous au [351](#).

87

L'armurier est un solide chauve barbu, torse nu sous son tablier de cuir, occupé à son enclume dans une odeur de cire, de limaille de fer et de métal chauffé à blanc. Regardant

dans sa boutique, vous êtes surpris de n'y trouver que bien peu d'articles.

- Je comprends ton étonnement Capitaine. Vois-tu, c'est la guerre entre les îles de Kéraka et Aghia, les routes maritimes sont bloquées par leurs escadres. Du coup, je ne suis plus approvisionné en fer. Que les Tritons les maudissent, ces chiens vont provoquer ma ruine !

Vous hochez la tête et vous apprêtez à sortir quand votre regard se pose sur un équipement fixé au mur noirci de suie : deux jambières superbement ouvragées, complétées par deux grands bracelets de métal qui vont des poignets aux coudes. L'armurier suit votre regard tout en essuyant la sueur qui lui coule du front :

- Ha, c'est tout ce qui me reste. Des protections efficaces et légères en plus, tu pourras même nager avec. Je te les laisse pour 150 pièces d'or. C'est cher, je sais, mais je n'ai pas le choix, je dois bien vivre. Tu ne le regretteras pas Capitaine, c'est du bel ouvrage !

Si vous décidez d'acquérir ces protections, rendez-vous au [402](#).

Dans le cas contraire, vous quittez les lieux sans attendre (rendez-vous au [235](#)).

88

Vous écartez une des tentures, soulagé de découvrir un long couloir propre, au plafond duquel pendent des brûle-parfums à la rose et à la violette. Les dieux soient loués, l'endroit n'est pas un de ces claques sordides qui puent le sperme, l'urine et la sueur, antre de tous les refoulements honteux. Même les fresques érotiques ornant les murs sont assez réussies. Des rires, des voix sourdes ou des râles de plaisir se font entendre des nombreuses chambres qui jalonnent le couloir et c'est alors qu'une voix vous tire de vos pensées :

- On est curieux joli marin ?

Derrière vous se tient une beauté aux cheveux noirs comme l'encre relevés en chignon, les yeux d'un bleu profond comme la mer, ses formes moulées par une robe volatée au corsage ouvert, des colliers bleus et rouges sur ses seins nus. Avant que vous ayez pu répondre, un autre personnage intervient, la voix moqueuse :

- Si tu allais te repoudrer le nez Tya ? Je crois avoir vu notre beau capitaine avant toi, non ?

Celui qui a parlé est un mince jeune homme, le teint clair sous son hâle, les cheveux dorés. Il est nu sous une longue tunique fendue des aisselles aux pieds, fermée par quatre broches en or en forme de soleil. La femme éclate d'un rire mélodieux et sensuel :

- Allons Kéo, ne sois pas jaloux tu veux ? Hé bien beau marin, tu te décides ? C'est 30 pièces d'or la passe et je peux t'assurer que, quel que soit ton choix, tu ne seras pas déçu... Si vous choisissez d'aller avec Tya, rendez-vous au [10](#).

Si vous préférez Kéo, rendez-vous au [112](#).

Mais vous pouvez aussi, pourquoi pas, vous offrir... les deux (pour 60 pièces d'or donc). Rendez-vous au [208](#).

Enfin, vous pouvez décliner toutes ces propositions. Dans ce cas, il vous reste encore le temps de trouver un calfat (rendez-vous au [95](#)) ou de recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [330](#)). Vous pouvez aussi choisir de rejoindre votre bord dès maintenant (rendez-vous au [320](#)).

Un brouillard rouge voile vos yeux, la gorge vous brûle, la pression sur vos vertèbres devient insupportable tandis que votre tête est irrésistiblement ployée en arrière... Tatônnant à votre ceinturon, vous parvenez à empoigner votre dague et frappez, de toutes vos forces déclinantes. Le bruit mat de l'acier frappant la chair, un grognement sourd, le lacet qui retombe... Vous frappez, encore et encore, emporté autant par la fureur que par la peur et ne cessez qu'en voyant le corps étendu, un ruisselet rouge sombre se répandant sur les pavés inondés de lune. Pris de vertige, vous reculez jusqu'à heuter le mur, portant la main à votre cou entaillé, la respiration douloureuse (vous perdez 3 points de vie). A la lueur des étoiles, vous reconnaissez Kazim, un des lieutenants d'Atréus. Et si Kazim est là, son frère jumeau, Hassim, ne doit pas être loin. Ces deux-là ne font rien sans l'autre... Sans attendre, vous remontez la rue, cherchant à rejoindre vos hommes. Rendez-vous au [423](#).

Vous donnez vos ordres, les marins se précipitent, les voiles sont déployées, le navire grince doucement et se dirige bientôt vers la haute mer, s'éloignant de l'île et de la forteresse d'où vous parviennent cris et exclamations. Alors que vous longez une langue de terre qui s'avance dans la mer, vous apercevez une silhouette qui agite le bras dans votre direction, un homme jeune et élancé, aux cheveux noirs : Atelas. Si vous désirez le prendre à bord pour le remercier de vous avoir prévenu, rendez-vous au [403](#). Si vous le laissez là lui aussi, rendez-vous au [265](#).

Vous laissez donc passer cette enchère et devez vous rabattre sur le dernier lot, de moindre qualité, que vous emportez facilement pour 200 pièces d'or (notez que votre nourriture est de qualité médiocre). Vos hommes s'emparent de vos achats pour les ramener à bord et, après avoir payé le scribe et signé l'acte de vente, vous quittez les lieux en compagnie de Sirmion, clignant des yeux au soleil. L'après-midi est bien avancé maintenant et au loin, la mer s'embrume de rose sombre. Vous pouvez, si ce n'est déjà fait, vous mettre à la recherche d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou chercher à recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [451](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

Le pont est couvert de cadavres, mouillé de sang, mais vous êtes vainqueur. Les assaillants survivants détalent sans attendre, sautant par-dessus bord ou regagnant les rares embarcations encore à l'eau (notez que vous êtes définitivement débarrassé de ces sauvages). Alors que vous reprenez souffle, les marins s'activent déjà, jetant les corps par-dessus la lisse, nettoyant le pont, disposant les blessés auprès desquels Sirmion s'affaire, sortant onguents, aiguilles et fil de sa sacoche. Adossé à la rambarde, vous observez l'horizon vibrant dans les brumes de chaleur, vous demandant ce qui vous attend encore en ces eaux inconnues.

Rendez-vous au [156](#).

D'une voix hachée, presque inaudible, Kepher vous raconte avoir tenté de dresser l'équipage de la Chimère contre Atréus mais ce dernier a eu vent de ses projets et l'a fait jeter par-dessus bord. Il a alors survécu aux requins, à la soif, finissant par trouver cette planche pour s'y accrocher. Vous lui demandez pourquoi il a trahi son maître.

- Il... Il est fou... Nous devions rentrer à Méryne mais il... il s'est mis en quête d'un trésor. Un trésor fabuleux qui serait caché dans un temple, sur... sur une île sans nom, très loin au sud. Atréus a trouvé une carte très ancienne mentionnant la route à... à suivre. Nous nous sommes enfoncés toujours plus loin vers le sud, en ces eaux inconnues. Les marins murmuraient, inquiets... Mais Atréus ne voulait rien entendre, ce trésor l'obsède, hante ses rêves... J'ai tenté de le raisonner mais... mais...

Le lieutenant déchu cherche son souffle, incapable de poursuivre.

- Il faut le laisser se reposer, aidez-moi à le porter à une cabine.

- Oui Sirmion.

Deux solides matelots soulèvent le moribond et l'emportent tandis que vous réfléchissez, accoudé à la lisse. Ce chien d'Atréus ne perd pas le nord décidément. Vous le connaissez suffisamment pour savoir qu'il n'est pas du genre à poursuivre des chimères, ce fameux trésor doit exister. C'est la raison pour laquelle il n'est pas rentré à Méryne, c'est pourquoi il poursuit plein sud. Jusqu'ici, vous n'aviez pour unique but que la vengeance mais si vous pouvez en plus ramasser un joli pactole... Maintenant que vous connaissez sa direction, il suffit de suivre votre proie sans la perdre de vue et d'attendre qu'il ait trouvé le trésor...

Rendez-vous au [404](#).

Plus tard dans la journée, on frappe à la porte de votre cabine et Tallula entre, puis vous observe longuement après avoir refermé le panneau. Avachi dans votre chaise à haut dossier, vous subissez cet examen sans rien dire, un sourire idiot aux lèvres, une coupe de

vin vide traînant sur le plancher.

- Tu as encore bu. Trop.

Vous hochez la tête en tendant la main vers le flacon posé sur la table.

- C'est le meilleur moyen pour oublier ma belle. Et il y a trop de choses que je veux oublier.

La guerrière noire vient s'asseoir au bord de la table, mains entre les genoux.

- Les hommes murmurent, ils s'inquiètent... Ils sont las de cette poursuite. La présence de Talos a ranimé leur enthousiasme mais ça ne va pas durer. Tu as intérêt à cuver et te bouger le derrière avant que...

Le cri de la vigie interrompt Tallula et vous fait monter tous deux sur le pont éclaboussé de soleil. Un marin vous désigne un naufragé sur tribord, un homme brûlé par le soleil et le sel, accroché à une planche et dérivant au gré des flots. D'après ce que vous pouvez en voir avec votre tube aux verres grossissants, l'inconnu est en sale état.

Vous pouvez vous porter au secours de cet homme (rendez-vous au [78](#)).

Si vous poursuivez votre route, rendez-vous au [422](#).

95

Un robuste portefaix, le torse nu et bronzé, pose sa charge et vous renseigne avec amabilité :

- Un calfat ? Il y a Igmur le charpentier, c'est le meilleur et le seul de l'île. Tu trouveras son atelier en montant vers les collines, sur la route bordée d'oliviers, mais...

- Mais ?

- Il gagne bien sa vie ici, d'autant qu'il est le seul du métier sur toute l'île et que tous les navires de passage font appel à lui. Cela m'étonnerait qu'il accepte de quitter une si bonne place pour aller parcourir les mers.

Une heure plus tard, vous voilà avec quelques marins montant une pente raide bordée d'oliviers, à l'assaut des collines, laissant la ville se déployer à vos pieds. Vous éventant de votre chapeau de paille, les oreilles emplies du chant des grillons, vous ne tardez pas à découvrir une maison de pierre blanche à laquelle est adossé un atelier de briques, pourvu d'une cheminée et d'où vous parvient une forte odeur de cire, de cordages et de limaille de fer. Les murs sont poissés de suie, l'odeur donne mal au coeur, une chaleur de fournaise y règne. Un robuste gaillard, le tablier maculé de graisse, le visage rouge et ruisellant de sueur, vous accueille, occupé à tourner une mixture goudronneuse et épaisse dans un immense tonneau à l'aide d'une gaffe, apparemment insensible à la fumée qui s'en dégage.

- Igmur ?

- Oui, c'est moi, que veux-tu ?

Assis à l'écart sur des rochers, un brin d'herbe entre les dents, vous expliquez le but de votre visite au calfat mais ce dernier secoue la tête :

- Ma vie est ici Capitaine, j'ai du travail en abondance et étant le seul sur l'île, je peux fixer mes tarifs comme bon me semble. Je n'ai rien à gagner à m'embarquer pour une aventure incertaine.

Avec un soupir, vous vous levez, époussetant votre tunique.

- Quoique... Nous pourrions trouver un arrangement...

Rendez-vous au [299](#).

Avec des cris de joie, vos hommes se jettent à l'eau, sautent du navire et gagnent la ligne de rochers. Arrivés là, certains s'installent pour bavarder, s'offrir au soleil, tandis que d'autres les éclaboussent avec force rires. Les laissant s'amuser, vous vous éloignez pour vous dénuder à votre tour et plonger. Vous découvrez tout un monde de formes et de couleurs, d'algues et de coraux, de rochers et d'oursins, d'anémones de mer et de coquillages nacrés... Le tout traversé de bancs de poissons aux couleurs feu ou zébrés de dessins étranges, dans un silence reposant. Après une brève remontée pour emplir d'air vos poumons, vous replongez, battant des pieds, au sein des eaux transparentes. Là-haut, la surface scintille comme les bris d'un miroir. C'est alors qu'un peu plus loin, vous découvrez une scène inattendue : une forme humaine, mince et souple, aux nageoires iridescentes, est aux prises avec un serpent de mer, mélange monstrueux entre murène et serpent. Vous reconnaissez un elfe des mers, créature gracieuse et fragile, visiblement attaquée par le serpent, se débattant silencieusement entre ses anneaux, tentant de repousser la gueule hérissée de crocs qui se rapproche de sa gorge.

Vous pouvez vous porter au secours de l'elfe. Dans ce cas, rendez-vous au [129](#).

Si vous jugez préférable de ne pas vous en mêler, vous vous éloignez pour rejoindre votre équipage. Bientôt, vous regagnez votre bord et reprenez votre route (rendez-vous au [426](#)).

Le jeune prince exilé, rayonnant et solaire, volontiers expansif, forme un vif contraste avec le vieil érudit en vérité. Mais malgré leurs différences, ils se révèlent complémentaires : la fougue de la jeunesse alliée à la modération et la sagesse de l'âge mûr. Cet après-midi là, alors que claquent les voiles, vous souriez en les voyant discuter tout en arpentant le pont, bras dessus-dessous. Atelas parlant avec fougue et force gestes, Hécate l'écoutant en souriant.

Si vous avez appris dans quelle direction se dirigeait Atréus, rendez-vous au [231](#).

Sinon, rendez-vous au [2](#).

Autour de vous, les gens crient ou se cachent, tremblant, derrière les étals et les abreuvoirs. Une fouille rapide des pirates ne vous rapporte qu'une petite bourse de cuir mais quand vous l'ouvrez, les pierreries qui scintillent dans votre paume, semblant capter la lumière du soleil, font briller vos yeux d'un éclat plus vif encore (il y a là l'équivalent de 350 pièces d'or, pas moins). C'est alors qu'un bruit de pas précipités vous parvient, les hommes de la milice, alertés, remontent la rue en courant en direction du marché. Vous détalez sans perdre de temps, vous fondant dans les ruelles étroites, et décidez de regagner

vos navire pour y rester cachés, au moins jusqu'au lendemain. Vous reprendrez vos affaires au matin, quand l'incident aura été oublié. Vous restez donc à bord, partageant avec l'équipage une épaisse et odorante soupe de poisson agrémentée de quelques coquillages et d'une galette de pain, avant d'aller vous coucher. Sirmion s'est entre-temps occupé de panser vos blessures : lancez un dé, ajoutez 6 et rajoutez le résultat à votre total de points de vie.

Rendez-vous au [140](#).

99

Vos interlocuteurs s'avèrent désagréablement surpris : qu'un boucanier de votre envergure, ayant accumulé tant de trésors, fasse preuve de parcimonie comme un vulgaire marchand les déçoit. Ils jettent un regard vers celui qui visiblement préside leur groupe, en bout de table, un solide gaillard bronzé, les cheveux noirs et épais orné d'un bandeau blanc, le visage large et osseux. Ce dernier réfléchit, jouant avec les dés :

- On raconte Capitaine que tu es un joueur passionné. Moi aussi. Ce sont donc les dés qui vont nous départager... A toi l'honneur.

Lancez deux dés pour vous, puis lancez-les à nouveau pour le marin. Si votre total est plus élevé que le sien, rendez-vous au [261](#). Si votre total est inférieur au sien, rendez-vous au [70](#) (si les résultats sont égaux, lancez les dés à nouveau).

100

Les cadavres gisent ici et là, leur ventre mou crevé exhalant une puanteur de varech. Les Kapas ! Nés, selon les mythes, de l'union blasphématoire de marins naufragés et de créatures venues des abysses, capables de respirer sous l'eau comme de se déplacer sur la terre ferme. Vous savez désormais où sont passés les occupants de cette ferme et les habitants de l'île. Car les Kapas sont mangeurs de chair humaine... Des visions de redoutables silhouettes écailleuses surgissant des eaux et se répandant à travers les fermes et maisons endormies pour un abominable festin traversent votre esprit, vous faisant frémir. Vous ordonnez aussitôt le retour au Tirésias, et, emportant en toute hâte les provisions, vos matelots se précipitent vers la plage et le canot. De retour à bord, votre navire lève l'ancre et, debout à la poupe, à la lueur jaune d'une lanterne, vous voyez l'île s'éloigner dans le lointain. Les jours suivants, Sirmion s'active auprès des malades et ces derniers reprennent bientôt des forces. Les dieux soient loués, la maladie ne tarde pas à disparaître.

Rendez-vous au [286](#).

Le reste de la journée se déroule sans incidents, le soleil brille avec éclat, la chaleur monte. Allongé à l'arrière sous un dais frangé, vous tentez de tromper votre impatience tandis que vos hommes vaquent à leurs occupations. La torpeur de l'après-midi est soudainement interrompue par le cri de la vigie, perchée là-haut, dans le nid de pie :

- Une île en vue !

Rejoignant le bastingage, vous apercevez une petite île solitaire vibrant dans les brumes de chaleur. Couverte de forêt, elle semble également pourvue de cultures. Un village est bâti en bord de mer dans une crique abritée et vous distinguez des vignobles en terrasse, des silhouettes s'activant dans les champs. Le vent vous apporte une odeur de terre sèche, de résine et de miel et vos hommes semblent disposés à descendre à terre se dégourdir les jambes un moment.

Si vous cédez à leur demande, rendez-vous au [215](#).

Si vous refusez de perdre du temps, ne voulant pas prendre le risque de perdre la trace d'Atréus, rendez-vous au [413](#).

102

Vous tentez de persuader votre équipage mais ce dernier reste sourd à vos arguments. Vous les avez emmenés jusqu'au bout du monde, ils sont las, exaspérés et ne veulent plus qu'une chose : en terminer avec cette histoire et rentrer à Méryne. Les raisons d'Atréus les laissent de marbre et vous êtes suffisamment instinctif pour sentir qu'ils ne vous laisseront pas le choix cette fois. Puisqu'il faut en finir, alors qu'on en finisse !

Rendez-vous au [259](#).

103

Le canot accoste, un grappin est lancé et vous voilà montant le long de la paroi du navire. Opération difficile, la croûte froide et gluante qui recouvre l'épave se révélant glissante et traîtresse. Parvenu à une ancienne fenêtre dont le verre a disparu, vous enjambez le rebord avec précaution pour vous retrouver dans une cabine dévastée. Marchant avec précautions sur le plancher pourri et craquant, gêné par l'odeur âcre et prenante, vous laissez vos hommes vous rejoindre. Hécate est hissé avec difficulté et vous vous demandez si vous avez bien fait de céder à sa demande de vous accompagner... Mais vous lui devez bien ça et le vieil homme regarde autour de lui, les yeux brillants :

- Extraordinaire... Incroyable...

Sur un signe, vous quittez la cabine pour trouver un escalier qui descend dans les profondeurs du navire échoué. Pénombre étouffante, air vicié, parois corrodées... Au pied des marches, vous découvrez à la lueur sourde d'une lanterne une longue coursive qui s'enfonce dans l'obscurité. La mer a envahi les lieux, l'eau vous monte aux mollets et clapote doucement, saumâtre. Vous avancez, mal à l'aise, Hécate blotti derrière votre épaule, la lanterne projetant des lueurs dansantes sur les parois rongées par l'humidité. Bientôt, votre progression se trouve arrêtée par deux lourds coffres de métal posés en plein milieu du couloir étroit. Ils semblent avoir résisté au passage du temps et à la corrosion.

Deux de vos matelots s'affairent à forcer les serrures, leurs grognements et le crissement du métal troublant seuls le silence épais. Alors que vous jurez en sentant une goutte d'eau vous tomber sur la nuque, les couvercles basculent et vous restez bouche bée devant le monceau de pièces d'or révélé, étincelant à la lueur de la lampe.

- La solde des mercenaires, souffle Hécate, dans votre dos.

- Foutre, il y a là de quoi payer la rançon d'un roi, murmure un de vos hommes, la bouche sèche.

Un hurlement déchire le silence, vous faisant sursauter violemment. Vous vous retournez, arme au poing, ne voyant que la coursive déserte, plongée dans l'obscurité.

- Marco, c'était Marco ! Il fermait la marche !

- Il a disparu !

Un bruit spongieux, un chuintement...

Rendez-vous au [258](#).

104

Une fois l'étroit ruban de la plage franchi, vous avancez au coeur de paysages écrasés de soleil, vibrant sous l'azur du ciel, dans le grésillement des cigales. De nombreux oliviers poussent ici, prodiguant une ombre bleue-verte bienvenue. Ici et là, des sentiers étroits et poudreux partent à travers la campagne, griffant l'herbe sèche et blonde, menant partout et nulle part. Sur votre droite se déploie une vallée encaissée où se trouvent visiblement des arbres fruitiers. Plus loin devant vous, un sentier de chèvres monte vers une vaste forêt. Diviser vos forces serait peu avisé, d'autant plus que vous ignorez si cette île est habitée ou pas.

Allez-vous diriger vos pas vers la vallée (rendez-vous au [378](#)).

Ou organiser une chasse dans la forêt (rendez-vous au [438](#)).

105

Une sensation désagréable vous alerte soudain, quelque chose ondule sur votre bras... Quelque chose de mou et spongieux... Avec dégoût, vous découvrez plusieurs sangsues, grosses limaces noires et luisantes, attirées par le sang qui coule de votre blessure. Vous vous hâtez de rejoindre le rivage et vous asseyez sur le sable, remontant prestement la manche de votre tunique. La meilleure façon de s'en débarrasser serait de les brûler mais vous n'en avez pas les moyens et vous vous contentez donc de les arracher du mieux possible, frémissant sous l'aiguillon de la douleur (lancez un dé : le résultat indique le nombre de sangsues fixées à votre blessure et que vous arrachez. Chacune vous coûte 1 point de vie). Vous mordant la lèvre, vous vous redressez et reprenez votre route d'une démarche incertaine à travers les papyrus. Vous en êtes certain, votre navire n'est plus très loin maintenant.

Rendez-vous au [454](#).

Vous vous énervez sur la petite porte basse en fer, la lame de votre sabre dans la serrure corrodée, bientôt ruisselant de sueur.

- Allez, saloperie...

La lame dérape soudain, vous entaillant la main au passage et vous poussez un cri de douleur (vous perdez 1 point de vie). Un marin vient aux nouvelles, l'air inquiet :

- Capitaine ?

- Ce n'est rien, je me suis coupé. Viens m'aider, tu veux ?

A deux, vous tirez sur le petit panneau, vous attendant à voir s'écouler du blé, de l'orge ou autres céréales. Un juron vous échappe et vous reculez précipitamment, les yeux emplis d'épouvante : ce sont des crânes qui roulent à vos pieds, suivis par des ossements qui dégringolent en cliquetant de façon sinistre. Par les dieux ! Ces silos sont remplis d'ossements et des ossements humains ! Fémurs, tibias, crânes... Quelle est cette folie ?

Votre compagnon, blême, vous prend par le bras et vous conjure de décamper. Vous rejoignez vos hommes et, leur tâche étant terminée, leur ordonnez de rejoindre le Tirésias au plus vite. Une fois à bord, Sirmion se met au travail, vous assurant que l'eau potable et les fruits frais recueillis permettront de rapidement venir à bout de l'épidémie.

Rendez-vous au [286](#).

Au dernier moment, le Tirésias parvient à éviter la charge de la Chimère, cette dernière frôle le flanc de votre vaisseau, le faisant tanguer et vibrer. Vos hommes se sont repris et lancent leurs grappins, les crocs de fer se plantant dans le bois épais du navire ennemi. Pendant quelques minutes, les deux navires continuent sur leur lancée, soudés l'un à l'autre, fendant les flots, leurs bords si proches que vous pouvez distinguer nettement chaque visage, chaque marin. Puis vos embarcations respectives s'immobilisent enfin et c'est alors l'abordage, dans une clameur déchaînée qui fait vibrer l'air dans la fumée et les flammes.

L'équipage de la Chimère a une combativité de 11 et un total d'équipage de 20.

Si vous et vos hommes êtes vainqueurs, rendez-vous au [310](#).

- Peut-on se joindre à vous ?

Un des joueurs lève sur vous un oeil méfiant :

- Montre voir la couleur de ton argent d'abord.

Vous jetez sur la table une bourse petite mais lourde, qui tinte agréablement.

- Couleur or mes amis.

Vous voici attablé à une partie de Calao, un jeu de cartes connu qui n'est un jeu de hasard

que pour ceux qui ne savent pas jouer... C'est un jeu où les mises sont élevées, celle de ce soir est de 100 pièces d'or, pas moins. A votre table se trouvent un robuste esclave en fuite, l'épaule marquée au fer rouge de la marque de son ancien propriétaire, un travesti, fardé, poudré et parfumé, vêtu d'une ample robe brodée de papillons et un riche marchand aux mains potelées chargées de bagues. Ce dernier est le premier à jeter l'éponge, se retirant avec ses gains. Vous poursuivez donc la partie à trois et le jeune travesti semble sûr de lui, relançant à chaque tour. Bientôt, l'importance des mises commence à inquiéter l'autre joueur qui vous jette un regard furtif par-dessus ses cartes. Jusqu'ici, vous avez eu de la chance mais le nouveau montant, 450 pièces d'or, vous met mal à l'aise.

- Je relance de 50, annonce le travesti, la voix flûtée, en poussant les pièces au centre de la table de ses mains aux ongles teints.

500 pièces d'or... Cette fois, l'ancien esclave préfère se retirer. Vous voilà donc face au dernier joueur, tandis que plusieurs clients se rassemblent autour de votre table en chuchotant. A ce stade du jeu, vous pouvez également vous retirer sans montrer vos cartes et vous gardez votre mise initiale de 100 pièces d'or. Vous pouvez également demander à abattre les cartes. Dans ce cas, soit le travesti a effectivement de meilleures cartes et il remporte tout, soit il bluffe, vos cartes sont meilleures et c'est vous qui gagnez.

Si vous choisissez d'abattre vos cartes, rendez-vous au [66](#).

Si vous vous retirez, vous constatez que la partie a duré longtemps, l'après-midi s'achève, il est temps de regagner votre bord (rendez-vous au [320](#)).

109

Votre intervention prend les assaillants totalement au dépourvu et le premier s'effondre sans comprendre, le crâne ouvert, dans une grande giclée de sang et de cervelle. Le temps de dégager votre arme, son compagnon s'est repris. Repoussant sa première proie à moitié évanouie, il s'avance vers vous, esquissant un sourire mauvais aux dents déchaussées.

Cet assaillant a besoin d'un 5 minimum pour vous toucher mais son arme n'occasionne que les blessures indiquées par les dés s'il parvient à vous atteindre. Doté de 15 points de vie, il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [319](#).

110

La forêt se referme sur vous comme une nasse, bruisante, en une moiteur étouffante, vous donnant l'impression d'avancer au coeur d'une gigantesque émeraude. Le cou et les aisselles mouillés de sueur, les narines assaillies de senteurs âcres, vous progressez à travers les arbres festonnés de lianes, indifférent aux cris des perroquets et des singes. Courbé en deux, vous avancez lentement, fouillant du regard l'herbe épaisse, à la recherche des plantes décrites par Sirmion. Vous ne tardez pas à faire halte, le souffle court, la tunique collante de transpiration, chassant rageusement ces maudits insectes d'un revers de main. Il vous semble alors entendre du bruit et percevoir un mouvement derrière vous...

Si Tallula est descendue à terre avec vous, rendez-vous au [414](#).
Dans le cas contraire, rendez-vous au [39](#).

111

Bientôt se profile au loin une grande île surplombée de montagnes élevées, bordée de hautes falaises blanches autour desquelles tournoient mouettes et goélands. Devant vous apparaissent les maisons, tours et habitations d'une ville imposante au port bien aménagé, dont l'entrée est gardée par une immense statue, de plus de trente mètres de haut.

Impressionné, vous levez la tête, main en visière, pour admirer le guerrier de bronze et d'or, étincelant au soleil. Fièrement campé, il tient un bouclier rond gravé d'une murène et brandit dans son bras levé un glaive à large lame. Il y a deux siècles, un peuple venu de l'est a déferlé sur ces îles pour s'y tailler un royaume, ses fondateurs bâtissant ce géant de métal en l'honneur de leur roi. Puis ils furent finalement repoussés par les insulaires et aujourd'hui, cette île, Kéosia, est tout ce qui reste de leur éphémère royaume... Par contre, le navire d'Atréus n'est plus en vue...

Si vous avez toujours besoin d'un calfat, vous devriez pouvoir en trouver un ici (rendez-vous au [429](#)).

Sinon, vous vous contentez de jeter l'ancre pour la nuit, laissant ceux de vos hommes qui le veulent descendre à terre s'amuser un peu (rendez-vous au [320](#)).

112

Lové contre vous dans les draps froissés, Kéo semble pensif, vous caressant distraitement la poitrine.

- C'était surprenant et... inattendu, murmure-t-il. Mais agréable. J'avais entendu parler de gens comme toi mais je ne pensais pas en avoir un dans mon lit un jour.

Vous préférez changer de sujet et demandez en caressant ses cheveux blonds :

- Dis-moi, tu as entendu parler d'un certain Atréus ?

Kéo semble réfléchir, sourcils froncés, accoudé au traversin.

- Un capitaine ? Un type au teint blafard, au profil de faucon avec son nez busqué ? Il commande un navire, la... la Gorgone, un truc comme ça ?

- La Chimère.

- La Chimère, c'est ça. Oui, il a passé une soirée ici avec ses hommes, pas plus tard qu'hier. Le patron était content de les voir partir.

- Pourquoi ?

- Des soudards, violents et avec des goûts sexuels assez singuliers. L'un d'eux a même tabassé une des filles cette nuit-là, il a fallu le foutre dehors. Et cet Atréus... Un type aussi glacial qu'un serpent. Je ne coucherais pas avec lui, même pour 100 pièces d'or.

Vous demandez à Kéo s'il sait où votre proie est partie.

- Vers le sud je crois, répond-t-il en baillant et en s'asseyant. Pourquoi toutes ces questions ?

Sans répondre, vous vous levez et vous rhabillez, avant d'embrasser son tatouage en forme de requin, au-dessus du sexe, et de rejoindre la grande salle, toujours aussi animée. Vous constatez alors que la journée est bien avancée. Il vous reste juste le temps de trouver un calfat (rendez-vous au [95](#)) ou de recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [330](#)). Vous pouvez aussi choisir de rejoindre votre bord dès maintenant (rendez-vous au [320](#)).

113

Rien à faire, ces démons à la peau brunie ne vous lâchent pas ! Bientôt, plusieurs de leurs pirogues longent les flancs incurvés de votre vaisseau, décochant leurs traits, vous obligeant à vous abriter derrière le bastingage. Vous n'êtes pas assez rapide cependant et, pour éviter une des flèches d'os barbelé, vous plongez sur le côté, perdez l'équilibre et basculez par-dessus bord ! Une douleur violente irradie dans votre bras lorsque vous vous rattrapez de justesse au rebord ouvragé de la lisse (vous perdez 3 points de vie). Vous voilà suspendu par le bras au flanc du navire, gesticulant et jurant, les jambes dans le vide. Au-dessous de vous, les eaux bleues défilent à une vitesse impressionnante, le Tirésias étant lancé à pleine vitesse. Vos hommes se précipitent à votre aide mais de nouveaux traits sifflent, un matelot bascule en hurlant et vous frôle, avant de percuter la surface et disparaître. Il faut vous rétablir et vite !

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [79](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [387](#).

114

Une femme avenante, son panier de coquillages sous le bras, vous désigne l'auberge principale et vous lance un regard appréciateur par-dessus son épaule tandis qu'elle s'éloigne. Suivant ses indications, vous poussez la porte de La pieuvre noire et descendez quelques marches. La salle est vaste, plongée dans une pénombre enfumée et emplie d'une clientèle hétéroclite, dans le bruit assourdi des conversations. Odeur de porc rissolé, de vin aigre, d'ail et de sueur... Des chapelets de calamars et d'algues pendent des poutres noircies, des rires fusent ici et là, des dés en os de mouton roulent sur les tables maculées de vin... Dans le fond, vous notez une grande agitation, des cris, une excitation certaine et un attroupement. Contre le mur opposé, orné d'une frise écaillée représentant des dauphins, un groupe de marins robustes, leurs tuniques tâchées de vin et d'eau de mer, joue aux dés en silence.

Si vous adressez à ces hommes, rendez-vous au [312](#).

Si vous allez voir ce qui se passe dans le fond de l'établissement, rendez-vous au [3](#).

Une fois sur la plage, vous vous approchez du petit groupe qui vient à votre rencontre, des hommes solides et brunis par le soleil, armés de lances et de boucliers, portant des casques incrustés de coquillages, des jambières de métal gravé aux mollets. Leur chef arbore lui grande beauté et jeunesse, des yeux verts de chat et d'épais cheveux noirs. Après les salutations d'usage, il s'assoit sans façons sur le sable, vous invitant à faire de même.

- Je suis le seigneur Lysarque et j'ai dû fuir mon pays il y a trois ans maintenant, suite à une intrigue de cour qui a mal tourné. Mes ennemis ont convaincu le prince que je complotais contre lui et je n'ai eu le choix qu'entre la fuite ou la hache du bourreau. J'ai embarqué avec ma maison et mes gens, fuyant vers le sud, jusqu'à ce qu'une tempête nous drosse sur les récifs et nous échoue sur cette île. Nous avons alors découvert cette forteresse abandonnée et l'avons investie. Qui l'a bâtie, je n'en sais rien, elle était déserte à notre arrivée. Nous nous sommes donc installés. La mer et les forêts giboyeuses nous ont fourni de la nourriture en quantité, sans compter de nombreuses sources, du bois pour nous meubler et nous chauffer et même du minerai pour forger armes, pointes de flèches et boucliers. Nous avons tenté de construire un navire pour repartir mais cela n'a pas été possible. Et pour aller où de toutes façons ? Mes ennemis sont sûrement toujours en place à Marad et je n'ai rien à espérer de ce côté-là. Bon gré, mal gré, cet endroit est devenu notre nouveau foyer.

- Et qu'est-ce que cela a à voir avec moi ? demandez-vous.

Rendez-vous au [439](#).

Vous reculez jusqu'à heurter un des mâts, le souffle court, le sabre rouge de sang. Autour de vous, c'est la débandade : la mort de leur chef a définitivement sapé le moral de vos adversaires qui fuient le navire en passant par-dessus bord, aussitôt criblés de flèches par vos archers. Le Griffon commençant à s'enfoncer de façon inquiétante sous vos pieds, vous ordonnez le retour au Tirésias et dégagez cet dernier en hâte. Bientôt, le navire de feu Paraki le Borgne s'enfonce dans les flots où flottent ici et là des cadavres truffés de flèches (la bataille vous a coûté 4 points d'équipage). Alors que vous approchez de la plage bordant la forteresse, vous voyez les hommes de Lysarque vous saluer depuis la grève, agitant joyeusement les bras. Mettant le canot à la mer, vous rejoignez son capitaine, Apamas, un grand gaillard en cuirasse d'écailles, casque à fanons de baleine sous le bras, qui vous félicite chaleureusement.

- Ta récompense, ami !

Apamas vous remet alors un coffret contenant 800 pièces d'or, votre part du trésor.

- Capitaine, mon maître te propose de passer une dernière nuit avec nous, afin de célébrer dignement ta victoire. Nous allons organiser une grande fête en ton honneur, tes hommes méritent de se distraire après une telle bataille !

Derrière vous, de nombreux marins approuvent bruyamment.

Si vous acceptez, rendez-vous au [318](#).

Si vous préférez partir sans attendre, ne voulant pas laisser à Atréus, où qu'il soit, le temps de définitivement vous semer, rendez-vous au [294](#).

Si enfin vous avez discuté avec Atelas la nuit précédente, rendez-vous au [308](#).

Un juron échappe à votre rival :

- Enfer ! Il en manque un ! Par tous les dieux, j'ai dû mal interpréter les écrits de Téophano... Il y a six médaillons et pas cinq... Où diable se trouve le dernier ?

- Tu cherches ça Atréus ?

Le Passeur se retourne, vif comme un cobra, dégainant son arme. Et se fige en vous découvrant, moqueur, jouant avec le bijou d'or passé à votre cou. En d'autres circonstances, l'air stupéfait de votre rival vous ferait éclater de rire. Mais il se reprend vite :

- Chien d'enuque ! Que fais-tu ici ? Comment as-tu découvert l'existence des médaillons et du trésor ?

- Je n'ai rien découvert, répondez-vous, blémissant sous l'insulte. J'ignorais tout de ce trésor.

- Téophano le Fou, feu roi des pirates, savait lui... Il avait découvert l'existence d'un trésor fabuleux dans ces îles perdues, au cours d'une de ses errances. Il n'a pas pu revenir le chercher, étant mort entre-temps. Aidé par un certain poison...

Un sourire mauvais éclaire le visage blafard du Passeur et un murmure stupéfait parcourt votre groupe.

- Tu as tué Téophano ? Tu l'as empoisonné ?

- Oui imbécile ! Et c'est en fouillant dans ses affaires que j'ai découvert l'existence du trésor, des médaillons qui permettent d'y accéder. Tout était consigné sur des rouleaux cachés dans un coffret scellé. Téophano avait découvert ce temple mais il lui manquait les médaillons... Il est rentré à Méryne pour monter une expédition afin de les trouver. Il n'en a pas eu le temps... En supprimant Téophano, je ne voulais que le trône de Méryne mais avec cette découverte, j'ai compris que je pouvais avoir plus, beaucoup plus. Il ne me restait plus qu'à m'assurer que mon seul rival pour la succession disparaisse... Mais tu as survécu, encore une fois. Tu as décidément beaucoup de chance, l'Ambigu...

Vos deux groupes avancent lentement l'un vers l'autre, arme au poing, le regard mauvais. La voix d'Atréus claque comme un fouet :

- Tuez-les ! Et rapportez-moi le médaillon !

Si vous étiez poursuivi par une flottille de pirogues et avez réussi à vous en débarrasser définitivement ou si vous ne l'avez pas rencontrée, rendez-vous au [126](#).

Si vous n'êtes pas débarrassé de ces poursuivants, rendez-vous au [28](#).

Le corps du requin disparaît vers les profondeurs, laissant derrière lui une traînée sanglante. Traînée qui va attirer ses congénères... Atteignant enfin le radeau, vous montez dessus avec prudence, veillant à ne pas le faire chavirer. L'homme est à demi-conscient, un

gaillard de taille médiocre mais solide, le teint clair, les cheveux et la barbe noire, sa tunique maculée de goudron et de résine. Vous entreprenez de cisailer les cordes avec lesquelles il s'est lié à l'embarcation, tout en guettant l'arrivée possible d'autres squales. Bon sang, le type connaissait son affaire en faisant ces nœuds ! Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [27](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [285](#).

119

Votre concurrent hésite, une grimace de contrariété passant fugitivement sur son visage. Il joue un moment avec les perles de jade de son collier puis hausse les épaules et jette l'éponge, se détournant et quittant les lieux. Le maître des ventes, lui, se frotte les mains tandis que vos marins déposent la somme convenue devant le scribe et que vous signez l'acte de vente. Vos hommes s'emparent alors des couffins, sacs et tonneaux pour les emmener à bord.

- 400 pièces, c'est beaucoup quand-même, murmure Sirmion tandis que vous quittez la salle des ventes avec lui (notez que vous avez désormais de la nourriture de qualité pour un bon moment).

Une fois dehors, vous clignez des yeux au soleil, regardant autour de vous. L'après-midi est bien avancé, le soir ne va pas tarder, certaines échoppes ferment déjà et il vaut mieux retourner à bord pour y passer la soirée. Vous aurez le temps de régler vos autres affaires demain matin. Ce soir-là, vous partagez votre repas avec vos marins, vous mêlant même à leurs chants et danses sur le pont brillamment éclairé, au milieu des rires, avant d'aller vous coucher.

Rendez-vous au [140](#).

120

Après une nuit d'un sommeil léger, hanté de visions de zombies sur fond de navire en feu, vous montez sur le pont, tôt le matin, pour découvrir une petite île au port bien abrité, les collines vertes couvertes d'oliviers. La petite ville de pierre blanche s'éveille doucement, progressivement dévoilée par le soleil. De nombreux navires se balancent doucement le long des quais léchés par les vagues.

Si vous pensez avoir besoin de recruter des membres d'équipage, vous pouvez tenter votre chance sur cette île inconnue. Dans ce cas, rendez-vous au [236](#).

Si vous préférez poursuivre votre route sans perdre de temps, rendez-vous au [49](#).

Ce soir-là, comme d'habitude, vos hommes mangent ensemble sur le pont à la lueur des lampes, chantent et dansent, frappant dans leurs mains. Mais vous sentez bien que cette joie, cette gaïté, sonnent creux... Ils sont de plus en plus fatigués de cette poursuite qui n'en finit pas et c'est sans entrain qu'ils s'amuse. Accoudé au bastingage, tourné vers les lumières de la ville, vous réfléchissez.

Peut-être avez-vous appris la direction prise par Atréus ? Dans ce cas, vous pouvez appareiller sans attendre et poursuivre votre route (rendez-vous au [48](#)).

Sinon, vous pouvez accepter la proposition de Méréa et vous présenter à la Taurobole, demain. Dans ce cas, rendez-vous au [180](#).

Enfin, vous pouvez appareiller et tenter de retrouver Atréus (rendez-vous au [244](#)).

Sirmion vient s'installer à vos côtés, accompagné d'un jeune mousse. Ce dernier vous maintient solidement contre lui tandis que le médecin s'active au milieu de ses fioles et éponges, une bassine d'eau chaude à ses genoux. Après avoir placé un bâtonnet d'ivoire dans votre bouche, il parvient à extraire le trait, non sans difficultés.

- Heureusement, la pointe n'était pas enfoncée profondément, vous rassure-t-il en nettoyant votre blessure. L'articulation n'est pas touchée et il n'y aura pas d'infection. Tiens-le bien toi, je vais bander son bras.

Quelques minutes plus tard, vous voilà debout, le bras bandé, revigoré d'un gobelet de vin dans lequel l'habile praticien a mélangé quelque remède de sa composition. Alors que vous inspirez avec joie l'air salé, gonflant votre poitrine, un de vos marins, posté à la proue, s'exclame, bras tendu :

- Capitaine, là ! La Chimère, le vaisseau d'Atréus !

C'est bien lui, impossible de se méprendre sur ce long et mince navire, à la forme mortelle, noire comme l'ébène, rehaussé d'or. Tout comme il est impossible de se tromper sur la silhouette farouche qui se tient à l'arrière, son manteau de soie rouge flottant au vent, le soleil couchant faisant étinceler son casque d'or. A la vue de votre ennemi, tout vous revient comme une nausée : le traquenard, la mort de vos lieutenants, cette fuite éperdue à travers les marais...

- Qu'attendez-vous ? En avant ! Rattrapez-le, je veux la tête de ce chien !

Rendez-vous au [302](#).

Vous avez assez perdu de temps et n'avez qu'une hâte, rejoindre Atréus et en finir avec cette course insensée. Aussi ordonnez-vous de distancer au plus vite ce navire inattendu.

Mais ce dernier semble décidé à en découdre et ne quitte pas votre sillage. Agacé, vous donnez l'ordre à vos hommes d'empoigner les avirons et ils courbent bientôt l'échine sur les lourdes rames de frêne tandis que les voiles claquent dans le vent.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [168](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [419](#).

124

Le vieil érudit a tenu à descendre à terre avec vous. Il s'avance soudain, visiblement intrigué, et se penche sur les épais panneaux, sourcils froncés. L'air inquiet, il se tourne vers vous :

- Vois-tu ce signe gravé dans le métal, Capitaine ? C'est un symbole runique ancien qui signifie "danger". Je ne sais qui a gravé cet avertissement mais il devait avoir de bonnes raisons. Je pense que nous devrions retourner à bord sans attendre, le danger et le mystère rôdent ici.

Vous pouvez suivre l'avis d'Hécate. Vous rejoignez alors le Tirésias et reprenez votre route (rendez-vous au [426](#)).

Si vous êtes décidé à en savoir plus sur cet endroit, rendez-vous au [368](#).

125

Vous vous installez à l'ombre pour partager les raisins avec vos hommes. Les grappes violettes, presque noires et luisantes, se révèlent délicieuses, gorgées de soleil et de sucre. Après vous être restaurés, vous restez un moment à écouter le bruit des cigales dans les herbes hautes avant de redescendre vers le village. Vous voici bientôt de retour sur le pont de votre navire, on remonte l'ancre dans un cliquetis de chaînes et vous reprenez votre route, glissant doucement sur les eaux scintillantes.

Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [19](#). Si ce résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [238](#).

126

Avec un cri, vous passez à l'attaque. L'instant suivant, le fracas de la bataille résonne dans la salle souterraine et les yeux fixes du dieu inconnu contemplant une scène frénétique et sanglante, à la lueur dansante des torches. Votre lame rouge de sang jusqu'à la garde, ruisselant de sueur, la tunique déchirée, vous cherchez votre ennemi du regard au sein de la confusion ambiante. Ce chien est en train de battre en retraite vers le fond du temple,

s'enfuyant par une issue masquée par l'imposante statue et vous vous lancez à sa poursuite. Sans doute a-t-il pris connaissance de ce couloir en parcourant les notes laissées par Téophano... Le passage débouche à l'air libre, sur un ensemble de ruines envahies par la jungle et la nuit. Ici et là se dressent pans de murs et piliers brisés, éclairés par une lune blafarde. Où est ce chien ? Il doit sans doute chercher à rejoindre son navire et vous prenez la direction de la plage, écartant avec impatience palmes et feuillages.

Si vous êtes recherché par Hassim, après avoir tué son frère lors d'une escale, rendez-vous au [162](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [452](#).

127

- De quoi je parle ? Mais des *Kapas* ! Tu as sûrement entendu parler de ces diables écailleux, ces créatures capables de respirer sous l'eau et de se déplacer sur la terre ferme. Les légendes racontent qu'ils sont nés des amours impurs d'une naufragée et d'un démon des profondeurs. Il y a une grotte à demi-immergée non loin où tout un groupe s'est installé, il y a peu. Les *Kapas* mangeurs de chair humaine ! Ils ont déferlé une nuit, sur les fermes et les villages, se répandant à la clarté des étoiles, griffant et mordant, répandant la mort avant d'assouvir un horrible festin ! Il y avaient des gens sur cette île, des villageois tranquilles... Les *Kapas* les ont décimés. Le jour, ils dorment dans leur grotte, sur leurs lits d'algues. A la nuit tombée, ils sortent et se mettent en chasse.

Un frémissement vous parcourt l'échine et vous jetez un regard inquiet vers la mer.

- Et toi ?

- Je suis Talos le lutteur, je viens de la ville de Calah sur la Mer Intérieure. Mon navire a fait naufrage il y a une semaine, je suis le seul survivant avec Bullrog. Echoués sur cette île, nous avons été accueillis et secourus par ces villageois. Jusqu'à cette nuit funeste... Nous avons dû fuir tandis que ces démons écailleux se répandaient à travers les maisons, lacérant et tuant ces pauvres bougres dans leur sommeil. Bullrog et moi nous sommes réfugiés et barricadés dans cette tour, une ancienne vigie. Il y a du gibier, de l'eau, des fruits en abondance ici et le jour, nous pouvons aller et venir sans être inquiétés. La nuit venue, nous nous barricadons et les entendons rôder... Tu as un équipage avec toi ? Un conseil : ne vous attardez pas, fuyez ! Dès que la nuit sera là, vous serez à leur merci et... Le colosse barbu est interrompu par vos hommes qui surgissent de la forêt, certains portant la dépouille d'un daim, d'autres des paniers remplis de fruits frais et de baies sauvages. Ils restent surpris en découvrant votre interlocuteur et plusieurs dégainent leur sabre tandis que le chien se met à grogner.

Vous pouvez suivre le conseil de Talos et regagner au plus vite le Tirésias car la nuit approche et s'il a dit vrai, un grand péril vous guette. Dans ce cas, rendez-vous au [274](#).

Si vous proposez à Talos de rejoindre votre bord, pour le remercier de vous avoir prévenu, rendez-vous au [420](#).

La grille usée ne résiste pas longtemps à quelques coups de sabre solides et elle cède dans un fracas métallique qui résonne dans la pénombre. Penché sur le fameux livre, après une hésitation, vous forcez sans peine le fermoir et l'ouvrez doucement. Bien que les pages craquantes soient jaunies, attaquées par la moisissure ou rongées par l'humidité, l'écriture est encore lisible. N'y comprenant pas grand-chose, vous tendez le volume à Hécate qui le feuillette avec prudence, sourcils froncés et les yeux plissés.

- On dirait le livre de bord du capitaine... Oui, je crois que c'est ça.

- Si ce type est le capitaine, que fait-il ici, dans une cellule ? demande un des marins.

Le vieil érudit parcourt de l'index les lignes à l'encre passée, aux tournures anciennes :

- Ils m'ont forcé, obligé à l'impensable... Ils savent que j'ai pratiqué la sorcellerie autrefois et que je connais les rites obscurs... Deux semaines après... après le naufrage... Faim, soif, la folie... Nous allons... nous allons crever ici... Ils... Ils m'ont enfermé et torturé pour que... je fasse ce qu'ils m'ont demandé... Qu'ils aillent au diable ! Si c'est ce... ce qu'ils veulent... Je réciterai les formules interdites, j'accomplirai les rites... Fous ! Ils croient vraiment qu'ils survivront ainsi ? La mort vaut mieux que l'existence à laquelle ils se destinent... La... la mienne s'achève bientôt... Je... je les... je les laisse à la survie impure qu'ils m'ont obligé à... à...

Le vieux lettré relève la tête :

- Le reste est illisible.

Vous vous regardez tous. De toute évidence, une partie de l'équipage a survécu un moment. Mais de quoi parle exactement ce foutu livre ? Qu'ont demandé les survivants au capitaine, allant jusqu'à le torturer pour l'obtenir ? Vous fixez en silence le corps étendu, comme pour y trouver une réponse à vos questions. A la lueur de la lanterne, il semble vous défier d'un rire moqueur. Autour de vous, vos hommes s'agitent, mal à l'aise.

Si vous décidez de quitter ces lieux et de regagner le Tirésias, rendez-vous au [348](#).

Si vous poursuivez en descendant l'escalier, rendez-vous au [332](#).

129

Arrivé au niveau de l'elfe, vous frappez le serpent de mer et ce dernier relâche aussitôt son étreinte pour s'éloigner dans une traînée de sang. L'elfe en profite pour fuir mais l'instant suivant, les anneaux glacés du serpent s'enroulent autour de votre taille tandis qu'il repasse à l'attaque, tentant de vous maintenir et de vous entraîner vers les profondeurs. Car contrairement à sa précédente proie et à lui, vous ne respirez pas sous l'eau...

Le serpent de mer se meut avec une habileté redoutable : il lui faudra obtenir un 4 minimum pour vous toucher et ses crocs occasionnent 2 points de blessure supplémentaires. De votre côté, le fait de combattre sous l'eau vous désavantage clairement et, quoiqu'il arrive, vous perdrez automatiquement 1 point de vie à chaque assaut en raison du manque d'air. Cette créature possède 11 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [287](#).

Plissant les yeux dans l'obscurité, vous apercevez un canot au bord de l'eau, plusieurs marins aux avirons et une silhouette familière qui arpente la plage, tenant une torche, comme si elle cherchait quelqu'un... Votre coeur bondit dans votre poitrine en reconnaissant la guerrière noire et vous criez son nom, agitant les bras avec force gestes. Tallula lève la tête, vous aperçoit et vous désigne aussitôt à ceux qui attendent dans le canot. Alors que vous descendez la pente, écartant les palmes, la guerrière s'agite et vous crie quelque chose que vous n'entendez pas, tout en faisant de grands gestes... Au moment où vous vous retournez, un grand et solide guerrier à la peau brune marquée de scarifications, paré de colliers de coquillages et de peintures de guerre, un pagne d'écorce autour des reins et des plumes de perroquet dans les cheveux surgit de la forêt, alerté par vos cris. Avec un grognement de satisfaction, il avance lentement vers vous, tel un fauve en chasse.

Ce solide combattant a besoin d'un 5 minimum pour vous atteindre, sa hachette à lame d'obsidienne occasionne 2 points de blessure supplémentaires et il est doté de 19 points de vie. Il frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [25](#).

131

Il semble que calfat ne soit pas une activité très prisée dans cette ville : après deux heures passées à arpenter les boutiques et interroger les passants, vous avez fait chou blanc. C'est finalement un gamin occupé à jouer avec son chaton sur le pas d'une porte qui vous redonne un peu d'espoir :

- Un calfat ? Il y a le vieux Farouz, tu le trouveras à la taverne de l'Espadon, au bout de la rue Capitaine. Mais j'espère pour toi que tu as une bonne cave à ton bord...

Intrigué, vous remerciez le gamin d'une piécette et entrez bientôt dans la taverne, un petit établissement crasseux et enfumé, au sol de terre battue couvert d'une natte, sentant la fumée, le vinaigre et le poisson écaillé. Le patron vous désigne un homme plus très jeune, au teint mat, affalé devant sa cruche de piquette, l'air hagard et confus.

- Dieux ! s'exclame Sirmion, s'il n'est pas complètement plein, il n'en est pas loin !

- C'est un brave gars et qui connaît son boulot, intervient le tavernier en écrasant une blatte d'un geste agacé. Mais le vin est sa faiblesse, si on le laisse picoler, il n'est plus bon à rien. Si tu veux l'engager, veille à ce qu'il n'approche jamais les tonneaux de ta cale, c'est un conseil. En tous cas, il ne te coûtera pas cher, il est à l'affût de la moindre pièce.

Vous observez le vieux calfat : assis à sa table, dodelinant de la tête, il semble ne rien attendre.

Si vous décidez de lui proposer de rejoindre votre bord, rendez-vous au [18](#).

Sinon, vous quittez les lieux sans attendre. Vous pouvez alors, si ce n'est déjà fait, chercher à recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [451](#)) ou acheter de la nourriture (rendez-vous au [11](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

Vous reculez jusqu'au mur, malade de dégoût, tandis que le corps flasque est agité de ses derniers soubresauts. Ceux qui vous accompagnaient sont morts, une partie de leurs corps rongée par les sucs immondes, laissant voir le jaune de l'os, les muscles roses et les veines bleues... Luttant contre une violente envie de vomir, vous faites demi-tour et errez un moment à travers les couloirs silencieux de cette maudite forteresse, seule présence vivante parmi les ténèbres et l'oubli.

- Capitaine ! Il est là, les gars !

Vos hommes, enfin ! Ils vous pressent de tous côtés, vous demandant ce qui s'est passé. Ne répondant que par bribes, vous les entraînez au-dehors dès que vous avez retrouvé le couloir principal. Sur votre ordre, ils referment soigneusement les lourds vantaux tandis que vous accueillez avec bonheur la lumière, le soleil, l'air frais. Sans attendre, vous regagnez votre bord où Sirmion s'empresse de vous soigner. Le vieux praticien ne peut pas grand chose pour les brûlures infligées par Versek et doit se contenter de rafraîchir les brûlures et d'apaiser la douleur (si vous avez été blessé par le ver nécrophage, vous regagnez 7 points de vie). En attendant, le Tirésias lève l'ancre et reprend sa route. Rendez-vous au [426](#).

Une foule impatiente vous accueille avec de grands cris tandis que, clignant des yeux, vous avancez au centre de l'arène vibrante de chaleur. Sur les gradins, vous apercevez Sirmion et d'autres membres de l'équipage, visiblement dans l'expectative eux aussi. Le sable est couvert de pétales de fleurs, l'air chaud sent l'encens et le safran, à en donner mal à la tête. Là-bas, dans une loge surélevée, vous découvrez, assis sur son siège pliant, Nério, maître de Knossa : un homme corpulent et joufflu, les cheveux roux, le visage marqué de tâches de rousseur, suant sous ses lourdes robes brodées. A ses côtés est assise Méréa sur un tabouret. La voyante aux paupières fardées a sa main posée sur celle de son maître et vous observe intensément. Sur un signe de Nério, les trompettes résonnent et une porte de bois coulisse lentement... Vous reculez instinctivement devant la créature qui se découpe dans la lumière : une incroyable combinaison d'homme et de taureau, comme le fruit d'une copulation monstrueuse. Impressionné, vous notez la largeur des épaules et du poitrail velu, la musculature souple sous le cuir épais, les larges cornes recourbées, le visage terriblement humain et bovin à la fois... Un des larges pieds griffus gratte le sol avec impatience et le Minotaure s'avance lentement...

Ce monstre est assez lent, il lui faut en effet obtenir un 7 minimum pour vous atteindre. Par contre, sa force redoutable lui permet d'occasionner 4 points de blessure supplémentaires avec son lourd marteau de guerre. Son cuir épais lui permet de retrancher 1 point de blessure et il est doté de 21 points de vie. Vous attaquez le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [60](#).

De retour au temple, vous ôtez de votre cou le dernier médaillon et l'insérez dans son logement. Une vibration sourde parcourt l'autel, puis ce dernier glisse lentement sur le côté, révélant une fosse creusée dans la pierre. Une fosse emplies d'un trésor dont l'éclat illumine le sanctuaire et arrache un cri rauque à votre équipage : la cavité est remplie de pièces d'or anciennes et de bijoux magnifiques ! Une fortune en pierreries chatoyantes et étincelantes, éclairant la pénombre d'éclats fulgurants et colorés, comme des éclats d'étoiles aux reflets d'arc-en-ciel. Il vous faut un moment pour reprendre vos esprits avant que deux de vos marins ne descendent dans la fosse, de grands sacs de toile en main, les yeux avides. En peu de temps, vous récupérez ce butin digne d'un roi et regagnez votre bord, abandonnant l'île sans nom. Sirmion vient vous rejoindre à la proue, posant sa main sur votre épaule :

- Ne sois pas amer. Atréus a tout perdu, il t'a échappé certes mais son équipage a été massacré, il doit lui rester juste assez d'hommes pour faire naviguer son navire. Son pouvoir est brisé, nous serons à Méryne avant lui et tu vas y rentrer en vainqueur, avec de surcroît un fabuleux trésor. Et quand les autres sauront qu'Atréus a empoisonné Téophano, tous les capitaines qui croiseront sa route feront tout pour l'envoyer par le fond. Je parie qu'on te ramènera sa tête avant la prochaine saison des tempêtes.

Vous hochez la tête avec un sourire, contemplant l'aube rose, lumineuse, qui s'étend sur la mer.

C'est donc ainsi que s'achève votre aventure Capitaine ! Félicitations !

Par chance, le vieux Farouz est sobre aujourd'hui... Descendu dans les entrailles du navire, il n'en ressort que bien plus tard, son tablier maculé de graisse et d'eau de mer, les mains noircies. Pas de miracle à attendre de sa part mais la voie d'eau est solidement colmatée, vous pouvez reprendre la mer et poursuivre votre route avec prudence (votre vaisseau regagne 2 points de résistance). Émergeant enfin de ce brouillard infernal, vous retrouvez avec bonheur le soleil, la lumière et le ciel d'un bleu éclatant. D'après vos estimations, vous ne devriez pas être loin de la riche île de Kéosia et de son port.

Si vous voulez y faire escale pour recruter des membres d'équipage, rendez-vous au [262](#). Si vous poursuivez sans attendre à la recherche d'Atréus, rendez-vous au [305](#).

Heureusement, vos deux lieutenants ont pris assez d'autorité sur l'équipage pour éviter le pire, aidés par Sirmion. Le vieux médecin est suffisamment respecté pour calmer les esprits et apaiser les tensions. En attendant, il vous faut au plus vite trouver de la nourriture fraîche et de l'eau. C'est alors qu'une île est en vue, assez vaste, couverte de végétation, d'oliviers et de vigne sauvage. Le vent vous apporte une odeur de miel chaud, de sel et de résine. Aussitôt, vous ordonnez qu'on jette l'ancre. Une heure plus tard, vous débarquez sur la plage avec vos hommes, n'ayant laissé à bord qu'une poignée de matelots

pour veiller sur le navire et leurs camarades alités.
Rendez-vous au [104](#).

137

Au fil des jours, le ciel se fait blanc, la lumière aveuglante. La chaleur sous la peau, le sel à la bouche, le feu du soleil au visage... Le Tirésias longe de nombreuses îles d'un vert tropical et ardent, bordées de lagons, de coraux... Depuis le pont, vous apercevez sur certaines d'entre elles, surgissant de la végétation, d'étranges constructions, des statues géantes dressées sur la plage comme des vigies. Il vous semble même entendre par moments le battement régulier et lointain d'un tambour. Sur des plages de pierres ponces, de grands varans écailleux paressent au soleil, vous regardant passer avec indifférence. Les hommes ont tendu de grandes bâches pour se protéger du soleil ardent. La nuit, les lampes éclairent le pont de lueurs rouges et bleues.

Lancez deux dés : si le résultat est compris entre 1 et 6, rendez-vous au [42](#). Si ce résultat est compris entre 7 et 12, rendez-vous au [216](#). Enfin, si vous faites un double, quel que soit le résultat, rendez-vous au [372](#).

138

Ce bijou semble taillé dans l'or mais en l'observant de plus près, vous en concluez qu'il s'agit en fait d'un matériau inconnu, lisse et brillant. Intrigué, vous le prenez entre le pouce et l'index, le tournant et retournant à plusieurs reprises sans rien découvrir d'autre (vous pouvez prendre ce bijou avec vous si vous le voulez ou le laisser là).

Il ne vous reste plus, si ce n'est déjà fait, qu'à rejoindre le bâtiment principal (rendez-vous au [189](#)) ou la grotte (rendez-vous au [351](#)). Vous pouvez également regagner votre navire et reprendre votre route. Dans ce cas, rendez-vous au [15](#).

139

Votre calfat remonte des entrailles du vaisseau, ses braies trempées et vous annonce qu'une voie d'eau importante s'est déclarée mais qu'il est parvenu à la combler. Toutefois, sa réparation ne tiendra pas longtemps, il lui faut du bois, en bonne quantité, pour permettre au navire de repartir et tenir la mer. Vous ordonnez donc de mettre le canot à l'eau pour rejoindre la côte au plus vite, plusieurs de vos hommes s'emparant de haches et de scies. C'est alors qu'un matelot vous interpelle :

- Capitaine, viens vite ! Sirmion est blessé !

Vous découvrez votre vieux mentor allongé dans sa petite cabine, visiblement souffrant, un jeune mousse à son chevet.

- Un coffre l'a violemment heurté au moment du choc et lui a cassé une côte. Il ne peut

presque plus bouger.

Inquiet, vous vous penchez sur le médecin, prenant ses mains tavelées dans les vôtres et lui demandant quoi faire.

- Il... Il existe des plantes efficaces... appliquées en cataplasme avec de l'argile... pour soulager et aider l'os à se ressouder. Il doit y en... en avoir sous ces latitudes.

Quelques minutes plus tard, vous débarquez du canot sur une plage étroite, bordée d'une épaisse forêt, accompagnés par le cri des mouettes et des goélands (si vous avez un ou plusieurs lieutenants, choisissez lequel ou lesquels vous accompagnent. Attention, si vous en avez plusieurs, vous devez en laisser au moins un à bord pour garder le navire. Vous pouvez également choisir de descendre à terre seul avec vos hommes). Vos matelots se déploient, hache au poing, pour aller chercher du bois tandis que vous vous enfoncez seul, sous le couvert épais de la forêt, à la recherche des plantes que vous a soigneusement décrites Sirmion .

Rendez-vous au [110](#).

140

- Capitaine ! Capitaine, réveille-toi, vite !

Maugréant, vous vous redressez sur votre couchette, les yeux embués de sommeil. Un de vos hommes est penché au-dessus de vous, une lampe en main.

- Capitaine, il faut partir et vite ! Je traînais encore en ville quand la nouvelle est tombée, peu avant minuit : une gamine est morte de la peste violette dans le quartier des chaudronniers. La ville va être bouclée, le port fermé, les équipages mis en quarantaine. Il faut partir Capitaine, ou nous risquons d'être bloqués ici !

Bien réveillé cette fois, vous donnez aussitôt vos ordres, car il serait dangereux de rester ne serait-ce qu'une heure de plus ici. Le martèlement des pieds nus résonne sur le pont, vos marins s'affairent, on remonte l'ancre, on tend toute la toile... Bientôt, le Tirésias glisse lentement le long des quais de pierre, sous les étoiles, et s'éloigne dans la nuit avant de gagner la haute mer. Depuis le gaillard arrière, drapé dans votre couverture, vous regardez s'éloigner les lumières de la ville, priant les dieux pour que la maladie ne soit pas déjà à votre bord.

Rendez-vous au [306](#).

141

Votre navire est accueilli à l'entrée du port de Kéosia par une immense statue de bronze et d'or, étincelante au soleil, représentant le fondateur du défunt royaume Kéosien. Autrefois, ce peuple déferla de l'est sur ces îles, décidé à s'y tailler un royaume. Mais les autres peuples de la mer se soulevèrent contre l'occupant et le refoulèrent, ne lui laissant que cette île et son ancienne capitale comme témoignage de son éphémère royaume insulaire. Contrairement à vos hommes, vous ne voyez rien du colosse étincelant, au bouclier rond gravé d'une murène, brandissant fièrement son glaive vers le ciel. Pas plus que vous ne voyez les falaises blanches, les collines couvertes d'oliviers et les montagnes bleues, ni les

tours, les toits de tuiles et les remparts aux motifs géométriques léchés par les vagues. Allongé dans l'obscurité de votre cabine, pris par la fièvre, veillé par Sirmion, vous passez les heures qui suivent dans l'hébétude et la confusion. A la nuit tombée, vos hommes sont revenus avec les onguents demandés et le vieux médecin s'active à nouveau, perçant les cloques, badigeonnant la brûlure et la nettoyant à l'eau fraîche avant de panser le tout (vous regagnez 3 points de vie).

Après une bonne nuit de sommeil, vous vous sentez mieux le matin venu. Adossé à votre oreiller, vous écoutez un marin vous révéler les informations qu'il a obtenu en ville. Atréus est passé par ici il y a deux jours avant de reprendre sa route, plein sud. Vous ordonnez alors le départ et le Tirésias quitte son mouillage, tournant sa proue vers l'horizon. Rendez-vous au [305](#).

142

Il n'est pas évident de viser correctement avec le roulis sous vos pieds, vous fronchez les sourcils, vous concentrant sur votre cible... Le trait part en sifflant et va se planter dans la poitrine écaillée, stoppant net les gesticulations de ce damné reptile. Il oscille comme un ivrogne pendant quelques secondes, avant de basculer et tomber à l'eau au milieu des cris et clameurs horrifiés de ses congénères. Quelques minutes plus tard, les deux navires se heurtent dans un choc sourd, flanc contre flanc, et vos hommes passent à l'abordage, se répandant en hurlant sur le pont adverse.

Le navire des hommes-lézards affiche 10 en combativité et un total d'équipage de 14. Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [427](#).

143

Le calfat hausse ses larges épaules et s'en retourne à son travail. Vous quittez donc les lieux, redescendant en ville. La chaleur est forte et le soleil ardent, bien que l'après-midi décline et vous faites halte en cours de route pour offrir un verre à vos compagnons, dans une taverne au bord du chemin. On vous y sert un petit vin rose et frais accompagné d'olives noires et vous vous reposez un moment, recrus de poussière et de soleil. De retour en ville, vous regagnez votre bord sans attendre (rendez-vous au [320](#)).

144

Un long trait noir traverse le ciel en sifflant et un bâton à l'extrémité taillée en pointe, passée au feu, vient transpercer la poitrine d'Hassim. Le guerrier ouvre grand les yeux, sa langue jaillit de sa bouche comme un pistil obscène, il vacille quelques secondes puis s'écroule sur le pont, lâchant son projectile. Les cris admiratifs de vos hommes envers Tallula sont alors couverts par des hurlements d'horreur et des cris de panique du côté de la Chimère...

Quelques instants plus tard, vous abordez le vaisseau de votre rival et reculez, frémissant, en prenant pied à bord : le pont est jonché de corps bleuis et raidis, de débris de terre cuite et de serpents morts ! Des vipères, des aspics, des serpents venimeux de toutes tailles et couleurs, voilà ce que contenait ce récipient ! Les hommes d'Atréus, pris à leur propre piège, les ont taillés en pièces mais les reptiles ont prélevé un lourd tribut avant de mourir. Avançant avec prudence, vous vous portez à la rencontre des survivants.

L'équipage de la Chimère a une combativité de 9 et un total d'équipage de 11.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [310](#).

145

Un grand soupir parcourt la table quand vous abattez vos cartes, dévoilant une combinaison supérieure à celle de votre adversaire. Une sourde tension fait vibrer l'air enfumé un instant mais disparaît quand, contre toute attente, la Murène éclate de rire et tape dans ses mains veinées de bleu.

- Excellent ! Tu mérites ta réputation. Et tu as mérité ta récompense également... Apprends qu'Atréus se dirige plein sud. Tu te demandes pourquoi n'est-ce pas ? Je l'ignore mais je pense qu'il cherche quelque chose. Quelque chose de suffisamment important pour le retenir ici alors qu'il devrait remonter vers Méryne pour réclamer la couronne de roi des pirates. Ceci étant mon bel hermaphrodite...

Votre interlocutrice se lève et aussitôt, tous font de même.

- Je te souhaite bonne nuit et bonne continuation.

Alors que vous vous ébrouez, vous frottant les yeux, les marins atablés que vous aviez repérés à votre arrivée vous abordent. Ils ont assisté à la partie et, impressionnés, vous proposent de passer à votre service pour 200 pièces d'or (si vous acceptez leur offre, votre navire gagne 5 points d'équipage. Si vous refusez ou n'avez pas les moyens, ils haussent les épaules et retournent à leur vin). Quelle que soit votre décision, il est temps de regagner votre bord car la nuit est tombée maintenant.

Rendez-vous au [320](#).

146

Le capitaine du port, un homme affable de petite taille au crâne rasé orné d'une queue de cheval maintenue par un anneau d'or, vous informe que oui, la Chimère est venue s'ancrer ici hier soir avant de repartir ce matin même, direction plein sud. Vous remerciez le capitaine et longez les quais, perplexe, sous les cris des mouettes et des albatros. A vos côtés, Sirmion partage vos questionnements :

- C'est étrange, pourquoi ne rentre-t-il pas à Méryne où il a des soutiens et des alliés ? Pourquoi ne rentre-t-il pas pour réclamer la succession de Téophano auprès de la Fraternité ?

Vous haussez les épaules, agacé. En attendant :

Si vous avez toujours besoin de trouver un calfat, rendez-vous au [95](#).

Si vous voulez engager des hommes d'équipage, rendez-vous au [330](#).

Si vous voulez tenter de renflouer vos caisses, rendez-vous au [32](#).

Enfin, si vous voulez partir sans attendre, craignant qu'Atréus ne vous échappe, rendez-vous au [225](#).

147

De nombreux corps bruns flottent ici et là, criblés de traits. Devant cette averse mortelle, vos assaillants abandonnent. L'un d'eux porte à ses lèvres un gros coquillage hérissé de pointes et souffle dedans avec force : un son étrange résonne sur les eaux et les hommes à la peau cuivrée virent de bord, leurs pirogues s'éloignant rapidement.

- Méfiance, murmure Sirmion à vos côtés. Ils sont encore très nombreux, ils pourraient revenir.

C'est pourquoi vous ordonnez à Fabio, votre vigie, d'être plus vigilant et attentif que jamais (notez que vous êtes définitivement débarrassé de vos mystérieux agresseurs).

Rendez-vous au [15](#).

148

Les deux corps gisent sur la plage, le sable buvant avidement leur sang. Rengainant votre arme, vous allez prêter main-forte à Atréus et mettez le canot à l'eau avant d'empoigner les avirons. Vos adversaires sont trop occupés à célébrer leur victoire et vous parvenez à vous éloigner dans la nuit, ramant jusqu'au lever du jour.

L'aube vous trouve tous deux épuisés, sales, vieillis de dix ans. Le canot oscille doucement sur la mer incendiée de soleil tandis qu'assis face à face, vous vous observez tous les deux, trop hébétés, trop surpris par cette situation grotesque et improbable. Atréus est le premier à se reprendre :

- Reposons-nous un moment puis ramons à tour de rôle. Nous finirons bien par toucher un rivage, les îles sont nombreuses dans ces eaux. Et puis, nos équipages, s'ils ont réussi à maîtriser l'incendie, vont partir à notre recherche.

Vous avez un rire amer :

- Et si c'est le tien qui nous retrouve en premier, autant que je me tranche la gorge tout de suite... Non, ils ne reviendront pas, nous les avons entraînés trop loin toi et moi... S'ils ont survécu, ils doivent être en route pour rejoindre Méryne maintenant.

Vous regardez autour de vous, mettant la main en visière et luttant contre une vague de désespoir. Des mouettes et des goélands tournoient dans le ciel, signe qu'une terre est proche. Il n'y a plus qu'à espérer aborder un rivage, y trouver eau et nourriture... Et peut-être un navire de passage qui voudra bien vous prendre à son bord... Alors que vous tentez de vous installer plus confortablement, Atréus fouille dans la poche de son gilet brodé et en ressort deux dés en ivoire, arborant un sourire fataliste :

- Puisque nous allons devoir passer quelques temps ensemble... Autant trouver de quoi nous occuper... Une petite partie ?

C'est donc ainsi que se termine votre aventure Capitaine !

- Je ne te crois pas.

Fouillant dans la poche de votre tunique, vous en sortez une bague ornée d'un gros cabochon d'ambre dans lequel est pris un insecte fossilisé. Une bague connue dans tout Méryne et qui ne quitte jamais le pouce de sa propriétaire. Jusqu'à ce jour où vous l'avez récupéré suite à cet abordage. Jasmine reste silencieuse, contemplant le bijou posé sur la table puis hoche la tête :

- Tu m'as frustré de ma vengeance l'Ambigu mais tu me fais là un beau cadeau. Tu m'as débarrassé d'une rivale redoutable. Fort bien : mes braves et moi sommes à ton service désormais et nous te suivrons où tu iras.

Vous dévisagez les marins attablés, cherchant sur leur visage une quelconque opposition ou un refus mais sans en trouver : ils suivront leur maîtresse sans sourciller. Il est temps de regagner votre bord et d'appareiller au plus vite, Atréus pourrait prendre trop d'avance et vous échapper une fois encore (rajoutez 6 points d'équipage à votre navire).

Rendez-vous au [137](#).

Vous posez le médaillon donné par la jeune femme sur la table tâchée de vin et déclarez à Nessos vouloir les engager, lui et ses compagnons. Le marin prend le bijou dans sa main calleuse et l'observe un moment avant de relever la tête vers vous :

- Je dois la vie au père de celle qui t'envoie. Et je paie toujours mes dettes. Garde ton or et dis-nous simplement où te retrouver, nous sommes désormais à ton service.

Vous jetez un regard vers les autres mais aucun ne bronche ni ne proteste : ils suivront leur chef jusqu'au bout, sans discuter. L'après-midi finissant, vous leur proposez de rejoindre le Tirésias avec vous et ils se lèvent pour vous suivre (vous gagnez 4 points d'équipage et, bonne surprise, un ancien calfat fait partie du groupe. Si vous n'en aviez pas, il est désormais à votre service).

Rendez-vous au [320](#).

Enfer ! La Chimère a pris trop d'avance et, alors que le jour naissant éclaire l'océan, vous avez perdu sa trace. Furieux, vous donnez un solide coup de poing dans le bois de la proue sculptée, avant de rejoindre votre cabine à grands pas. Cet après-midi, alors que vous

déambulez sur le pont comme un lion en cage, vous êtes abordé par Sirmion qui demande à vous parler, l'air préoccupé. Le médecin vous annonce un cas de scorbut à bord, le marin a été isolé dans une cabine, loin de ses camarades.

Si vous avez de la nourriture de bonne qualité à bord, rendez-vous au [47](#).

Si c'est de la nourriture de médiocre qualité que vous avez acheté, rendez-vous au [344](#).

Enfin, si vous n'avez pas acheté ou récupéré de provisions depuis le début de votre aventure, rendez-vous au [239](#).

152

Vous vous jetez sur le côté, roulant sur le sable, évitant de justesse la charge meurtrière. Mais pas le battement redoutable des sabots arrières qui vous frappent la tête au passage... Une pluie d'étincelles explose sous votre crâne et vous restez plaqué au sol, un sang chaud coulant de votre cuir chevelu (vous perdez 3 points de vie). Derrière vous, le taureau a coincé ses cornes dans le bois épais du mur. L'animal, furieux, tente de se dégager, beuglant et se tordant en tous sens. Titubant, des ondes de douleur dans le crâne, vous vous approchez avec prudence et parvenez à lui arracher la cocarde avant de la brandir vers le ciel. La foule stupéfaite reste silencieuse puis explose soudain en bravos et ovations, faisant vibrer le ciel. Un ciel bleu qui bascule soudain alors que vous sombrez dans l'inconscience.

Vous revenez lentement à vous, allongé sur une banquette de pierre dans l'ombre fraîche des vestiaires, Sirmion penché sur vous, une bassine emplie d'eau sur un tabouret proche. - Tu peux te vanter d'avoir un crâne sacrément solide... Par contre, je crains qu'une de tes côtes ne soit froissée. Essaie de te reposer.

Vous hochez la tête et aussitôt, une grimace de douleur vous crispe le visage (les soins du vieux médecin vous permettent de lancer un dé + 6 et d'ajouter le résultat obtenu à votre total de points de vie. Quant à votre côte froissée, elle vous gênera lors de votre prochain combat avec arme, où vous devrez obtenir un 6 minimum pour toucher votre adversaire). Rendez-vous au [449](#).

153

L'obscurité qui étouffe, l'air épais, vicié... Chaleur poisseuse, votre tunique collant comme une seconde peau... Une odeur de levure et de végétation pourrissante vous soulève le coeur tandis que vous progressez, l'eau saumâtre vous battant les mollets. Sont-ils toujours à vos trousses ? Alors que vous approchez d'une clairière, quelque chose vous frôle la jambe... Et s'enroule autour de votre cheville ! Vous tombez, vous affalant dans l'eau tiède comme une méduse échouée pour découvrir une sorte de liane. Qui bouge, qui vous traîne vers un arbre étrange et imposant, aux formes noueuses couvertes de mousse. Un arbre étrangleur ! D'autres lianes se tendent vers vous, glissant à la surface de l'eau comme des serpents tandis que se dessine sur le tronc épais une bouche monstrueuse, comme si

l'écorce se faisait chair... Les lianes s'agitent et palpitent, cinglant l'air fétide, l'arbre frémit et vibre, comme animé d'une vie fantastique... Vous dégainez votre arme, prêt à en découdre.

Cette créature n'est pas très habile, il lui faudra obtenir un 8 minimum pour vous toucher. Par contre, la sève corrosive qui imprègne ses lianes vous occasionnera 3 points de blessure supplémentaires et elle est solide, dotée de 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [437](#).

154

Vos hommes ont déjà commencé à mettre la crypte à sac : deux de vos marins sont descendus dans la fosse, de grands sacs de toile en main, les yeux brillants. Au-dessus d'eux se tendent des mains avides et il vous faut peu de temps pour récupérer ce butin digne d'un roi et regagner votre bord, abandonnant l'île sans nom. Au loin, vous apercevez la Chimère qui s'éloigne mais cela n'a plus d'importance : Atréus est mort et il ne doit rester à bord qu'une poignée d'hommes, tout juste de quoi naviguer jusqu'à la prochaine île, rien à craindre de ce côté-là.

Si Talulla, Atelas, Hécate, Talos et Perle Noire sont à votre bord, rendez-vous au [288](#).
Sinon, rendez-vous au [431](#).

155

Vos hommes n'ont pas attendu pour piller le sanctuaire : deux de vos marins descendent dans la fosse, de grands sacs de toile en main, les yeux avides. En peu de temps, vous récupérez ce butin digne d'un roi et regagnez votre bord, abandonnant l'île sans nom à ses mystères. Sirmion vient vous rejoindre à la proue, posant sa main sur votre épaule :
- Ne sois pas amer. Atréus a tout perdu, il t'a échappé certes mais son équipage a été massacré, il doit lui rester juste assez d'hommes pour faire naviguer son navire. Son pouvoir est brisé, nous serons à Méryne avant lui et tu vas y rentrer en vainqueur, avec de surcroît un fabuleux trésor. Et quand les autres sauront qu'Atréus a empoisonné Téophano, tous les capitaines qui croiseront sa route feront tout pour l'envoyer par le fond. Je parie qu'on te ramènera sa tête avant la prochaine saison des tempêtes.

Vous hochez la tête avec un sourire, contemplant l'aube rose, lumineuse et fraîche, qui s'étend sur la mer.

C'est donc ainsi que s'achève votre aventure Capitaine ! Félicitations !

156

Le voyage se poursuit, comme à travers un rêve en ces eaux où bien peu de capitaines ont navigué. Et desquelles bien peu sont revenus d'après ce qu'on raconte... Vous longez des îles inconnues, couvertes de jungles moroses où battent d'invisibles tam-tam. Sur certaines s'élèvent d'étranges et mystérieux portiques de pierre, gravés de soleils, dressés face à la

mer par des mains inconnues. C'est alors que le cri de la vigie vous fait sursauter :

- La Chimère ! C'est la Chimère, là, devant !

Vous vous précipitez au bastingage et braquez le tube aux verres grossissants, le coeur battant sourdement entre les côtes. C'est bien lui ! Atréus, enfin ! Alors que le jour décline, la Chimère se dirige visiblement vers une grande île encore lointaine, cette dernière tremblant doucement, comme un mirage, dans les brumes de chaleur. Vous avez enfin retrouvé ce fumier et de le savoir là, bientôt à portée, vous fait frissonner d'impatience et d'excitation. Autour de vous, certains de vos hommes, fatigués de cette course insensée, vous pressent d'en finir, de passer à l'attaque en profitant de l'effet de surprise. Une fois son compte réglé, vous pourrez alors enfin rentrer à Méryne.

Si vous avez appris pourquoi Atréus est venu jusqu'ici, rendez-vous au [56](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [448](#).

- Atelas ! Où est Atelas ? demandez-vous.

- A l'étage Capitaine, probablement en train de peloter le petit cul d'un marin, ricane un de vos hommes, sous les rires des autres.

Avec un soupir, vous montez à l'étage. Cet idiot va vous faire manquer la marée... Alors que vous longez la galerie, bousculant ceux qui s'y trouvent, vous découvrez celui que vous cherchez, sortant d'une chambre, titubant, la tunique maculée de vin. Un gobelet dans une main, son bras passé autour des épaules d'un type aussi ivre que lui, il vous aperçoit et se met à brailler :

- Hé, mais c'est le capitaine ! Ouais, le meilleur capitaine qui a jamais navigué ! Je vous assure ! Hé toi, regarde imbécile : c'est... c'est un héros que t'as en face de toi... Ouais, un héros !

Sur ces mots, Atelas éclate de rire et manque tomber, se retenant à la balustrade. Dieux, il est complètement plein ! D'une voix ferme, vous lui ordonnez de vous suivre. Il repousse alors son compagnon sans ménagements et vient se coller à vous, son haleine avinée vous faisant frémir.

- Je veux bien te suivre où... où tu voudras mon beau capitaine. Hé, hé, hé, oui, où tu voudras. Dans ton lit peut-être, hein ?

Prenant sur vous, vous tentez de le raisonner et il prend un air de chien battu, accompagné d'un rire :

- Rhôôô, le capitaine est pas content... D'accord, d'accord, je viens. Mais seulement si tu me donnes un baiser avant. Hein, juste un baiser, d'accord ?

Sans attendre, votre compagnon avance son visage vers le vôtre et vous ceinture de ses bras...

Si vous tentez une dernière fois de lui faire entendre raison, rendez-vous au [339](#).

Si vous dégagez en lui donnant un solide coup de poing dans la figure, rendez-vous au [408](#).

Course éperdue, lumière verdâtre, chaleur poisseuse, étouffante... Le bruissement des chauves-souris résonne sous les arbres couverts de mousse, étouffe le clapotis de l'eau saumâtre dans laquelle vous pataugez. Votre pied trébuche soudain et vous tombez en avant, heurtant durement de la tête une racine. Vous redressant en grognant, vous portez les doigts à votre front pour les retirer tâchés de sang, le crâne engourdi (vous perdez 3 points de vie). Encore étourdi, vous vous redressez et vous dissimulez derrière un tronc épais. Là-bas, dans une clairière, la vampire a repris sa forme humaine, elle regarde autour d'elle avec fureur, avant de s'en aller, s'enfonçant à travers les marais. Sans attendre, vous vous remettez en route.

Quelques minutes plus tard, vous percevez un changement : un vent vif chasse la torpeur âcre et poisseuse des marais, apportant avec lui une odeur qui fait battre votre coeur un peu plus vite... L'odeur de la mer ! Pressant le pas, vous retenez un cri de joie en voyant l'horizon s'ouvrir sur la mer et là-bas, à l'abri, se balançant doucement sur son ancre... Le Tirésias ! Des cris, du mouvement, des silhouettes qui vont et viennent... Accroupi, vous apercevez vos poursuivants, toujours en chasse, battant les ajoncs de leurs lances. Maintenant ou jamais ! Vous courez en une fuite éperdue, à découvert, vers votre vaisseau. Un cri retentit, suivi d'un ordre sec et les spadassins d'Atréus se lancent aussitôt à votre poursuite. Courant du mieux que vous pouvez le long de cette bande de terre molle et spongieuse, griffé, giflé par les branchages, vous hélez vos hommes à pleins poumons, agitant les bras... Des voix, des silhouettes qui apparaissent sur le pont, des bras tendus... Ils vous ont vu ! Certains sautent à terre, dégainant coutelas et sabres, d'autres empoignent arcs et flèches et s'élancent à votre secours. La poitrine vous brûle, la tête vous tourne, vous titubez... Trois de vos hommes surgissent soudain, encochant leurs flèches :

- A terre Capitaine !

Vous vous jetez au sol, à bout de souffle, au moment où les traits jaillissent en sifflant. L'habileté au tir de vos marins est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [200](#). Si le résultat est supérieur au total d'habileté de vos hommes, rendez-vous au [301](#).

Vous tombez à genoux, dents plantées dans votre lèvre inférieure, des larmes plein les yeux. Rien à faire, vous n'avez fait que déchirer la chair et aggraver la blessure, le sang ruisselle et la douleur irradie de l'épaule à vos doigts, brûlante (vous perdez 5 points de vie). Flèche toujours fichée dans vos chairs, vous vous redressez maladroitement, regardant autour de vous. Des cris, des appels, se font entendre, se rapprochent... Il vous semble même entendre la voix d'Atréus crier ses ordres au loin. Il n'y a pas de temps à perdre.

Si vous fuyez à travers les marais, rendez-vous au [153](#).

Si vous tentez de regagner la terre ferme en traversant les eaux vitreuses qui s'étendent non loin, rendez-vous au [75](#).

Les cadavres jonchent le pont et déjà vos marins s'activent, balançant les corps à la mer. Essuyant vos mains tâchées de sang sur votre tunique, vous gagnez la proue du navire, immobilisé. De là, vous distinguez mieux le phare, une haute tour de pierre blanche, un fanal à son sommet, bâtie sur une petite île de roche volcanique. Non loin se trouvent des hangars à bateaux, dissimulés par la brume, sûrement là où ces naufrageurs abritaient leurs embarcations. Combien d'infortunés navires ces salauds ont-ils conduit vers les récifs pour les échouer et les piller à leur aise ? Levant la tête, vous découvrez avec surprise, tout en haut du phare, des volutes de brume épaisse qui paraissent venir d'ouvertures pratiquées dans les parois. Entre-temps, plusieurs de vos marins sont descendus dans les entrailles du Tirésias, lanterne en main, pour évaluer les dégâts.

Vous pouvez les attendre (rendez-vous au [193](#)).

Si vous voulez jeter un oeil au phare, rendez-vous au [409](#).

Un craquement énorme retentit soudain, le navire bascule et vous partez en arrière, heurtant violemment la paroi, des étincelles plein les yeux. Alors que vous vous redressez, étourdi, secouant la tête, des planches et des rivets éclatent sous la pression de milliers de litres d'eau qui déferlent en grondant dans la cale. La petite hurle, vous tentez de vous redresser mais le flot vous projette contre le mur tel un pantin, l'eau monte, bouillonnante, à une vitesse inouïe, vous submerge... Vous avez la vision fugitive de l'ouverture, là-haut, lumière tremblotante, si proche et si lointaine... L'eau a envahit toute la cale, le navire s'enfonce dans les profondeurs, vos poumons brûlent, vos oreilles sifflent, un voile rouge passe devant vos yeux puis c'est le noir.

Votre aventure s'achève ici.

Alors que vous franchissez un portique de pierre festonné de lianes et d'orchidées, une silhouette massive surgit dans la clarté lunaire et vous percute de plein fouet. Le souffle coupé, vous roulez sur l'herbe épaisse avec votre agresseur jusqu'à heurter un tronc d'arbre abattu. Vous relevant, étourdi et chancelant, vous reconnaissez Hassim qui vous fait face, les yeux brillants dans l'obscurité, le visage déformé par la haine.

- Nous nous retrouvons enfin...

Si Talos le lutteur est descendu à terre avec vous, rendez-vous au [383](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [362](#).

Ce démon nage vite mais pas assez pour vous rejoindre. Alors qu'il est encore loin, vous êtes déjà en train d'escalader la lisse, ruisselant d'eau. Vos hommes, du moins ceux qui ont réussi à fuir et regagner le navire, se courbent sur les rames, l'infatigable Talos empoignant déjà un aviron. Le Tirésias grince et vibre légèrement tandis que vous reprenez souffle, jetant un regard inquiet vers le rivage...

Lancez deux dés : si le résultat est égal ou inférieur, à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [177](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [331](#).

Alors que vous approchez, la femme fait un geste de la tête : aussitôt, un des joueurs se lève, récupère son or et vous laisse la place. Surpris, vous vous asseyez en face de l'inconnue qui se tourne vers un des deux hommes veillant sur elle :

- Sers à boire à notre invité.

- Oui Murène.

La *Murène*... Ainsi, c'est donc elle... Jusqu'à Méryne, on prononce son nom avec respect. On dit qu'elle était très belle autrefois, fille d'un riche seigneur. Jusqu'au jour où le palais de son père, en bord de mer, fût attaqué, pillé et incendié par les pirates d'Akim le Sanglant. Au milieu des flammes et des hurlements, il emporta en riant une jeune fille terrifiée qui hurlait et se débattait. Mais parce qu'elle était forte, elle survécût là où d'autres étaient mortes. Et quand Akim fût tué par Téophano le Fou, elle fût assez habile pour négocier sa liberté et fuir avec l'or amassé par son défunt maître. Echouée ici, à Kéosia, elle y a monté cette maison et a pris le surnom de la Murène. Devenue une vieille femme, elle n'a pour autant rien perdu de son autorité, de sa force de caractère et elle gère toujours ses affaires de main de maître. Elle sait tout ce qui se passe en ville et à sa table, on ne triche pas. Portant à ses yeux une petite loupe en émeraude reliée à son corsage par une chaînette d'or, la Murène vous observe un moment, sans gêne ni pudeur.

- Tu es l'Ambigu n'est-ce pas ? L'homme à sexe de femme, «celui qui est double». Que fais-tu donc ici ?

Sachant qu'il serait dangereux de jouer au plus fin avec elle, vous lui avouez être à la poursuite d'Atréus le Passeur et elle hoche la tête.

- Ah, Atréus... Il était ici il y a peu. Hé oui, mon ami... Mais il est reparti depuis. Et je pourrais même te dire pour où...

- Et quel est ton prix ? demandez-vous.

Un murmure parcourt l'assistance mais la vieille dame a un rire.

- Tu es franc et direct, j'aime ça. Je suis une joueuse impénitente, tu le sais. Joue avec moi. Si tu gagnes, je te dirai où est parti Atréus. Si tu perds, tu me devras une faveur.

Si vous acceptez, rendez-vous au [386](#).

Si vous refusez cette proposition, rendez-vous au [440](#).

Les cadavres jonchent le pont en cette aube sanglante. Etourdis, hébétés, les galériens survivants titubent, clignant des yeux au soleil. Par réflexe, vous prenez le commandement et, dans un état second, les esclaves désormais libres exécutent vos ordres. Les corps sont jetés à la mer, certains s'occupent de nettoyer le pont tandis que Coriolan enfonce la porte de la cuisine pour faire main basse sur la nourriture et le vin. Le combat a prélevé un lourd tribut cependant, il ne reste plus qu'une dizaine de ses camarades, à peine de quoi manoeuvrer ce rafiot. C'est alors que vous apercevez au loin quelque chose qui vous redonne envie de croire aux miracles : le Tirésias ! C'est bien votre navire qui croise au loin, probablement à votre recherche. Vous ruant dans la cabine du défunt Phaon, vous y trouvez rapidement ce que vous y cherchiez. Debout à la poupe, vous envoyez une série de signaux lumineux, à l'aide du petit miroir, dans le langage codé des marins. Bientôt, on vous répond depuis le Tirésias et vous voyez ce dernier virer de bord pour vous rejoindre, vos hommes agitant les bras...

Dans l'heure qui suit, le Marsouin s'enfonce dans les flots et les galériens survivants sont accueillis à bord. Assis dans votre cabine, vous laissez Sirmion vous apporter ses soins (lancez un dé et rajoutez le total obtenu à vos points de vie actuels).

Plus tard, alors que le jour décline dans une brume rose, Coriolan vous rejoint à la proue. Lui et ses compagnons survivants sont décidés à vous suivre désormais, pour vous remercier. Vous acceptez volontiers et lui et ses hommes se mettent aussitôt au travail. Il leur faut se réhabituer à l'air libre, à la lumière, mais dans les jours qui suivent, ils prennent rapidement leurs marques au sein de l'équipage (la présence de Coriolan et des ses hommes vous fait gagner 5 points d'équipage. De plus, ces anciens rameurs se mettront spontanément aux avirons en cas de besoin et ils connaissent leur affaire en ce domaine, après tout ce temps enchaîné à un banc de nage : votre navire gagne donc 1 point de vitesse également.)

Rendez-vous au [49](#).

166

Intrigué, vous suivez les traces odorantes laissées par un possible gibier. L'idée de viande fraîche et rôtie à la place du poisson et des fruits de mer habituels vous met en appétit et vous poursuivez le long du sentier étroit. Le vent tourne soudain, vous apportant une odeur âcre et animale, puissante. Quelques minutes plus tard, vous reculez brusquement devant l'ours imposant et massif qui surgit, silhouette impressionnante à la fourrure brune, son grognement sourd résonnant sous les arbres. Et quand le plantigrade se redresse, déployant ses presque deux mètres de haut et des crocs comme des poignards, votre envie de gibier disparaît brutalement...

Cet ursidé a besoin d'un 6 minimum pour vous atteindre et ne bénéficie d'aucune protection. Par contre, ses griffes redoutables infligent 3 points de blessure supplémentaires et il possède 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [275](#).

Brandissant le bras, vous saisissez la lanière au vol, endurant sa morsure fulgurante, avant de tirer violemment vers vous. Surpris, le gros garde-chiourme perd l'équilibre et tombe parmi les bancs de nage, s'agitant comme une tortue renversée. Il y a un court instant de flottement puis soudain, les autres rameurs se jettent sur lui avec fureur, le martelant de coups de poings, de pieds, lui cassant le nez, lui brisant les dents. Une tempête de coups furieux, une vague de haine rouge et brûlante, nue, motivée par la captivité, les mauvais traitements, la soif, la faim... Halotus se débat mais en vain et rapidement, ses couinements pathétiques cessent. Coriolan se redresse dans la pénombre puante, les yeux fous, les poings souillés de sang. Sans perdre de temps, il saisit le gros trousseau de clefs et vous libère de vos chaînes avant de s'occuper de ses camarades. Ceux-ci, comme devenus fous, se mettent à hurler et taper dans les parois, se pressant autour de leur chef. Massant vos poignets, vous gagnez rapidement le pont, fermant précipitamment les yeux sous le soleil. Les deux navires sont bord à bord, le combat fait rage dans le cliquetis de l'acier, les gémissements des blessés et les râles des moribonds. Avisant un glaive traînant sur le pont, vous vous en saisissez avant de regarder autour de vous. Phaon ! Ce chien est adossé au mât principal, ses vêtements poissés de sang, une entaille à la cuisse. Avec un rire sauvage, vous vous portez à sa rencontre.

Le capitaine du Marsouin est un piètre combattant, ayant tendance à laisser ses hommes le défendre : il lui faudra, même armé, obtenir un 6 minimum pour vous toucher et il vous infligera 2 points de blessure supplémentaires. Par contre, il porte un plastron renforcé sous sa tunique, qui lui permet de retirer 2 points de blessure de celles que vous lui infligerez. Il est doté de 17 points de vie et vous frappez le premier. Votre arme vous permet d'occasionner 3 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [279](#).

Les craintes de Sirmion se révèlent infondées, le Tirésias fend les flots et l'étrange navire rapetisse progressivement avant de disparaître, définitivement distancé. A peine une heure plus tard, le cri de la vigie vous fait sursauter :

- La Chimère ! C'est la Chimère, là, devant !

Vous vous précipitez au bastingage et braquez le tube aux verres grossissants, le coeur vous battant presque douloureusement entre les côtes. C'est bien lui ! Atréus, enfin ! Alors que le jour décline, la Chimère se dirige visiblement vers une grande île encore lointaine, cette dernière tremblant doucement, comme un mirage, dans les brumes de chaleur. Vous avez enfin retrouvé ce fumier et de le savoir là, bientôt à portée, vous fait frissonner d'impatience et d'excitation. Autour de vous, certains de vos hommes, fatigués de cette course insensée, vous pressent d'en finir, de passer à l'attaque en profitant de l'effet de surprise. Une fois son compte réglé, vous pourrez alors enfin rentrer à Méryne.

Si vous avez appris pourquoi Atréus est venu jusqu'ici, rendez-vous au [56](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [448](#).

Vos hommes sont d'avis qu'Atréus ne peut être qu'à Vassili. Où pourrait-il aller sinon ? Quel intérêt aurait-il à s'enfoncer dans ces eaux inconnues et mystérieuses alors qu'un trône s'offre à lui à Méryne ? Vous mettez donc le cap sur les côtes de Shamayan, que vous atteignez en trois jours. Impressionné, vous levez la tête vers les imposantes falaises blanches bordées de jungle et de plages roses vibrant dans les brumes de chaleur. Au-delà se profilent collines couvertes de forêts d'eucalyptus, hauts plateaux, cordillères et immenses montagnes aux cimes crénelées de neige. Le vent vous apporte des odeurs de vanille, piments, cacao... Devant vous se déploie Vassili, la grande ville portuaire, avec ses plages de galets mauves et blancs, ses remparts crénelés sculptés de serpents aux écailles de jade et de nacre, sa double pyramide à degrés consacrée au dieu soleil et à la déesse lune. Une foule de navires se balance doucement dans les eaux du port tandis qu'au loin jaillissent des baleines bleues. A quai, étourdi par la rumeur, la foule, le bruit, vous déambulez, interrogeant tous ceux que vous rencontrez pour rapidement vous rendre à l'évidence : Atréus n'a jamais mouillé ici. Ou alors, il n'est pas encore arrivé... Cette nouvelle déception est celle de trop pour vos hommes qui, attablés avec vous sur la terrasse d'une taverne, exigent la fin de cette course insensée et le retour à Méryne.

Si vous cédez à leur demande, rendez-vous au [204](#).

Si vous tentez une dernière fois d'obtenir des renseignements ici, rendez-vous au [315](#).

Vos hommes prennent très mal votre décision. Sur votre passage, les visages se ferment, les poings se serrent et un frisson vous parcourt, telle une goutte tiède glissant le long de votre échine. Vous n'aurez plus le droit à l'erreur maintenant.

Si vous avez abordé un navire marchand et transbordé à votre bord sa cargaison de vin, rendez-vous au [29](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [347](#).

Sirmion vient s'installer à vos côtés pour examiner votre blessure, sa sacoche ouverte à ses pieds.

- Je pense que ça va aller Capitaine, vous rassure le vieux praticien en fouillant parmi ses fioles et flacons. Ne crains rien, il n'y aura pas d'infection ou de gangrène.

Quelques minutes plus tard, vous voilà debout, le bras proprement bandé, revigoré d'un gobelet de vin dans lequel l'habile médecin a mélangé quelque remède de sa composition. Alors que vous inspirez l'air salé, gonflant votre poitrine, un de vos marins, posté à la

proue, s'exclame, bras tendu :

- Capitaine, là ! La Chimère, le vaisseau d'Atréus !

C'est bien lui, impossible de se méprendre sur ce long et mince navire, à la forme mortelle, noir comme l'ébène, rehaussé d'or. Tout comme il est impossible de se tromper sur la silhouette farouche qui se tient à l'arrière, son manteau de soie rouge flottant au vent, le soleil couchant faisant étinceler son corselet d'or et d'acier. A la vue de votre ennemi, tout vous revient comme une nausée : le traquenard, la mort de vos lieutenants, cette fuite éperdue à travers les marais...

- Qu'attendez-vous ? En avant ! Rattrapez-le !

Rendez-vous au [302](#).

172

Le temps de rejoindre le cabaret, la nuit est tombée, bleue sombre et tiède. Les rues sont silencieuses, on n'entend que le ressac de la mer qu'on devine à son parfum dans l'obscurité. Mais alors que vous approchez de votre but, des rires et le brouhaha de conversations se font entendre, les fenêtres projettent des rectangles de lumière jaune sur les pavés. Vous voilà au sommet des marches, au moment où un groupe de marins sort de l'établissement en beuglant chansons paillardes et plaisanteries. Au centre de leur groupe se dessine une haute et mince silhouette, nerveuse, le teint blafard, son manteau de soie écarlate flottant de ses épaules étroites... Atréus ! A la lueur d'une lanterne, il vous aperçoit et se fige, le temps semble suspendre son cours... Une seconde plus tard, la scène vole en éclats : Atréus donne un violent coup de pied dans un tonneau et ce dernier déboile les escaliers dans votre direction. Avec un juron, vous et vos hommes vous plaquez contre le mur et le tonneau va se fracasser en bas des marches, répandant son vin. Atréus et ses hommes ont pris la fuite, vous les voyez disparaître à l'angle d'une ruelle. Vous vous lancez aussitôt à leur poursuite et jurez par tous les diables des Sept Mers en débouchant sur une intersection. Des bruits de pas précipités résonnent mais impossible de savoir s'ils ont pris à droite ou à gauche.

Si vous prenez la ruelle de droite, rendez-vous au [8](#).

Si vous optez pour celle de gauche, rendez-vous au [296](#).

173

Enfer ! Au dernier instant, votre proie parvient à esquiver votre attaque et votre éperon ne fend que le vide. Vos navires sont alors presque bord à bord et l'étrave de la Chimère fracasse vos rames au passage, les faisant voler en éclats, envoyant rouler les rameurs sur leurs bancs de nage, les côtes brisées, la poitrine enfoncée (vous perdez 3 points d'équipage). Pire encore : Atréus a déjà réagi, ses archers se sont alignés le long du bastingage et décochent des traits enflammés. Une pluie de feu s'abat sur votre pont, les hommes hurlent, des marins se précipitent avec couvertures et seaux d'eau tandis que le navire de votre adversaire s'éloigne rapidement. La voile principale a pris feu, la toile s'embrase, les cordages enflammés cèdent et dansent, comme des serpents de flammes,

puis soudain, le lourd tissu embrasé s'abat en crépitant d'étincelles.

Si Atelas fait partie de votre équipage, rendez-vous au [68](#).

Dans le cas contraire, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [444](#). Si ce résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [340](#).

174

Esquivant votre dernière attaque, Atréus se rejette en arrière et porte vivement la main à une petite bourse de cuir passée à sa ceinture. Alors que vous vous élancez à nouveau vers lui, il vous jette soudain une poignée de poudre brune au visage. Aussitôt, vous partez en arrière, toussant et crachant, les yeux emplis de larmes, pris d'une quinte de toux violente sous l'effet de la poudre du lotus noir des marais. Profitant de votre confusion, votre adversaire lève son arme, un cri de victoire aux lèvres... Au même moment, des silhouettes surgissent, une voix crie votre nom... Atréus se fige, des émotions contradictoires passent dans ses yeux noirs puis il dévale rapidement. Encore étourdi, les yeux rougis (vous perdez 2 points de vie), vous distinguez plusieurs de vos marins qui émergent des fourrés, lame au poing, certains armés d'arcs et de flèches. L'un d'eux se précipite pour vous aider, vous entourant la taille de son bras :

- Capitaine, enfin nous te retrouvons ! Ne te voyant pas revenir, nous sommes partis à ta recherche. Où sont les autres ?

- Morts, c'était un piège, hoquetez-vous. Il faut rejoindre le navire, vite.

Entouré par vos matelots, vous vous mettez aussitôt en route. Alors que vous longez une fondrière, un cri retentit, la corde des arcs claque et une grêle de traits s'abat sur votre groupe. Courbé en deux, protégé par les boucliers tendus au-dessus de vous par deux marins, vous fuyez l'averse mortelle, laissant quelques corps derrière vous dans l'herbe épaisse et mouillée (vous perdez 3 points d'équipage). Rendez-vous au [321](#).

175

Il y a un bref moment de surprise autour de vous, puis de nombreux acheteurs s'éloignent en grommelant, ne désirant pas aller plus loin ou vous reprochant, à voix basse, de casser les enchères. Le maître des entrepôts, lui, ne cache pas sa satisfaction et se frotte les mains tandis que vos marins déposent la somme devant le scribe et que vous signez l'acte de vente. Vos hommes s'emparent alors des couffins, sacs et tonneaux pour les emmener à bord.

- 500 pièces, c'est beaucoup quand-même, murmure Sirmion.

Avec un haussement d'épaules, vous quittez le brouhaha de la salle des ventes (notez que vous avez désormais de la nourriture de qualité pour un bon moment). Une fois dehors, vous clignez des yeux au soleil, regardant autour de vous. L'après-midi s'achève, les ombres s'allongent et certaines échoppes commencent à fermer.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous mettre en quête de nouveaux membres d'équipage (rendez-vous au [451](#)) ou partir à la recherche d'un calfat (rendez-vous au [131](#)). Vous

pouvez également remettre cela à demain matin et rejoindre votre navire pour y passer la soirée. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

176

Grinçant et gémissant, le Tirésias se déporte, voiles et cordages tendus à se rompre et votre agresseur n'éperonne que le vide, passant le long de vos flancs, si près que vous pouvez distinguer nettement chacun des hommes massés le long de la lisse. Il y a un bref échange de flèches, puis vous vous mettez rapidement hors de portée. Cette fois, c'est vous qui êtes en position de force pour manoeuvrer. La rage au coeur, dents serrées, vous pressez sur la lourde barre de bois peint, ornée d'une tête de lion en bronze. Quelques instants plus tard, votre éperon défonce le flanc du navire ennemi dans un fracas assourdissant, des éclisses volant un peu partout. Sous le choc, vous perdez l'équilibre et tombez sur le pont qui vibre violemment. Aussitôt, des grappins sont lancés, les deux navires tanguent côte à côte désormais et les équipages se ruent à l'assaut en hurlant.

L'équipage de ce vaisseau adverse a 9 points de combativité et son total d'équipage s'élève à 15.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [63](#).

177

Vos efforts désespérés portent leurs fruits : vous parvenez finalement à distancer ceux lancés à votre poursuite. Alors que vous doublez une langue de terre brune, vous apercevez la Chimère qui s'éloigne également. A la poupe se profile, éclairée par la lanterne, la silhouette du dernier lieutenant d'Atréus, qui vous salue simplement de la main. Puis le vaisseau couleur ébène et son nouveau maître s'éloignent.

Les autres vous rejoignent à l'arrière tandis que vous contemplez l'île qui disparaît progressivement, silencieux, un goût d'amertume à la bouche : Atréus est mort mais pas de votre main, ces sauvages vous ont frustré de votre vengeance et le trésor que cherchait votre rival vous a échappé également. Quant à votre équipage, il est en piteux état et il vous faudra soigneusement éviter toute mauvaise rencontre ou incident jusqu'au prochain port. Néanmoins, vous avez survécu et restez le seul et unique roi des pirates sans oublier que cette folle odysée sera inscrite aux nombre de vos exploits, racontée avec respect par tous les marins dans tous les ports.

C'est donc ainsi que s'achève votre aventure Capitaine. Félicitations !

178

Vers midi, vous voici jetant l'ancre dans le port d'Hydraïa, dans l'île du même nom. Aussitôt à terre, vos hommes s'égaient joyeusement à travers les rues, bras dessus bras

dessous, d'autant plus qu'aujourd'hui est jour de célébration en l'honneur de Kalamara, déesse de la mer. Les habitants, en habits de fête, s'épanchent à travers les rues blanches, dans la fumée des encensoirs, accompagnant la statue de la déesse jusqu'au monastère accroché à la falaise et surplombant la mer, à la sortie de la ville. Assis à la terrasse ombragée d'une taverne, vous trempez machinalement un petit bout de pain frotté d'ail dans une coupelle de vin frais, indifférent au passage de l'effigie de la déesse, portée à bras d'hommes, au milieu des fleurs, des cris et des chants. Hydraïa est la dernière île de l'archipel... Plus loin au sud, c'est un monde à peine connu d'îles mystérieuses et de peuplades sauvages à la peau brune parcourant les océans sur leurs pirogues à balancier, des plumes de calao dans les cheveux. Vers l'ouest, c'est le continent de Shamayan et Vassili, la grande ville portuaire qui en est la porte d'entrée. Quelle direction a donc prise Atréus le Passeur ? Votre équipage murmure ouvertement désormais, ils ne vous suivront plus ainsi très longtemps.

Si vous avez porté secours à Kepher, un des lieutenants d'Atréus, rendez-vous au [185](#).

Si vous avez remporté la Taurobole de Knossa, rendez-vous au [280](#).

Sinon, rendez-vous au [169](#).

179

Le corps de Zyras git dans l'herbe épaisse, parsemée de gouttelettes écarlates, comme autant de rubis éparpillés au soleil. Vous auriez dû être plus méfiant, vous n'avez pas su voir ce serpent dresser sa tête au sein de l'équipage. S'il vous avait défié devant vos hommes, ces derniers l'auraient aussitôt taillé en pièces. Mais en vous tuant discrètement et en faisant passer votre mort pour un accident, il avait ses chances de s'imposer et de prendre le commandement, ou du moins une place importante. Agacé, vous secouez les gouttes rouges de votre lame.

Une heure plus tard, vous avez trouvé et mis dans votre sacoche les herbes nécessaires au rétablissement de Sirmion et vous regagnez la plage où vos hommes sont en train d'embarquer sur le canot de nombreuses planches, débitées des arbres abattus non loin. Il vous faut encore une heure pour que tout soit transféré à bord et que votre calfat se mette au travail.

- Et Zyras, où est-il ? Il manque à l'appel, note un de vos matelots en remontant l'échelle de corde.

- Il a décidé de rester, répondez-vous sobrement.

A la nuit tombée, voilà le calfat émergeant de la soute, le visage noirci de suie, les vêtements maculés de goudron et de poix mais l'air satisfait : le navire peut repartir. Avec précaution, la Terrifiante se dégage lentement des récifs et reprend la mer, s'éloignant à la lueur de ses lanternes. De son côté, Sirmion s'est endormi, un cataplasme de boue chaude et de plantes apaisantes fixé à son flanc meurtri (malgré ces soins, Sirmion sera immobilisé et donc incapable d'exercer ses talents pour un moment, le temps que sa côte brisée commence à se ressouder).

Rendez-vous au [156](#).

Il y a foule devant l'immense arène en bois où se déroulent les jeux sacrés, une foule qui attend avec impatience l'ouverture des portes, avant de s'installer, bruyante, excitée, dans les gradins. Laissant vos hommes prendre place, vous gagnez l'entrée de service et montrez au portier un médaillon que Méréa vous a remis lors de votre entretien. Vous êtes alors conduit le long de sombres couloirs jusqu'à une petite pièce qui sert de vestiaire. De nombreuses tenues et ornements sont empilés dans les casiers couvrant les murs, des armes sont fixées sur de grands râteliers de bois peint. Le maître des jeux, un homme grand et mince, vêtu de façon voyante, un bandeau de soie blanche serrant son épaisse chevelure noire et bouclée, vient vous trouver :

- Ainsi c'est toi le champion envoyé par Dame Méréa ? Fort bien, tu participeras à l'épreuve finale, tout à l'heure. Comme le veut la tradition, le champion représentant le maître de Knossa peut choisir entre l'épreuve d'adresse ou l'épreuve de force. Que décides-tu ?

Bonne question... Vous demandez des détails au maître des jeux mais ce dernier secoue la tête, vous indiquant qu'il n'a pas le droit d'en dire plus.

Si vous choisissez l'épreuve d'adresse, rendez-vous au [222](#).

Si vous préférez celle de force, rendez-vous au [358](#).

Fatigué par tout ce bruit, la tête comme un tambour, vous cherchez refuge dans une taverne qui se révèle aussi animée que le reste de la ville... Avec un soupir, vous vous installez à une table un peu à l'écart, loin des musiciens, et offrez une tournée à vos marins. Pendant que ces derniers s'amusent, vous jetez un oeil autour de vous pour vous arrêter sur un groupe qui retient aussitôt votre attention : attablés dans un coin, ils ne sont pas masqués et encore moins joyeux, affichant un air maussade, buvant en silence. C'est surtout celle qui semble être leur chef qui suscite votre intérêt... Une femme grande et élancée, la peau mate et les cheveux noirs, les yeux sombres comme le fond d'un puits, glaive et poignard courbe au côté : Jasmine la Lionne ! Diable, que fait-elle ici, si loin de Méryne ? Au même moment, cette dernière relève la tête et reste stupéfaite en vous apercevant. Laissant vos hommes s'amuser avec les filles de salle, vous gagnez la table de la pirate.

Rendez-vous au [242](#).

La porte s'ouvre sur une vaste pièce dont l'odeur de décomposition, de sueur et de crasse vous prend aussitôt à la gorge, donnant envie de vomir. Il n'y a pas de fenêtres mais de nombreuses lampes éclairent l'endroit de façon sinistre. Des divans, des tables basses, des tapis et des coussins... Une frise en or court le long du mur. Et là, devant vous... Un groupe d'hommes et de femmes prostrés, drapés d'amples manteaux à capuchon et aux vastes

manches, visiblement stupéfaits de votre arrivée. Dans la pénombre, vous distinguez avec un frémissement d'horreur des chairs décomposées, des membres déformés couverts de plaques, de sanies et de lambeaux de chair... Des lépreux ! Par les dieux, ce sont des lépreux ! Alors que vous reculez en hâte, l'un d'eux se lève lentement et sa voix ressemble à un murmure d'outre-tombe :

- Qui êtes-vous ? Que faites-vous ici ?

Un pan de votre tunique sur le visage, vous demandez d'une voix sourde quel est cet endroit.

- Cette île est la léproserie de l'archipel. C'est ici, dans cette ancienne forteresse abandonnée, que sont menées les victimes du mal. Nous sommes enfermés ici, nos proches déposant eau et nourriture régulièrement devant les portes. Partez, il n'y a rien ici, seulement le désespoir, la douleur, l'attente et la mort. Ce monde n'est pas le vôtre, retournez vers la lumière, vers les vivants. Partez !

Vous bousculant les uns les autres, vous sortez en hâte et rejoignez l'escalier que vous dévalez avant d'ordonner à vos hommes de quitter les lieux immédiatement. Par précaution, vous refermez les lourdes portes à nouveau avant de traverser la forêt et de rejoindre le canot. Bientôt, le Tirésias s'éloigne de l'île sur laquelle plane un silence sinistre, tel un voile mortuaire.

Rendez-vous au [426](#).

183

Vous vous rejetez en arrière avec un juron pour éviter une pointe de métal qui jaillit de la serrure dans un déclic. Avec d'infinies précautions, vous reprenez votre tâche et bientôt, la carapace s'ouvre, laissant un tas de pièces étinceler à la lueur de la torche, sous les regards avides de vos hommes. Le butin des naufrageurs... Il y a là pas moins de 700 pièces d'or ! Satisfait, vous quittez sans attendre cet endroit sinistre, regagnant votre bord.

Rendez-vous au [193](#).

184

Repoussant le corps inerte d'un de vos assaillants, vous gagnez rapidement l'arrière du navire, glaive au poing. Se tient là le capitaine, un homme jeune et mince, casqué, bouclier rond au bras et épée en main, visiblement prêt à en découdre. Derrière lui se tient un personnage étrange... Un homme grand et maigre, au visage fin, vêtu d'une ample robe de soie noire à larges manches, le front tatoué de symboles inconnus. Vous évitez l'attaque trop hâtive du capitaine et votre riposte l'envoie rouler sur le pont, assommé, du sang coulant de son nez. L'inconnu tend alors le bras et marmonne une sorte d'incantation étrange, l'air crépité autour de ses doigts cerclés de métal gravé... Vous vous jetez au sol au moment où un éclair jaillit en sifflant de sa paume. Le rayon passe au-dessus de vous et foudroie un de vos hommes qui s'effondre en beuglant, dans l'atroce odeur de la chair brûlée. Vous roulez sur le pont et vous abritez derrière un tonneau.

- Un magicien ! C'est un magicien, attention ! hurle un marin.

Un autre rayon jaillit et vient frapper le mât tandis que vos hommes s'égaient en tous sens. Un autre tombe, sa tunique en feu, hurlant de douleur. Commence alors un horrible jeu de massacre, le magicien ricanant pourchassant de ses décharges infernales vos hommes terrifiés, les transformant en torches vivantes.

Si Tallula fait partie de votre équipage, rendez-vous au [293](#).

Sinon, vous n'avez d'autre choix que tenter d'abattre cet adversaire en lui envoyant votre dague, de là où vous êtes (rendez-vous au [412](#)).

185

Vous vous souvenez des paroles de Kepher : Atréus est à la recherche d'un trésor sur une île sans nom, loin au sud. De retour à bord, vous mettez donc cap plein sud. Bientôt, la chaleur monte, la lumière se fait aveuglante, des îles mystérieuses bordées de jungles se profilent sur le bleu éclatant du ciel. Sur des plages de pierre ponce, de grands varans écailleux vous regardent passer avec indifférence. Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [42](#). Si ce résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [228](#).

186

Contre toute attente, au dernier moment, le vaisseau de Paraki se déporte et parvient à éviter le choc. Emportée par sa vitesse, le Tirésias poursuit sur sa lancée tandis que votre adversaire ordonne à ses archers de tirer. Une grêle de traits emplumés de rouge et noir s'abat en sifflant sur votre pont, vos hommes se bousculant pour trouver un abri (lancez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre total d'équipage. Si vous faites 1, vous êtes vous-même touché et perdez 3 points de vie). Les deux navires sont côte à côte désormais... Avec un cri sauvage, vos hommes passent à l'attaque et se répandent sur le pont adverse, tailladant et frappant. Plongeant dans la mêlée, vous cherchez des yeux Paraki et ne tardez pas à l'apercevoir. Décidé et calme, il est en train de rassembler ses hommes autour de lui. Aussitôt, vous vous portez à sa rencontre.

Paraki a besoin d'un 5 minimum pour vous atteindre et sa lame occasionne 2 points de blessure supplémentaires. Sans protection, il possède 21 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [116](#).

187

La Fortune vous est contraire et vous ne parvenez pas à abattre les marins affairés autour de la catapulte. L'un d'eux actionne le lourd levier à nouveau, un claquement sec retentit par-dessus les clameurs et les roulements du tambour, l'énorme pierre siffle... A cette distance, l'effet est dévastateur : le projectile casse le grand mât qui craque et cède avant de s'abattre, brisant les autres au passage, dans une vague de toile et de cordages qui

occulte le ciel éclatant. L'ensemble heurte et fracasse le pont, engloutissant vos hommes hurlant ou les projetant à plusieurs mètres, tels des pantins brisés. Sous le choc, le Tirésias se disloque, l'eau s'engouffre en grondant et bouillonnant, inondant les coursives... Etourdi, sonné, vous vous redressez lentement, blessé à la tempe. Juste pour voir le nid de pie, au-dessus de vous, se détacher dans un craquement sinistre et chuter. L'instant suivant, ce dernier vous défonce la poitrine et vous fracasse les côtes, vous tuant sur le coup. Votre aventure s'achève ici.

188

Alors que vos oreilles sifflent, douloureuses, et qu'un voile rouge obscurcit vos yeux, l'amulette passée à votre cou vibre doucement et se met à briller. Aussitôt, un soulagement immense vous envahit et vous réalisez que vous respirez normalement maintenant, comme à l'air libre. A grands gestes fébriles, vous tailladez le monstrueux appendice qui s'effiloche bientôt en lambeaux sanglants et se rétracte avant que le pédoncle géant ne se referme. Quittant la grotte, vous regagnez rapidement la surface pour vous appuyer à un rocher, haletant, les oreilles bourdonnantes. Peu à peu, la douleur qui vous comprimait le crâne s'estompe (vous perdez néanmoins 4 points de vie). Vous hélez alors vos hommes et leur ordonnez de rejoindre le Tirésias sans attendre : le sang répandu ne va pas tarder à attirer tous les requins des environs. Quelques minutes plus tard, le navire lève l'ancre et reprend son périple, tournant sa proue vers le sud. Allongé dans votre cabine, vous vous reposez, veillé par le vieux Sirmion qui, cette fois, ne peut pas faire grand chose. Rendez-vous au [15](#).

189

D'un battement de pieds énergiques, vous rejoignez le bâtiment principal, occupé en son centre par une vaste cour intérieure dont le sol dallé dessine des motifs complexes aux formes géométriques, s'imbriquant étroitement les uns dans les autres. Étrangement, l'endroit est vierge de tout débris alors qu'une couche épaisse de sécrétions et de coraux recouvre le reste des vestiges. Lorsque vos pieds nus touchent le sol, une lumière fulgurante jaillit, vous faisant précipitamment fermer les yeux. Autour de vous, les différentes dalles s'allument alors, les unes après les autres et c'est bientôt un faisceau, une colonne de lumière qui jaillit et monte vers la surface, éclairant la mer d'une lueur intense, comme un feu blanc couvant en ses profondeurs. Surpris, désorienté, vous regagnez l'air libre pour constater que l'étrange faisceau jaillit vers le ciel, éclairant la mer sur des lieues, avant de disparaître brusquement. Qu'était donc cette diablerie ? Mal à l'aise, inquiets, vos marins vous pressent de lever l'ancre et vous cédez à leur demande, reprenant sans attendre votre course vers le sud. Rendez-vous au [224](#).

Le corps lardé de coups gît dans l'herbe, à côté de celui du chien. Qui était cet homme et pourquoi lui et son animal vous ont-ils attaqué ? Alors que vous reprenez haleine, un bruit vous fait vous retourner pour voir vos hommes surgir de la forêt. Certains portent sur leurs épaules la dépouille d'un daim, d'autres ont en main des paniers d'osier remplis de fruits et de baies sauvages.

- Capitaine, tu vas bien ? Que s'est-il passé ?

Vous secouez la tête, incapable de répondre. Un de vos matelots se penche sur le corps encore chaud et découvre, passée au cou épais, une amulette d'ivoire gravée d'un symbole.

- Le signe de la confrérie des lutteurs de Calah. Ils ont leur siège là-bas et participent aux jeux sacrés organisés une fois par an. Que diable faisait ce gaillard ici, si loin de chez lui ? Avec un haussement d'épaules, vous ordonnez le retour à bord, vos hommes ayant trouvé en quantité nourriture et eau potable. Sirmion est toutefois encore fort occupé avec ses malades et ne pourra pas s'occuper de vous. Il vous assure néanmoins qu'avec les vivres rapportées, la situation devrait s'améliorer maintenant. Ce soir-là, contrairement à vos habitudes, vous ne passez pas la soirée avec votre équipage, préférant vous reposer après un repas léger de poisson séché arrosé de bière fraîche.

Rendez-vous au [286](#).

Il est vrai qu'au début, vous avez craint la réaction de Tallula devant votre décision. Mais la farouche guerrière n'a fait aucun commentaire et elle est suffisamment au courant des choses de la mer pour savoir qu'il y a plusieurs lieutenants sur un navire de l'importance du vôtre. Toutefois, elle semble insensible au charme et au charisme du nouveau venu et vous sentez même qu'il l'agace par moments. De son côté, il a vite compris qu'il avait le sourire moins charmeur avec elle et il tient ses distances. Ce qui ne les empêche pas de se respecter et de travailler ensemble en bonne entente, c'est pour vous le principal.

Avez-vous un calfat à bord ? Si oui, rendez-vous au [364](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [111](#).

Plusieurs de vos compagnons se laissent glisser le long de la chaîne de l'ancre et nagent rapidement vers le radeau. C'est alors qu'un de vos marins pousse un cri, tendant le bras :

- Là, des ailerons ! Des requins, attention !

Vous portez aussitôt vos mains en porte-voix à votre bouche, criant aux matelots de revenir, mais ils sont trop loin pour vous entendre.

- Des arcs, des flèches, vite !

- Trop tard !

Horrifié, vous voyez un des marins brusquement happé vers les profondeurs et les eaux vertes se teinter d'écarlate. Un autre pousse un hurlement et dégaine son poignard mais en vain. S'ensuit un bref mais mortel et sanglant ballet dans un bouillonnement d'écume rose avant que tout redevienne calme, les marins disparus, y compris le naufragé, les eaux rouges de sang (vous perdez 2 points d'équipage). Serrant les poings et détournant la tête, vous ordonnez de reprendre la route.

Rendez-vous au [311](#).

193

Les marins descendus dans les cales en remontent et vous annoncent que le navire a été salement touché, une voie d'eau a été colmatée avec les moyens du bord mais cette réparation de fortune ne tiendra pas longtemps.

Si Farouz est à votre bord, rendez-vous au [135](#).

Si c'est Tibur qui est votre calfat, rendez-vous au [360](#).

Si vous n'avez aucun calfat avec vous, rendez-vous au [292](#).

194

- Comme tu voudras, mais tu ne pourras fuir ton destin éternellement mon beau guerrier... Haussant les épaules, vous vous détournez et reprenez votre déambulation. Cette dernière vous mène à une taverne enfumée et sombre où vous offrez une tournée à vos compagnons. Mais le cœur n'y est pas... Vous sentez ces derniers fatigués par cette poursuite qui n'en finit pas et l'ambiance reste morne, contrastant avec les rires, cris et conversations bruyantes des autres tables. Au bout d'un moment, écoeuré de vos efforts pour relancer la conversation, vous ordonnez le retour au navire.

Rendez-vous au [48](#).

195

Vous plongez au sein de la mêlée, frappant à gauche et à droite, dans une averse de sang, les oreilles emplies de la clameur des combattants, du gémissement des blessés. Alors que vous abattez un de ces démons peints et gesticulants, un solide guerrier se dresse face à vous, des plumes de goéland dans ses cheveux noirs, un bouclier d'écorce et de bois durci au feu passé à son bras, un long coutelas à manche d'ivoire au poing. Vif comme un chat sauvage, il passe aussitôt à l'attaque.

Cet adversaire, dénué de toute protection et doté de 15 points de vie, a besoin d'obtenir un 5 minimum pour vous toucher. Son coutelas inflige 2 points de blessure supplémentaires et il frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [59](#).

196

Sous les acclamations, vous sautez dans la fosse et empoignez au vol le bâton jeté par celui qui gère les paris. Vous voilà tous deux face à face, tournant lentement l'un autour de l'autre, comme deux fauves qui s'évaluent de chaque côté de la limite de leurs territoires... Le gong retentit et le combat commence.

La guerrière noire est vive et agile comme une panthère : il lui faut obtenir un 5 minimum pour vous toucher. Vos bâtons occasionnent 2 points de blessure supplémentaires et votre adversaire est dotée de 23 points de vie. Lorsque l'un de vous deux aura son total de points de vie réduit à zéro, cela signifiera qu'il est assommé.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

Si vous perdez, rendez-vous au [71](#).

197

Par trois fois, l'animal vous charge. Et par trois fois, vous esquivez son attaque avec adresse. La première, vous vous jetez sur le côté d'un mouvement souple et roulez à terre, suscitant l'approbation de la foule. Nouvelle attaque, nouvelle esquivé, les cornes vous frôlant, ce qui arrache un grondement aux spectateurs puis de nombreux applaudissements. A la troisième charge, au moment où l'animal excédé arrive sur vous, vous bondissez d'une souple détente des reins, empoignez ses cornes au passage avant de passer au-dessus de la tête massive et de vous retrouver à califourchon sur l'échine luisante. Avant que le bovidé ne puisse vous faire tomber, vous arrachez la cocarde et détalez, esquivant les redoutables sabots. Cette fois, c'est du délire : la foule s'est levée, tous vous acclament follement, frappant des mains, tapant du pied, agitant les bras... Un groupe de jeunes éphèbes parés de fleurs saute dans l'arène et s'arrange pour ramener le taureau à son enclos tandis que vous levez haut la cocarde, souriant sous la couche de sable et de poussière qui vous couvre le visage. On vous mène à la loge de Nério, à qui vous remettez la cocarde sous les acclamations et les ovations. Le corpulent personnage se lève pour vous féliciter tandis que les prêtres entonnent les chants sacrés. Le maître de Knossa vous remet ensuite un petit coffret contenant 500 pièces d'or avant de se retirer, suivi par ses gens. Souriante, Méréa chuchote, passant devant vous, avant de suivre son maître :

- Chez moi ce soir, à la neuvième heure.

La foule a envahi l'arène où évoluent déjà musiciens, jongleurs, acrobates et danseuses tandis que l'on distribue du vin. Assourdi par les tambourins, les fifres, les cris et les rires, vous quittez les lieux à votre tour. Ces gens qui vous acclamaient follement il y a encore un instant vous ont déjà oublié, pressés de s'adonner à la fête et à l'ivresse...

Rendez-vous au [449](#).

Vos deux lieutenants semblent avoir adopté également le vieil érudit. Tallula vient d'un monde où l'on respecte les anciens et la guerrière noire se montre déférente envers ce nouveau passager. Quant à Atelas, sa jeunesse fougueuse et rayonnante vient compléter la sagesse et la prudence du vieil homme. Cet après-midi, alors que votre navire glisse sur les eaux bleues, vous découvrez avec surprise ces trois-là installés à l'arrière : Hécate donne visiblement une leçon de mathématiques à Tallula, la jeune noire assise en tailleur devant lui suivant avec attention ses explications tandis qu'Atelas, accoudé au bastingage, une grappe de raisin en main, les observe avec un sourire amusé.

- Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes on dirait, commente Sirmion en vous rejoignant, désignant le trio du menton.

Si vous avez appris dans quelle direction se dirigeait Atréus, rendez-vous au [231](#).

Sinon, rendez-vous au [2](#).

Malgré ses efforts désespérés, votre proie ne peut éviter l'impact : quelques minutes plus tard, vous l'éperonnez par le flanc, le choc est d'une telle violence que vous êtes projeté au sol, le craquement est assourdissant, des éclisses volent de tous côtés, des hommes basculent en hurlant. Alors que vous vous redressez, étourdi, le grand mât du Griffon gémit, craque et cède, s'abattant sur l'équipage de Paraki, écrasant plusieurs marins, ensevelissant les autres sous des mètres de toile. Avec un cri sauvage, vos hommes passent à l'attaque et se répandent sur le pont adverse, tailladant et frappant. Plongeant dans la mêlée, vous cherchez des yeux Paraki et ne tardez pas à le trouver. Blême mais déterminé, il est en train de rassembler ses hommes autour de lui. Aussitôt, vous vous portez à sa rencontre et passez à l'attaque.

Paraki a besoin d'un 5 minimum pour vous atteindre et sa lame occasionne 2 points de blessure supplémentaires. Sans protection, il possède 18 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [116](#).

L'adresse de vos hommes ne laisse aucune chance à ceux d'Atréus : fauchés en pleine course, leurs corps roulent dans la vase, criblés de flèches. Une seconde volée a tôt fait de disperser les autres qui s'égaient rapidement à travers la mer de roseaux, sans demander leur reste. Des bras brunis et solides vous prennent par les aisselles et vous entraînent sans attendre. On vous traîne, on vous hisse, on vous soutient et vous voilà sur le pont, encore étourdi et confus.

- Prenez la mer, vite ! ordonnez-vous.

- Capitaine, que s'est-il passé ? Où sont Castor, Alus et Ivga ?

- Morts ! Ce rendez-vous était un traquenard. Larguez les amarres j'ai dit !

L'ancre remonte en cliquetant, le martèlement des pieds nus résonne sur le pont, on déploie les voiles de soie rayée, le navire grince et craque... Assis contre le bastingage, haletant, vous reprenez souffle, le visage éclairé d'un sourire farouche tandis que le Tirésias gagne la haute mer.

Si la flèche a été enlevée de votre épaule, d'une manière ou d'une autre, rendez-vous au [171](#).

Sinon, rendez-vous au [122](#).

201

- Vous m'avez coûté assez cher toi et tes camarades et il me faudrait vous donner votre liberté en plus ? Estimez-vous heureux, vous serez bien traités à mon bord, convenablement nourris, mais ce sera tout.

Avec amertume, le marin incline la tête et vous ordonnez à quelques-uns de vos hommes d'accompagner ces nouveaux venus à bord (rajoutez 3 points à votre total d'équipage). Ce problème étant réglé, vous constatez que la journée est bien avancée maintenant et il vous reste peu de temps avant le soir. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous mettre en quête d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou de nourriture (rendez-vous au [11](#)). Vous pouvez également décider de regagner votre navire pour y passer la soirée en remettant vos affaires à demain (rendez-vous au [140](#)).

202

Une fois sortis du village, la pente se révèle raide et vous voilà bientôt en nage, vous épongeant sous le chaud soleil. C'est une belle journée d'été, la chaleur est forte, l'air sec et des poussières dorées volent ici et là. Des femmes sont au travail, immergées jusqu'aux épaules dans les champs de blé tandis que leurs hommes s'activent près de grands silos cylindriques en briques. Sur les falaises blanches, d'autres vont et viennent parmi les vignes. Vous faites halte près d'un abreuvoir de pierre avec vos compagnons pour vous rafraîchir. Une gamine, jusque là assise sur une charrette attelée à un âne pelé, saute à terre et, avec un sourire timide, vient vous offrir un panier de raisins.

Si vous donnez quelques pièces à la petite pour la remercier, rendez-vous au [425](#).

Si vous prenez son présent sans rien en échange, rendez-vous au [125](#).

203

Vous emboîtez le pas à Ascariote, veillant à rester le plus loin possible de lui. Vous ignorez ce qu'est le fameux "Verseck" mais le jeune homme est visiblement terrifié. Il se

hâte, manquant tomber à plusieurs reprises et vous devez vous retenir à chaque fois pour ne pas avoir le réflexe de le rattraper. Une lourde porte, renforcée de ferrures... Après vous l'avoir fait franchir, votre guide repousse l'épais panneau et pousse le verrou de bronze, visiblement soulagé.

- Nous sommes en sécurité ici. Verseck ne peut s'attaquer au métal. Venez.

- C'est qui ton "Verseck" mon gars ? demande un de vos hommes.

Un frisson parcourt l'échine osseuse d'Ascarote.

- Un ver géant nécrophage... Nul ne sait s'il était là avant notre arrivée ou s'il est venu par la suite des profondeurs de la terre. Il vit dans les fosses et les catacombes sous la forteresse où il se nourrit de nos morts. Mais parfois, quand la faim le tenaille, il quitte les catacombes et erre à travers les couloirs à la recherche d'une proie. Ha, nous sommes arrivés !

Une vaste pièce, éclairée de façon spectrale par des lampes en or. Des divans, tables basses, des tapis et des coussins. Et des formes humaines drapées dans leurs manteaux noirs, certaines contrefaites, assises ou allongées ici et là. Une odeur de renfermé, de décomposition et de crasse qui soulève le cœur. Des membres déformés couverts de plaques hideuses... Des visages, des corps ravagés... Vous reculez jusqu'au mur, luttant contre une violente envie de vomir. Un homme à la haute stature, encore peu touché par la maladie, est assis à l'écart, sur un siège pliant incrusté d'ivoire.

- Ascarote, qui sont ces gens ? Que font-ils ici ?

Votre guide explique rapidement la situation, un murmure parcourt l'assistance et le chef des lépreux secoue la tête.

- Tu connais la règle sacrée : nul ne doit entrer à Tipasa et encore moins s'aventurer jusqu'à nous ! Nous sommes les maudits, condamnés aux ténèbres et à l'isolement, nul homme ou femme venu de l'extérieur ne doit entrer en contact avec nous. Tu as trahi la règle en amenant ces hommes ici. Emparez-vous de lui !

Dans la pénombre, des silhouettes s'animent soudain et se lèvent, avançant lentement. Le jeune Ascarote tente d'argumenter, la voix tremblante, mais en vain.

Si vous vous portez à son aide, rendez-vous au [333](#).

Si vous en profitez pour fuir le plus vite possible, rendez-vous au [443](#).

La mort dans l'âme, vous cédez à vos hommes. Vous les sentez au bord de la mutinerie, las et excédés par cette course insensée. Une heure plus tard, le Tirésias quitte le port et reprend la direction de l'archipel, plus au nord. Mais pour aller où ? Le voyage de retour jusqu'à Méryne sera long et nul doute qu'Atréus aura déjà regagné la cité pour s'y faire reconnaître roi par la Fraternité. Vos partisans et soutiens seront alors pourchassés, tués ou forcés à l'exil. Et les autres capitaines recevront l'ordre de vous couler s'ils croisaient votre route. Il ne vous reste plus qu'à arpenter les mers, inlassablement et sans but, à reprendre une vie de pirate. Paradoxalement, alors que le goût amer de la défaite vous emplit la bouche, vos hommes se réjouissent, heureux de retrouver l'aventure, la liberté et les abordages, leur raison d'être. Ils se mettent au travail en chantant joyeusement tandis que retiré seul à la poupe, visage fermé, vous vous murez dans le silence.

Votre aventure s'achève ici.

- Vois-tu, j'ai un vice, le jeu. Je passe mes soirées dans les maisons de jeu et je me suis considérablement endetté vis à vis du *Squale*.

Vous haussez un sourcil.

- Le Squale est propriétaire de quasiment toutes les maisons de jeu et bordels de la ville, il est à la tête d'un petit groupe de spadassins qui l'aident à imposer sa loi. La milice ferme les yeux car il a acheté la plupart des officiers. Les autres ont disparu avant que l'on retrouve leur cadavre dans une ruelle, un poignard entre les omoplates... Je lui dois une petite fortune et suis en retard pour le payer. Je dois d'ailleurs aller le régler cette nuit. Si tu m'accompagnais avec tes hommes embusqués et prêts à en découdre, si le Squale venait à disparaître... Hé bien, tu me rendrais là un fier service et je pourrais me joindre alors à ton équipage, histoire de me faire oublier un moment. Sinon, si tu as en attendant besoin de mes services, il te faudra passer à la caisse et ce sera 500 pièces d'or.

Voilà qui a le mérite d'être clair. Plusieurs choix s'offrent donc à vous :

Si vous refusez la proposition d'Igmur mais voulez qu'il intervienne sur votre navire, au prix de 500 pièces, rendez-vous au [352](#).

Si vous acceptez sa proposition concernant le fameux Squale, rendez-vous au [393](#). Enfin, si vous refusez autant sa proposition que son tarif prohibitif, rendez-vous au [143](#).

Le lot revient donc à cet homme. Sur un signe, ses compagnons s'emparent des paniers, tonneaux et sacs pour les emporter tandis que leur maître va régler la transaction. Après avoir brièvement échangé avec le scribe, il vous rejoint et hoche la tête, un sourire satisfait aux lèvres :

- Désolé Capitaine, tu semblais tenir à ces marchandises mais j'en ai un grand besoin également. Je rejoins par navire Vassili, la grande cité portuaire de Shamayan et ma foi, la nécessité fait loi n'est-ce pas ? Je suis Amapaki et j'arpente le monde en tous sens, sans doute nous reverrons-nous un jour, ici ou là... En attendant, bonne continuation.

L'homme se détourne avec majesté et rejoint ses compagnons. Derrière vous, Sirmion bougonne :

- Va te faire mettre mon gars. Et profond.

En attendant, vous devez vous rabattre sur le dernier lot, de moindre qualité, que vous emportez pour 200 pièces d'or (notez que votre nourriture est de qualité médiocre). Vos hommes s'emparent de vos achats pour les ramener à bord et, la somme réglée, vous quittez les lieux en compagnie de Sirmion, clignant des yeux au soleil. L'après-midi est bien avancé, le soir ne va pas tarder.

Vous pouvez maintenant, si ce n'est déjà fait, vous mettre à la recherche d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou chercher à recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [451](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

Malgré les efforts de vos marins, de l'eau s'infiltré dans la cale, vous l'entendez et la sentez clapoter autour de vos pieds mouillés dans la pénombre. Vos hommes parviennent à colmater la brèche du mieux qu'ils peuvent cependant (votre navire perd néanmoins 3 points de résistance). Entre-temps, l'orage, violent mais bref, s'éloigne rapidement et vous regagnez le pont fumant pour faire le tour du vaisseau avec vos hommes, sans constater d'autres dégâts.

Si vous avez engagé le vieux Farouz comme calfat, lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [33](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [346](#). Si vous n'avez pas de calfat, rendez-vous au [311](#).

Vous étirez lentement votre corps rompu dans les draps tièdes. 60 pièces d'or, c'est beaucoup mais il faut reconnaître que ces deux-là vous ont donné bien du plaisir, à tour de rôle ou ensemble... Bien sûr, votre «particularité» les a grandement étonnés au début mais c'était là l'occasion de quelques combinaisons inhabituelles... Avec un sourire, vous vous levez et allez vous poster à la fenêtre, écartant deux lattes des persiennes pour voir la cour, en bas. Sur le lit, Tya s'est assise tandis que derrière elle, Kéo entreprend de la coiffer avec un peigne d'écaïlle. Vous demandez à vos partenaires s'ils ont entendu parler d'un certain Atréus et Kéo hoche la tête :

- Un capitaine ? Un type au teint blafard, au profil de faucon avec le nez busqué ? Il commande un navire, la... la Gorgone, non ?

- La Chimère.

- La Chimère, c'est ça. Oui, il a passé une soirée ici avec ses hommes. Le patron était content de les voir partir.

- Pourquoi ?

C'est Tya qui répond, le regard soudain assombri :

- Des soudards, violents et ivres. L'un d'eux a même tabassé une des filles cette nuit-là, il a fallu le foutre dehors. Et cet Atréus... Un type aussi froid qu'un serpent.

Récupérant votre tunique et enfilant vos sandales, vous leur demandez s'ils savent où votre proie est partie.

- Vers le sud je crois, répond Kéo en reposant son peigne. Pourquoi ?

Sans répondre, vous vous rhabillez, les embrassez tous deux et rejoignez la grande salle, toujours aussi animée. Vous vous rendez alors compte que la journée est bien avancée. Il vous reste juste le temps de trouver un calfat (rendez-vous au [95](#)) ou de recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [330](#)). Vous pouvez aussi choisir de rejoindre votre bord dès maintenant (rendez-vous au [320](#)).

Voilà un endroit superbe : la végétation s'ouvre sur une vaste clairière parsemée de bassins naturels emplis d'une eau chaude et fumante, visiblement alimentée par une source proche, qui bruisse entre des touffes d'armoise et d'églantiers. Une lumière dorée éclaire l'endroit, faisant scintiller les eaux au fort parfum minéral et soufré. Une vapeur épaisse s'en dégage, baignant d'un voile mouillé la forêt et, au-delà, un promontoire donnant sur la mer. Au loin, haut dans le ciel, un aigle plane, solitaire.

Vous pouvez vous baigner un moment si le cœur vous en dit. Dans ce cas, rendez-vous au [357](#).

Sinon, vous faites demi-tour et regagnez le cœur de la forêt (rendez-vous au [350](#)).

Vos hommes se répandent en hurlant sur le pont jonché de cadavres, enjambant les morts et commençant à faire main basse sur tout ce qui peut être bon à prendre. Sur le gaillard arrière, le gros marchand couine et supplie tant qu'il peut jusqu'à ce qu'un matelot, las de ses cris, lui ouvre le ventre de sa lame. L'homme aux doigts épais chargés de bagues s'effondre sur le pont, comme un poulpe au ventre crevé. On vous annonce bientôt que le butin s'élève à seulement 150 pièces d'or. Par contre, les soutes sont pleines de caisses de bouteilles de vin et vos hommes, déçus par le maigre butin, semblent bien vouloir faire main basse dessus (décidez si oui ou non vous les laissez ramener cette cargaison à bord et ajoutez 1 point à votre combativité pour le prochain combat naval que vous mènerez, cet abordage ayant remonté leur moral).

Rendez-vous au [286](#).

Faisant signe à vos hommes de se taire, vous descendez lentement de larges marches, vous enfonçant dans les ténèbres. Au loin, il vous semble distinguer la lueur de torches et entendre des voix mêlées. Bientôt, vous débouchez à l'entrée d'une salle immense, creusée dans les profondeurs, étayée de massifs piliers rectangulaires gravés de glyphes mystérieux. Chaque pilier est entièrement, minutieusement gravé, de sa base à son sommet, gigantesques livres de pierre que seul l'éternité devait lire... Le sol est orné de larges dalles polies comme un miroir, qui renvoient de façon étrange et fantastique la lueur des torches. Plus loin se dresse une statue massive et imposante, cubique, représentant un géant assis, mains aux genoux, ses grands yeux peints semblant fixer l'infini. A ses pieds, Atréus est rassemblé avec ses hommes et s'affaire auprès d'un antique autel de pierre verte. Il tient en main d'étranges médaillons de métal inconnu, chacun taillé en triangle, d'une couleur différente, et les insert dans des logements creusés dans la pierre de l'autel. Rose corail, vermillon profond, bleu azur, vert émeraude, gris nacre de la perle... Votre adversaire est si sûr de lui qu'il n'a laissé aucune sentinelle à l'entrée. A chaque médaillon inséré, une vibration sourde parcourt la pièce, accompagné d'un bourdonnement étrange. Il reste un médaillon à placer...

Si vous avez en votre possession un médaillon triangulaire en or, rendez-vous au [117](#).
Dans le cas contraire, rendez-vous au [353](#).

212

Votre refus passe très mal auprès de l'équipage. Voilà des jours que vous naviguez loin des côtes, dans un archipel mal connu, à la poursuite d'un ennemi invisible et beaucoup commencent à en avoir assez. Et pour une fois qu'une occasion de pillage se profile enfin, vous la refusez. Un murmure de mécontentement parcourt les marins rassemblés, les visages se font revêches sur votre passage et des mâchoires se serrent. Sirmion lui-même semble inquiet...

Si Hécate est à bord, rendez-vous au [21](#).

Sinon, rendez-vous au [417](#).

213

La vampire gît sur le plancher, dans une mare de sang qui s'élargit rapidement. Du sang, des flots de sang... Par les dieux, c'est comme si ce démon se vidait du fluide de toutes ses victimes. Le sang se répand, clapote autour de vos pieds, inonde la pièce, la maison entière... Pris de nausée, vous quittez rapidement les lieux, fuyant à travers les marais. Quelques minutes plus tard, vous percevez un changement : un vent vif chasse cette torpeur âcre et poisseuse, apportant avec lui... L'odeur de la mer ! Pressant le pas, vous retenez un cri de joie en voyant l'horizon s'ouvrir et là-bas, à l'abri, se balançant doucement sur son ancre... Le Tirésias ! Des cris, du mouvement, des silhouettes qui vont et viennent... Accroupi, le cœur battant, vous apercevez vos poursuivants, toujours en chasse, battant les ajoncs de leurs lances. Maintenant ou jamais ! Vous courez en une fuite éperdue, à découvert, vers votre vaisseau. Un cri retentit, suivi d'un ordre sec et les hommes d'Atréus se lancent aussitôt à votre poursuite. Courant du mieux que vous pouvez le long de cette bande de terre molle et spongieuse, griffé, giflé par les branchages, vous héléz vos hommes à pleins poumons, agitant les bras... Des voix, des silhouettes qui apparaissent sur le pont, des bras tendus... Ils vous ont vu ! Certains sautent à terre, dégainant coutelas et glaives, d'autres empoignent arcs et flèches et s'élancent à votre secours. La poitrine vous brûle, la tête vous tourne, vous titubez... Trois de vos hommes surgissent soudain, encochant leurs flèches :

- A terre Capitaine !

Vous vous jetez au sol, à bout de souffle, au moment où les traits jaillissent en sifflant au-dessus de vous.

L'habileté au tir de vos marins est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [200](#). Si le résultat est supérieur au total d'habileté de vos hommes, rendez-vous au [301](#).

214

Les trois marins gisent sur le pont, criblés de traits et leurs camarades détaient sans demander leur reste pour se mettre à l'abri. Les navires sont proches maintenant, les grappins sifflent et mordent le bois, les hommes escaladent la lisse, lame au poing ou s'élancent depuis les airs, suspendus aux filins. En quelques instants, le combat fait rage. *Vos adversaires ont une combativité de 10 et un total d'équipage de 19.* Si vous êtes vainqueurs (dans ce cas Paraki sera tué au cours de l'affrontement), rendez-vous au [116](#).

215

Vous voilà jetant l'ancre dans des eaux peu profondes, le long de pontons de bois tendus de filets de pêche et où s'entassent casiers de crabes, coquillages et poissons. Le village est petit, avec ses maisons blanchies à la chaux, ornées de motifs géométriques bleus, verts et rouges. Les habitants, minces et hâlés, le corps nerveux, vous accueillent avec affabilité et vous vous étonnez de les voir si peu soucieux de l'arrivée d'un navire inconnu avec de nombreux hommes en armes. Leur chef, venu à votre rencontre, a un léger rire :

- Nous n'avons rien de valeur ici Capitaine. Qui voudrait risquer de perdre des marins pour un simple village de pêcheurs et de paysans sans richesses ? Oh, c'est vrai, on pourrait nous attaquer pour de la nourriture ou capturer des esclaves... Et que pourrions-nous y faire ? Pas grand-chose, aussi triste cela soit-il. Bien que nous nous défendrions jusqu'au bout malgré tout. C'est un risque que nous devons prendre à chaque nouvelle arrivée.

- Tu es bien fataliste l'ami, remarque un de vos marins.

L'homme hausse les épaules en ajustant son grand chapeau de paille à larges bords :

- Je suis réaliste. Si vous décidiez de nous attaquer, que pourrions-nous y faire, sinon vous résister et probablement tous y passer ? Nous avons appris à ne pas nous attarder sur les choses sur lesquelles nous n'avons aucune prise.

Etrange philosophie que celle de ces gens en vérité...

En attendant, vous pouvez faire un tour au village. Dans ce cas, rendez-vous au [246](#). Vous pouvez également aller vous promener sur les hauteurs, parmi les cultures (rendez-vous au [202](#)).

216

Ce jour-là, vous longez un îlot volcanique aux abords parsemés de récifs, surplombé par le

cône d'un volcan, d'un rouge sombre vibrant sur le bleu du ciel. Votre attention est bientôt attirée par la zone des récifs : au milieu des rochers, vous apercevez des éboulis, des ruines imposantes et des murs cyclopéens en partie immergés, léchés par les vagues. Comme si un bâtiment se trouvait là, au bord de l'eau, avait été partiellement submergé. A travers les eaux transparentes, vous distinguez toute une architecture engloutie.

Si Hécate l'érudit est à bord, rendez-vous au [4](#).

Dans le cas contraire, vous pouvez partir à la découverte de cet endroit étrange (rendez-vous au [86](#)) ou poursuivre sans tarder (rendez-vous au [15](#)).

217

Il vous faut peu de temps pour gagner une grande et belle maison bordée d'un jardin où un jet d'eau bruisse doucement. Vous accueillez avec plaisir le silence, les senteurs du thym, du laurier et des arums. Une grande pièce, luxueusement meublée et décorée d'étrange façon : de nombreuses statues, sculptées dans le marbre, représentant des guerriers dans des poses majestueuses ou héroïques, nus ou en armes... Votre hôte verse du vin dans des gobelets d'argent avant de vous en tendre un, souriant. Il est grand et solide, bien bâti, avec des mains d'artiste, inattendues pour un homme de sa constitution.

- Ma collection te plaît ?

Vous hochez la tête, admiratif. Certes, vous êtes pirate, pas artiste, mais il est évident que celui qui a fait ces statues est doué.

- Si tu cherches l'artiste, tu l'as devant toi. Ces statues sont mes oeuvres.

Vous jetez un regard surpris à votre interlocuteur et ce dernier poursuit :

- Je suis Agaphi le sculpteur. J'ai pour habitude de prendre comme modèle les étrangers de passage qui en valent la peine. Le jour où je t'ai vu, j'étais sur une île de la Mer Intérieure pour aller y chercher un marbre réputé qu'on ne trouve que là-bas. J'ai eu peine à y croire en te reconnaissant dans la rue tout à l'heure. C'est une chance que je ne laisserai pas passer : acceptes-tu de poser pour moi ? Je te paierai bien sûr.

Vous objectez que vous n'êtes que de passage et devez lever l'ancre avant l'aube. Une déception évidente passe sur le visage de votre hôte tandis qu'il s'approche, vous contemplant longuement :

- Quel dommage... J'aurais fait de toi l'image même de l'amour... A la fois homme et femme, toutes les formes du plaisir se conjuguent en toi. Mais l'aube est encore loin, n'est-ce pas ?

Nul besoin d'être érudit pour comprendre le message...

Si vous acceptez l'invitation, rendez-vous au [314](#).

Si vous refusez, vous quittez la demeure d'Agaphi et rejoignez votre bord. Il est temps d'appareiller, l'air marin vous aidera à chasser les vapeurs d'alcool de votre crâne (rendez-vous au [137](#)).

218

L'instant suivant, le Tirésias et la Chimère se heurtent violemment et vous devez vous

retenir au bastingage pour ne pas tomber. Sans attendre, vos hommes se répandent en hurlant sur le pont adverse, prêts à en découdre. Mais l'équipage d'Atréus s'est repris : regroupés au centre du navire, autour du mât principal, ses marins vous attendent de pied ferme, épaule contre épaule et arme au poing. Avançant avec prudence, vous vous portez à la rencontre de vos adversaires.

L'équipage de la Chimère a une combativité de 11 et un total d'équipage de 20.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [310](#).

219

- Vite, vite ! Par ici !

Alors que vous débouchez sur la plage, hors d'haleine, vous y découvrez Atelas qui a réuni autour de lui un groupe de matelots hagards, les vêtements déchirés et poissés de sang, titubant comme des hommes ivres. Ils sont déjà en train de mettre le canot à l'eau et vous les rejoignez sans attendre. Alors que l'embarcation s'éloigne sous le ciel étoilé, vous frémissez en réalisant que cette poignée de marins est tout ce qui reste de ceux qui sont descendus à terre avec vous... Se courbant furieusement sur les avirons, ils rejoignent le Tirésias au moment où vos poursuivants arrivent sur la plage, décochant leurs traits qui tombent dans l'eau, à quelques brasses. Le vieux Sirmion vous accueille à votre montée à bord, la voix vibrant d'inquiétude :

- Que s'est-il passé ? Où sont les autres ?

Atelas le pousse de côté, rugissant :

- Levez l'ancre, vite !

Quelques instants plus tard, votre navire s'éloigne sur les eaux sombres, les marins empoignent les rames... A l'arrière, vous apercevez une flottille de pirogues vous prenant en chasse, ses occupants brandissant torches et lances.

- Plus vite, plus vite ! Souquez ! crie Atelas.

- Viens donc m'aider au lieu de piailler ! gronde Talos, courbé sur une rame.

Vos hommes sont trop peu nombreux pour manier toutes les rames et le navire avance lentement par rapport aux légères pirogues à balancier.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal au total de vitesse de votre navire, rendez-vous au [177](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de vitesse, rendez-vous au [331](#).

220

Tempête ! Elle fait rage depuis presque une heure maintenant. Votre navire lutte contre les éléments déchaînés, tanguant et vibrant sous les assauts des vagues grondantes et écumantes. Sous un ciel noir strié d'éclairs, le Tirésias tangué, portée par des vagues monstrueuses, avant de retomber dans des creux impressionnants prêts à l'engloutir. Une grêle violente crépite sur le pont incliné et ruisselant, des paquets de mer se déversent par-dessus les plats-bords avec fracas, les hommes s'accrochent aux cordages et filins en hurlant... La grande voile a lâché et flotte librement, comme un cerf-volant fou. A l'arrière,

trempé, vous vous arc-boutez sur la lourde barre de bois peint, flagellé par le vent et la pluie, tentant de maintenir le cap. Autour de vous, tout craque et gémit, vos marins titubent comme des hommes ivres... Un enfer noir et mouillé, déchiré par l'éclat spectral des éclairs, sous des trombes d'eau...

Le calme. Le soleil, indécent, dans un ciel mouillé qui s'éclaire rapidement... Le navire a été secoué mais peut encore naviguer. Vous apprenez par contre que votre calfat a disparu, emporté par la mer en furie, de même que plusieurs hommes (votre navire perd 6 points d'équipage). Frissonnant, drapé dans une couverture, vous gagnez la proue pour apercevoir un chapelet d'îles se profiler à l'horizon.

- Où diable sommes-nous ? murmurez-vous.

- Cela ressemble à l'Archipel des Tékéles, répond Sirmion, qui vous a rejoint.

Les Tékéles... Un monde de falaises blanches, de collines vertes et de péninsules au profil pur se découpant sur le bleu de la mer... Incroyable, vous auriez donc dérivé si loin au sud ? En attendant, vous avez d'autres problèmes, plus urgents. Cette fois, plus le choix, il va falloir faire escale sur l'île la plus proche, où se dessinent les murs blancs et bleus d'une ville, au creux d'une anse abritée. Vous ignorez le nom de cette agglomération mais peu importe : vos hommes ne demandent qu'à mettre pied à terre et, sitôt la passerelle abaissée, s'égaient joyeusement à travers les ruelles. Main en visière, vous laissez errer votre regard : maisons blanches aux toits plats, murs couverts de filets de pêche, quais de pierre maculés d'algues et de coquillages, passages étroits s'enfonçant entre les habitations... Les gens vont et viennent, le teint hâlé, vêtus de coutil, des gamins se poursuivent en criant le long des quais où oscillent doucement de nombreux navires de toutes nationalités. Atréus est-il là également ? Vous ne voyez pas son bateau en tous cas.

Si vous souhaitez recruter de nouveaux membres d'équipage, rendez-vous au [451](#).

Si vous voulez avant tout vous mettre en quête d'un nouveau calfat, rendez-vous au [131](#).

Enfin, vos réserves de nourriture et d'eau étant bien basses, il serait peut-être judicieux de les reconstituer. Dans ce cas, rendez-vous au [11](#).

221

Igmur redescend en ville avec vous et, arrivé au Tirésias, disparaît dans ses entrailles pour en émerger quelques temps plus tard.

- Fournis-moi quelques hommes afin de m'aider à porter mon matériel.

Plus tard, les voici de retour, portant planches, tonneaux, sacs d'outils et de clous et autres paquetages. Igmur se met au travail et le reste de la journée se passe dans un bruit infernal et une odeur de goudron chaud qui fait descendre quasiment tout l'équipage à terre, le cœur au bord des lèvres. Mais l'homme connaît son travail comme vous pouvez le constater en inspectant la coque depuis l'intérieur, une fois qu'il a terminé (votre navire regagne son total de résistance de départ + 1 point, retirez 500 pièces d'or de votre trésor. Par contre, ce blindage renforcé alourdit votre vaisseau et ce dernier perd 1 point de vitesse).

Une fois Igmur payé, ce dernier remonte sur sa carriole et s'éloigne tandis que le soleil décline à l'horizon. Il vous reste encore un peu de temps pour recruter des membres d'équipage si vous en avez besoin. Dans ce cas, rendez-vous au [330](#). Sinon, vous regagnez votre bord pour une bonne nuit de sommeil avant de repartir au matin (rendez-vous au

- Fort bien, je te laisse te préparer. Voici les vêtements que tu devras porter et le masseur ne va pas tarder.

Interloqué, vous considérez un moment le pagne étroit et doré, la couronne et les bracelets de fleurs fraîches déposés sur un tabouret. Le masseur en question, un robuste gaillard, le poitrail large et velu, ne tarde pas et vous fait allonger sur une banquette de pierre avant de vous enduire d'huile. Lentement, de ses mains fortes mais habiles, il assouplit vos articulations, pétrie vos muscles, avant d'étirer longuement vos bras et jambes. Pendant qu'il officie en silence, vous parviennent du dehors des cris, des clameurs, le grondement d'une foule excitée. Ayant terminé, le masseur se retire, vous laissant vous reposer. Alors que vous fixez les bracelets de fleurs à vos poignets et chevilles, le maître des jeux réapparaît et vous invite à le suivre. En silence, pieds nus, vous longez un couloir à la pénombre bleue avant de fermer précipitamment les yeux sous une lumière éclatante tandis qu'une clameur fiévreuse vous vrille les tympans...

Rendez-vous au [334](#).

Laisant vos hommes vaquer à leurs loisirs, vous suivez la jeune femme jusqu'à une grande et belle maison de pierre blanche, bordée d'un jardin emplit de lauriers-roses et de fleurs. L'intérieur est baigné d'une pénombre fraîche et agréable, meublé avec prix, décoré avec goût. Parvenu dans un petit atrium mosaïqué où murmure une fontaine, votre hôtesse vous offre une coupe de vin rose et frais.

- Une bien belle maison, faites-vous remarquer.

- Quand on a connu le froid, la faim, le rejet et les insultes, on a une revanche à prendre n'est-ce pas ?

Des paroles qui évoquent un certain écho en vous...

- Qui es-tu donc ?

- Je suis Méréa la voyante, la prophétesse. Vois-tu, les dieux m'ont marqué dès la naissance moi aussi, me donnant le don de voir l'avenir par moments. Mais étant jeune et inexpérimentée à l'époque, je me suis montrée maladroite : j'avais décidé de toujours dire la vérité. Et certaines vérités ne sont pas bonnes à entendre... J'ai suscité la colère d'un roi à qui j'ai annoncé la guerre, la mort de ses fils et la ruine de son royaume. Furieux, il m'a enfermée dans un grand coffre jeté à la mer. Les flots m'ont portée jusqu'ici où de braves pêcheurs m'ont délivré. Mais mes prédictions se sont réalisées et cela s'est sù, pour tous je suis devenue la messagère du malheur, la porteuse de mauvaises nouvelles. Partout où j'allais, on me chassait à coups de pierres ou on lâchait les chiens...

Méréa s'interrompt un moment, perdue dans ses souvenirs.

- Puis un jour, j'ai rencontré Nério, qui règne ici. Lui ne m'a pas rejetée. Il avait entendu parler de moi et il me cherchait. Il m'a prise à son service, pour que je l'éclaire, que je le

conseille, que je l'aide à gouverner. Il m'a donné cette maison, ces bijoux et ces esclaves, tout ce dont je pouvais avoir besoin. En échange, je ne le quitterai jamais, je serai à ses côtés pour toujours.

- Pourquoi voulais-tu me voir ?

Rendez-vous au [434](#).

224

Alors que vous vous reposez dans votre cabine, on tambourine à votre porte :

- Capitaine, viens vite !

Montant sur le pont, vous découvrez un spectacle surprenant : une flottille de pirogues se dirige vers vous à vive allure, des dizaines d'embarcations légères, non pontées, équipées d'un balancier et d'une grande voile triangulaire, peintes de couleurs vives. A leur bord, des hommes à moitié nus et gesticulants, la peau cuivrée, maigres et secs, parés de colliers de coquillages et couverts de tatouages. Certains brandissent des arcs et des flèches, d'autres des lances... Sur chaque pirogue, à l'arrière, un meneur frappe le petit tambour calé entre ses genoux osseux, imposant la cadence à ceux qui pagaient. - Il en vient de partout ! s'exclame un marin.

- Qui sont ces diables ? demande Sirmion, à vos côtés.

Vous n'en savez rien mais vous demandez si leur apparition ne serait pas liée à ce qui s'est passé dans les ruines submergées, à ce «signal» lumineux qui s'est déclenché, visible à des lieues à la ronde... Avant que vous ayez pu répondre, une volée de flèches s'abat en sifflant sur le pont, puis une deuxième, striant le ciel.

- Aux abris !

Tout le monde se précipite, deux corps gisent sur les planches, criblés de traits. Accroupi derrière la lisse, vous réfléchissez rapidement.

Si vous ordonnez de virer de bord et de foncer sur cette damnée flottille afin de la couler, rendez-vous au [16](#).

Si vous préférez répondre à leur attaque en les criblant de flèches à votre tour, rendez-vous au [283](#).

Si enfin vous décidez de fuir, comptant sur votre vitesse, rendez-vous au [240](#).

225

L'équipage prend mal votre décision : certes, vos hommes comprennent votre désir de vengeance et même le partagent, mais après plusieurs jours de navigation dans ces eaux mal connues, ils ont besoin de se distraire et dégourdir les jambes. Ils vous demandent donc de leur accorder deux ou trois heures de relâche avant de lever l'ancre.

Si Talulla est votre lieutenant, rendez-vous au [432](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [241](#).

Le lacet de cuir mord la chair, faisant couler le sang, un voile rouge passe devant vos yeux tandis que vos oreilles sifflent. L'air vous manque, votre crâne semble prêt à éclater, comme celui d'un plongeur descendu trop profond... De vos forces déclinantes, vous tentez de glisser votre main entre votre cou et la cordelette tressée mais en vain. La prise de votre agresseur est solide comme un étau, la pression s'accroît, faisant saillir vos tempes... Des images sur fond rouge défilent dans votre esprit tandis que votre cou s'arque de plus en plus jusqu'à ce que vos vertèbres cèdent et craquent enfin, brisées comme du bois mort. Pantin désarticulé, votre corps glisse aux pieds de Kazim l'étrangleur, lieutenant d'Atréus le Passeur.

Votre aventure s'achève ici, sur les pavés sales baignés de lune.

Virant de bord, vous vous dirigez vers la lumière entrevue mais bientôt, la vigie se met à hurler :

- Récifs ! Récifs droit devant !

Sirmion redresse la tête, stupéfait :

- Hein ? Mais c'est impossible, qu'est-ce que...

L'instant suivant, un choc sourd ébranle le Tirésias de la proue à la poupe et vous devez vous retenir à la rambarde pour ne pas tomber (votre navire perd 6 points de résistance). Alors que le navire gémit comme un oiseau blessé, vous distinguez vaguement la silhouette d'une tour sur un rocher et des canots qui approchent rapidement... A leur bord, des hommes en armes, de toutes races et nationalités, le regard farouche et prêts à en découdre. Des naufrageurs ! Ces salauds se servent du phare pour attirer les navires perdus sur les rochers pour les échouer, leur faisant croire qu'ils les guident vers un abri sûr. Vous lancez aussitôt vos ordres et vos hommes bondissent sur leurs armes. Peu de temps après, les assaillants escaladent la lisse de votre navire, poignard et coutelas au poing, se répandant sur le pont en hurlant.

Ces naufrageurs ont une combativité de 8 et un total d'équipage de 14.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [160](#).

Ce matin-là, alors que vous terminez votre toilette, le cri de la vigie vous fait sursauter. Montant sur le pont tout en finissant de vous essuyer le visage, vous découvrez un spectacle inattendu : une flottille de pirogues se dirige vers vous à vive allure, des dizaines d'embarcations légères, non pontées, ornées d'un balancier et d'une grande voile triangulaire, peintes de couleurs vives. A leur bord, des hommes à moitié nus et gesticulants, la peau cuivrée, maigres et secs, parés de colliers de coquillages et couverts

de tatouages. Certains brandissent des arcs et des flèches, d'autres des lances... Sur chaque pirogue, à l'arrière, un meneur frappe le petit tambour calé entre ses genoux osseux, imposant la cadence à ceux qui pagaient.

- Il en vient de partout, l'océan en est couvert ! s'exclame un marin.

Avant que vous ayez pu répondre, une volée de flèches s'abat en sifflant sur le pont, puis une deuxième, striant le ciel.

- Aux abris !

Tout le monde se précipite, deux corps gisent sur les planches, criblés de traits. Accroupi derrière le bastingage, vous risquez un oeil : d'où sortent ces démons hurlant par tous les dieux ? En attendant, il faut réagir, et vite !

Si vous ordonnez de virer de bord et de foncer sur cette damnée flotille afin de la couler, rendez-vous au [16](#).

Si vous préférez répondre à leur attaque en les criblant de flèches à votre tour, rendez-vous au [283](#). Si enfin vous décidez de fuir, comptant sur votre vitesse, rendez-vous au [240](#).

229

Ce matin-là, le cri de la vigie vous fait monter sur le pont élaboussé de soleil et un marin vous désigne un naufragé sur tribord, un homme brûlé par le soleil et le sel, accroché à une planche et dérivant au gré des flots. D'après ce que vous pouvez en voir avec votre tube aux verres grossissants, l'inconnu est en sale état.

Vous pouvez vous porter au secours de cet homme (rendez-vous au [78](#)). Si vous poursuivez votre route, rendez-vous au [422](#).

230

Posant la cassette sur une table, vous l'examinez de près à la lueur d'une torche fumante. Quel superbe ouvrage... Sculptée dans un métal inconnu et translucide, elle a la forme d'une tortue marine à la carapace de jade vert. Des charnières sont visibles sur un côté et vous comprenez que cette carapace s'ouvre comme un couvercle, d'ailleurs, il y a une serrure sur le haut. Votre curiosité de pirate attisée par cet objet, vous voilà bientôt penché sur la serrure, sourcils froncés et visage tendu, fouaillant l'ouverture avec deux fines tiges de fer faute de clef...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [183](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [446](#).

231

Suivant les informations recueillies, vous mettez cap plein sud et ne tardez pas à approcher d'une nouvelle île. Cette dernière est vaste, couvertes de collines, de forêts de pins, de nombreux villages parsemant la plaine verte et blonde griffée de chemins de chèvres. Devant vous se profilent les bâtiments éclatant de blancheur d'une ville dont les maisons,

serrées les unes contre les autres, montent à l'assaut des collines, reliées par des escaliers aux marches étroites. Nul ne vous pose de questions alors que vous abordez et vos hommes s'empressent de descendre à terre en cette fin de journée, excités à l'idée de s'amuser dans les tavernes (si vous avez un ou plusieurs lieutenants à bord, choisissez celui ou ceux qui descendent avec vous. Si vous en avez plusieurs, vous devez en laisser obligatoirement un à bord pour veiller sur le navire. Vous pouvez également choisir de descendre seul avec vos hommes).

Un soleil brûlant descend lentement à l'horizon, les collines vibrent dans les brumes de chaleur qui virent au rouge sombre. Alors que vous longez les étals où sèchent poissons aux branchies sanguinolentes, poulpes et coquillages dans une odeur de saumure et de chanvre, Sirmion vous prend soudain par le bras :

- Capitaine, là !

La Chimère ! Par les dieux, c'est bien le vaisseau d'Atréus, ancré à l'écart, à l'extrémité de la jetée. Dissimulé dans l'ombre d'une échoppe, vous observez longuement le navire de votre ennemi et en venez rapidement à la conclusion que l'équipage n'est pas à bord, exceptées les sentinelles. Ces dernières font les cents pas sur le pont, jetant un regard amer vers les plaisirs de la terre ferme, tandis que s'allument une à une les fenêtres.

- Je suis sûr qu'Atréus n'est pas à bord, murmurez-vous.

Sirmion approuve :

- Il a dû descendre à terre s'amuser avec ses hommes.

Vous demandez à un gamin où se trouve la taverne principale et il vous indique le Cabaret du Pirate, une grande bâtisse sur les hauteurs. Vous la reconnaîtrez au citronnier qui pousse devant. Le coeur battant, encadré par un groupe de vos matelots, vous commencez à monter les marches tandis que la nuit approche, les ombres mauves s'allongeant sur les pavés blancs...

Rendez-vous au [172](#).

La cordelette de cuir tressé mord la chair, votre respiration se fait sifflante et un voile rouge passe devant vos yeux... Une silhouette, l'éclat bleuté de l'acier, le bruit d'un corps qui s'effondre en gémissant... La prise mortelle se défait et vous partez en avant, vous appuyant au mur, une main sur votre gorge douloureuse. Atelas rengaine son poignard et se porte aussitôt à votre aide :

- Capitaine, ça va ? Par les dieux, tu as détalé aussi vite qu'un daim pourchassé, une chance que je cours vite également et que j'ai réussi à te rejoindre. Ha, voilà les autres ! Effectivement, vos hommes arrivent, remontant la ruelle au pas de course. Une fois remis et Atelas remercié, vous regagnez en hâte le Tirésias et ce dernier lève l'ancre. Au loin, les feux de la Chimère dansent sur les eaux sombres et vos hommes courbent l'échine sur les avirons pour tenter de la rejoindre.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [264](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [151](#).

Serrant les dents, vous poussez la barre sur tribord toute, entendant le navire gémir et craquer par-dessus la clameur du combat qui fait rage sur le pont. Mais il est trop tard, le Tirésias va trop vite et vous ne parvenez pas à le faire dévier de sa course. Un choc violent ébranle soudain le vaisseau, de la proue à la poupe, le fracas du bois qui cède et éclate retentit, marins et assaillants perdent l'équilibre et roulent sur le pont... Vous-même êtes projeté contre les planches, le navire geint et gémit comme un animal blessé, vibre sourdement puis s'immobilise (votre navire perd 5 points de résistance). Beaucoup de vos adversaires ont basculé par-dessus bord et nagent rapidement vers leurs pirogues avant de disparaître vers l'horizon, aussi rapidement qu'ils étaient apparus.

(Notez que vous n'êtes pas pour autant débarrassé de ces ennemis)

Alors que vous aidez un matelot pris dans des cordages à se relever, des cris retentissent de la cale :

- Voie d'eau ! Il faut colmater, vite !

Aussitôt, vos hommes descendent là où l'eau s'engouffre et bouillonne déjà, empilant sacs, tonneaux et ballots de marchandises tandis que Sirmion s'active auprès des blessés, regroupés dans votre cabine.

Si Tibur est votre calfat, rendez-vous au [276](#).

S'il s'agit d'un autre, rendez-vous au [375](#).

Enfin, si vous n'avez pas de calfat à bord, rendez-vous au [391](#).

Le jeu du coquillage est simple : devant vous, sur une longue table, une jeune femme austère au visage en lame de couteau, vêtue de noir, a disposé trois coquillages identiques et a caché une perle rouge, aux yeux de tous, sous celui du milieu. Puis, avec une dextérité extraordinaire, elle fait glisser les coquillages, les changeant de place en des mouvements si rapides que l'oeil peine à suivre.

- Hé bien, sous quel coquillage est la perle ? demande-t-elle.

La mise est de 50 pièces d'or. Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 2, vous montrez le mauvais coquillage et perdez votre mise. De même si le résultat est entre 3 et 4. Entre 5 et 6 par contre, vous montrez le bon coquillage et doublez votre mise, empochant 100 pièces d'or. Vous pouvez jouer tant qu'il vous plaira ou jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'or.

Vous pouvez encore, jouer aux dés (rendez-vous au [341](#)) ou vous offrir un moment de plaisir (rendez-vous au [88](#)). Vous pouvez également quitter les lieux et regagner votre bord. Dans ce cas, rendez-vous au [320](#). Enfin, il vous reste encore le temps de recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [330](#)) ou de trouver un calfat si vous en avez besoin (rendez-vous au [95](#)).

Bientôt, cette foule bruyante vous fatigue et vous ne tardez pas à prendre une ruelle transversale, moins fréquentée. Près d'un abreuvoir de pierre sculpté en tête de chouette, un sympathique marchand de fruits ambulant vous vend oranges et abricots pour quelques piécettes et vous poursuivez votre chemin, essuyant le jus sucré qui coule sur vos lèvres. Alors que vous approchez de la taverne recherchée, un bruit de lutte étouffée et le cliquetis de l'acier attirent votre attention : dans une étroite venelle plongée dans la pénombre, un robuste gaillard noir est aux prises avec un groupe de voleurs. Il en a déjà laissé deux sur le pavé mais les deux autres le pressent contre le mur. L'homme à la peau sombre et luisante est gravement blessé au flanc, sa tunique maculée de sang, il titube.

Si vous voulez intervenir, rendez-vous au [109](#).

Si vous préférez poursuivre et rejoindre la taverne (vous êtes boucanier, pas le bon samaritain), rendez-vous au [366](#).

Sitôt le Tirésias amarré, vous descendez à terre avec vos hommes.

(Si vous avez un ou plusieurs lieutenants, choisissez celui ou ceux qui vous accompagnent. Si vous en avez plusieurs, vous devez en laisser au moins un à bord pour veiller sur le bateau. Vous pouvez également choisir de descendre seul avec vos hommes)

Mais après avoir passé la journée à écumer tavernes et maisons de jeu, vous devez vous rendre à l'évidence : vous ne trouverez pas de marins prêts à embarquer dans cette petite ville perdue loin des routes commerciales. Déçu, vous laissez vos hommes prendre un peu de bon temps et partez marcher seul un moment. Alors qu'une brume pourpre s'étend sur la mer et que le vent marin fraîchit, vous montez les larges marches blanches d'un escalier menant à une terrasse d'où vous avez une vue superbe sur la ville et la mer. Assis sur le large rebord d'un muret orné de vigne vierge, perdu dans votre contemplation, vous ne détectez pas la présence de deux silhouettes qui approchent furtivement derrière vous, sur la pointe des pieds... Quand leur ombre mauve se profile au-dessus de vous, il est trop tard : un gourdin s'abat violemment sur votre crâne, l'emplissant d'étincelles, et vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au [392](#).

Il n'y a plus que des cadavres autour de vous quand vous rallumez la bougie qui a roulé au sol et s'est éteinte. Le Squale fixe le plafond sans le voir sur la natte froissée, maculée de sang. Vous regardez autour de vous, sourcils froncés :

- Où est Igmur ?

- Ici mon beau Capitaine, s'exclame une voix moqueuse.

Allant à la fenêtre, vous discernez la silhouette du calfat qui s'éloigne dans la nuit et éclate de rire :

- Grand merci l'ami ! Tu m'as débarrassé d'un sacré problème ! Tu as vraiment cru que je me joindrais à toi ? Je vais me faire oublier un moment, en une cachette connue de moi seul, avant de reprendre mes activités, dans quelques semaines. Inutile de me poursuivre, je suis déjà loin et tu ne me retrouveras pas ! Et si j'étais vous, je ne traînerai pas, d'autres hommes du Squalé patrouillent aux alentours, ils vont venir voir ce qui se passe, alertés par le bruit et les cris. Adieu l'ami !

Bouillonnant de colère, le visage déformé par la haine, vous vous apprêtez à enjamber la fenêtre pour courir après ce fumier mais un de vos hommes revient en courant dans la grande salle :

- Capitaine, des hommes armés se dirigent par ici, on voit leurs lanternes, ils sont nombreux !

Avec un juron, vous rassemblez vos marins et quittez les lieux en hâte. Alors que vous traversez une petite arrière-cour encombrée, vous découvrez une cage de bois dans laquelle se trouve un vieil homme, assis sur une paille, une lampe en argile à proximité. Vous voyant traverser la cour et escalader le muret de pierre sèche, il se redresse et vous dévisage, ses yeux gris emplis d'étonnement. Sa tunique déchirée laisse entrevoir la trace du fouet sur ses maigres épaules.

Si vous délivrez cet inconnu, rendez-vous au [23](#).

Si vous ne voulez pas perdre de temps, rendez-vous au [327](#).

- Navire ! Navire en vue sur tribord !

Aussitôt, l'équipage se rue au bastingage et vous le rejoignez, secouant votre nonchalance. Atréus ? Non, ce n'est pas la Chimère mais le pennon écarlate qui flotte en haut du mât indique clairement la nature de ce vaisseau inconnu.

- Un membre de la Fraternité, annonce Sirmion à côté de vous tandis qu'on vous passe le tube aux verres grossissants. Nous restons en famille... Mais je n'arrive pas à l'identifier...

- Capitaine, il vire droit sur nous !

Stupéfait, vous voyez effectivement le navire changer de direction et voguer vers vous à vive allure. Le soleil arrache des éclats aux glaives et pointes de lances, des cris vous parviennent du pont où s'amassent de nombreux hommes en armes.

- Que fait ce chien ? Depuis quand les frères de la côte s'attaquent-ils les uns les autres ? Au même moment, une volée de flèches siffle, un de vos hommes s'effondre, un trait saillant de sa gorge et vous vous jetez sur le pont, à l'abri des boucliers fixés le long de la lisse.

- Je crois que celui-là n'est pas au courant des règles de la Fraternité, grommelle Sirmion, allongé à vos côtés, mains sur la tête.

Vous redressant, vous voyez le navire adverse foncer droit sur vous, son éperon de bronze étincelant au soleil, une clameur sauvage s'élevant des guerriers massés sur le pont. Vous vous précipitez vers la barre et vous arc-boutez dessus, poussant de toutes vos forces, tandis qu'un de vos matelots vous protège de son bouclier.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire,

rendez-vous au [176](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [370](#).

239

Très vite, la situation à bord se dégrade : la maladie se répand, de nombreux marins tombent malades et Sirmion se trouve débordé. La peur se répand le long des coursives, de même que les reproches contre votre imprévoyance. Imprévoyance à laquelle vient s'ajouter la lassitude de cette poursuite vous entraînant chaque jour un peu plus loin vers l'inconnu. La grogne et le mécontentement se répandent à bord comme un feu de broussailles. Vous sentez une part grandissante de vos hommes au bord de la mutinerie. Si vous avez au moins deux lieutenants à bord, rendez-vous au [136](#). Dans le cas contraire, si Hécate voyage avec vous, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [417](#).

240

L'homme de barre ne semble guère enthousiasmé par votre décision, votre navire se trouvant actuellement dans une région de hauts-fonds et de récifs, mais le sifflement d'une flèche venant se planter à ses pieds balaie ses hésitations. Pendant qu'on déferle et tend toute la toile, les rames sont sorties, vos hommes empoignent les avirons et courbent l'échine. Sous vos pieds, vous sentez le Tirésias vibrer et prendre de la vitesse, laissant derrière elle un sillon d'écume argentée. Mais vos poursuivants se révèlent rapides eux aussi, pagayant comme des damnés, leurs frêles esquifs semblant glisser comme des libellules à la surface de l'eau.

- Plus vite, souquez ! Allez !

Le vaisseau grince et craque, les pelles de bois des rames s'abattent en cadence...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [53](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [113](#).

241

S'ensuit un moment de palabres au cours duquel Sirmion intervient en votre faveur, s'employant à apaiser les tensions naissantes. Le vieux médecin est suffisamment respecté à bord pour bientôt ramener le calme au sein de l'équipage.

Si vous maintenez votre décision, vous levez donc l'ancre et reprenez votre course mais votre équipage perd alors 1 point de combativité (rendez-vous au [2](#)).

Mais vous pouvez également céder à la demande de vos marins. Dans ce cas :

Si vous avez toujours besoin de trouver un calfat, rendez-vous au [95](#).

Si vous voulez engager des hommes d'équipage, rendez-vous au [330](#).

Si vous voulez tenter de renflouer vos caisses, rendez-vous au [32](#).

242

- L'Ambigu ! Par le Kraken, que fais-tu ici ?

- Je pourrais te poser la même question...

Jasmine la Lionne est en effet bien loin des côtes de la Mer Intérieure qu'elle écume d'ordinaire avec son équipage pour faire des prisonniers qu'elle revend ensuite dans les différentes villes côtières. Etrange métier que celui de trafiquant d'esclaves pour une femme mais la belle venue du sud a su s'imposer et ses hommes la suivent sans discuter.

- Cette chienne de Phaé, la Mouette Furieuse ! Cette putain rousse n'a jamais supporté qu'une autre femme soit admise au sein de la Fraternité. Elle n'a jamais rien tenté tant que Téophano vivait car ce dernier me protégeait...

Un sourire vous vient lentement : tout Méryne sait que Jasmine était la maîtresse du feu roi des pirates.

- Mais maintenant qu'il est mort... Cette catin qui sent la chienne en chaleur m'a tendu un piège, a coulé mon navire et m'a laissé pour morte. Mais j'ai réussi à m'en sortir, avec quelques-uns de mes braves.

La pirate se tourne vers ceux qui l'accompagnent. Ces derniers hochent farouchement la tête, leurs yeux brillant d'une fidélité sans faille envers leur capitaine.

- Nous avons fini par échouer ici, à user nos fonds de culottes sur les bancs des tavernes, à attendre qu'un navire veuille bien nous prendre à bord. Et toi, que fais-tu ici mon bel émasculé ?

Sans relever la moquerie, vous expliquez le pourquoi de votre présence en ces lieux et un murmure parcourt la table à la mention d'Atréus. Lorsque vous proposez à Jasmine et à ses hommes de rejoindre votre bord, la jeune femme se montre réticente :

- Je n'ai guère envie de m'opposer à Atréus... De plus, personne ne s'est aventuré dans ces eaux vers lesquelles il se dirige et seuls les dieux savent ce qui nous attendrait là-bas. Et puis, je n'ai pas pour habitude d'être aux ordres d'un homme !

Si vous avez tué Phaé la Mouette Furieuse au cours d'un combat naval, rendez-vous au [149](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [337](#).

243

Vous sautez dans la cale, ignorant les mises en garde de vos marins. Vous vous rappelez un autre enfant, abandonné aux éléments, par une nuit de furie et d'orage... Abandonné simplement à cause de ce qu'il était. La chance que vous avez eu, cette gamine l'aura aussi ! L'odeur des corps est épouvantable, la pénombre étouffante, et l'eau bouillonne, gronde, atteignant déjà votre taille. Penché sur la grille, plissant les yeux dans l'obscurité, vous tentez désespérément d'ouvrir cette foutue cage, la petite hurle...

Si Tallula fait partie de votre équipage, rendez-vous au [22](#).

Sinon, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [356](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [161](#).

244

Le lendemain, une violente tempête déporte votre navire vers les côtes du continent de Shamayan. Une fois la fureur des éléments apaisés, vous vous retrouvez devant les remparts de Vassili la grande cité portuaire, porte d'entrée de ce monde de jungles, de hauts plateaux et de cordillères où planent les condors. Impressionné, vous levez les yeux vers les imposants remparts ornés de serpents à plumes en écailles de nacre et de jade, surplombés par les deux immenses sanctuaires du Soleil et de la Lune. Parfum de vanille, de cacao et d'orchidées... Une fois à terre, vous déambulez un moment parmi une foule colorée et affairée, hommes et femmes à la peau mate, au nez busqué, vêtus de laine rayée et de lin à carreaux. Près de la capitainerie attend une longue file de lamas, ces étranges quadrupèdes habiles à arpenter les sommets escarpés, leurs flancs chargés de ballots et couffins. Autant se rendre à l'évidence, Atréus n'a jamais abordé ici. Cette déception est celle de trop pour vos hommes : d'un ton lourd de menace, ils vous demandent de rentrer sans attendre et toute votre autorité ne pourra les faire changer d'avis cette fois. La mort dans l'âme, vous appareillez et remontez donc vers Méryne. Nul doute qu'Atréus y sera de retour avant vous et aura pris ses dispositions... Vos soutiens seront pourchassés, tués ou exilés, les autres capitaines recevront ordre de vous intercepter et couler s'ils vous croisent. C'est une existence traquée et incertaine qui vous attend désormais, avec une autorité affaiblie et un équipage revêché, peu enclin à l'indulgence. Votre aventure s'achève donc ici.

245

Il est trop tard pour virer, le choc est inévitable. Le temps semble suspendu pendant quelques instants puis un coup d'une incroyable violence ébranle le Tirésias, accompagné d'un fracas épouvantable. Des éclisses volent, toutes les planches constituant le navire semblent craquer et se disloquer, vous êtes projeté au sol, les hommes perdent l'équilibre, basculent et roulent sur le pont en hurlant... Le vaisseau gémit comme un animal blessé tandis qu'il se soulève et s'incline... Vous vous redressez, étourdi, alors que la Chimère s'éloigne (votre navire perd 5 points de résistance et 5 points d'équipage). Déjà, votre adversaire vire de bord et repasse à l'attaque. D'une voix mal assurée, vous ordonnez à votre équipage de se tenir prêt. Les grappins sifflent et mordent le bois peint, les deux vaisseaux sont désormais bord contre bord, une clameur retentit tandis que les hommes d'Atréus escaladent la lisse, le poignard entre les dents. Mus par l'énergie du désespoir, vous et votre équipage les prenez de court en passant sur leur pont, menant l'acier et le feu sur leur propre navire.

L'équipage de la Chimère a une combativité de 11 et un total d'équipage de 20.

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [310](#).

Le village n'offre guère d'intérêt, un laciis d'étroites ruelles poussiéreuses et de maisons aux murs épais, du linge séchant sur les toits plats. Certains de vos hommes, n'ayant pas vu de femmes depuis longtemps, lancent bien quelques oeillades à celles qui travaillent sur les quais. Mais il faut reconnaître qu'entre l'odeur du poisson écaillé et du varech, avec leurs bras maculés de sang séché, d'écaillés et de saumure, leur tunique raidie par le sel et la sueur, ces braves travailleuses ne se révèlent guère attirantes... Vous débouchez finalement sur une petite plage blanche bordée d'arbres et accordez une heure de baignade à votre équipage. Assis à l'ombre des pins, laissant glisser le sable entre vos doigts, vous écoutez d'une oreille distraite vos compagnons s'ébrouant dans les vagues, se lancer les inévitables plaisanteries et comparaisons sur leur virilité ou leurs exploits supposés au lit des filles. De là où vous êtes, vous voyez un pêcheur ramener son embarcation vers le rivage, joyeusement accueilli par deux bambins tandis que sa femme reste en retrait, souriante. Une vie paisible, un foyer, des enfants... Cette vie aurait-elle été la vôtre si vous étiez né... «normal» ? Agacé, vous vous levez, époussetant le sable de vos mains, avant d'ordonner d'une voix dure le retour à bord. Le Tirésias quitte bientôt les abords de l'île, reprenant sa course.

Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [19](#). Si ce résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [238](#).

Le marché aux esclaves grouille d'activité, une foule affairée allant et venant entre les grandes estrades de bois, tendues de bâches rayées, où s'alignent les captifs, liés par les mains et rangés en file. Accompagné de quelques matelots et de Sirmion, vous vous frayez un chemin à travers la cohue, jouant des coudes, les oreilles emplies des cris, des offres et du brouhaha des conversations. Odeur de cuir, de sueur et de corps mal lavés... C'est alors qu'un homme, accompagné de cinq solides gaillards aux ceinturons hérissés de poignards, vous interpelle :

- Tu cherches des hommes d'équipage l'ami ? Car à te voir, tu es un confrère, n'est-ce pas ?

Vous hochez la tête, observant avec méfiance le grand type à l'air de fouine, le sourire aux dents jaunies, vêtu d'oripeaux clinquants sentant la vase et la moule crue.

- Dans ce cas, je peux t'aider. Fabio, va les chercher !

Le nommé Fabio, courtaud et le visage maussade, les oreilles percées de nombreux anneaux d'or, revient rapidement, tenant une corde reliant un groupe de robustes matelots, marins au teint bruni par le soleil des tropiques.

- Ils faisaient partie de l'équipage d'un navire que nous avons abordé et pillé. Le butin était maigre et j'ai décidé de les garder et les vendre pour rentrer dans mes frais. Ils connaissent leur métier et je te les laisse pour 500 pièces d'or.

- 500 pièces, c'est cher pour un groupe de cette taille, relève Sirmion.
 - Dis à ton larbin de se mêler de ses affaires l'ami, c'est à toi que je parle, rétorque votre interlocuteur avant de cracher par terre.
- Sirmion blêmit sous l'insulte et vos hommes serrent les poings. L'atmosphère s'est soudainement tendue entre les deux groupes.
- Si vous acceptez la transaction, rendez-vous au [34](#).
- Si vous refusez, rendez-vous au [343](#).
- Si vous balancez votre poing dans la figure de votre interlocuteur pour lui apprendre le respect, rendez-vous au [268](#).
-

248

Alors que vous descendez rapidement la pente pour rejoindre la plage, vous réalisez avec horreur que le Tirésias lève l'ancre et s'éloigne rapidement dans la nuit. Inutile de crier ou d'agiter les bras, vos hommes sont trop loin pour vous voir ou vous entendre. Persuadés que vous avez été massacré avec les autres, ils ont décidé de fuir le plus vite possible. Au loin, un reflet d'incendie éclaire la nuit et vous apercevez, stupéfait, la Chimère en feu ! Le vaisseau de votre adversaire brûle, entouré de dizaines de pirogues où dansent des silhouettes nues et exultantes, décochant des traits enflammés... Vous fuyez à travers la jungle une partie de la nuit, ne prenant un peu de repos qu'au lever du jour, blotti parmi les ruines imposantes festonnées de lianes. Le cri d'un perroquet vous réveille et vous regardez autour de vous, hébété, comme au sortir d'un mauvais rêve. Les sauvages ne sont plus à craindre, ils se sont enivrés de vin de banane et d'alcool de serpent après leur victoire et gisent tous, amorphes, éparpillés dans l'herbe épaisse. Luttant contre une vague de désespoir, vous vous remettez en route, vous enfonçant au coeur de la forêt. Cette île sans nom est très vaste, vous y trouverez sans difficulté eau et nourriture et ces ruines inconnues vous fourniront un abri. Vous n'avez plus ni équipage ni navire et vous ignorez si Atréus a survécu au carnage. Il ne vous reste plus qu'à tenir et espérer le passage d'un navire... Et à prier pour que ce dernier accepte de prendre à son bord le naufragé que vous êtes désormais...

C'est donc ainsi que prend fin votre aventure Capitaine !

249

Au matin, vous vous réveillez seul dans les draps bleuis de soleil. Dans la chambre flotte un parfum d'iris et de tubéreuse, tenace. Comme un souvenir sur la peau... Vous quittez rapidement la maison par les ruelles étroites et blanches, sans rencontrer personne. Ce petit matin vous semble rose et frais, lumineux. Une fois sur le pont, vous donnez vos ordres et prenez la barre, l'équipage se met au travail, on tend les voiles, le Tirésias capte la marée et quitte le port, glissant lentement sur les eaux bleues.

Rendez-vous au [48](#).

- Hé, regardez ça !

Surpris, vous rejoignez Atelas au bastingage. Le jeune guerrier vous désigne un haut-fond de sable blond sur lequel repose ce qui semble être une épave, en partie recouverte par les algues, les sécrétions et les coquillages. A travers les eaux transparentes, elle se dessine distinctement, encore relativement bien conservée. Atelas se tourne vers vous, l'excitation éclairant ses yeux verts :

- Cela pique ma curiosité, je vais aller voir de plus près. Tu viens avec moi ?

Sans attendre votre réponse, votre interlocuteur envoie valser ses sandales, défait son ceinturon et ôte sa tunique. Se tenant debout sur le rebord, nu comme au jour de sa naissance, il plonge dans les eaux bleues et vous le voyez se diriger rapidement vers l'épave.

Si vous vous joignez à lui, rendez-vous au [380](#).

Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [31](#).

Au matin, un soleil vif vous réveille à travers la fenêtre de votre cabine tandis que des mouettes claquent joyeusement des ailes autour des mâts. Sur le pont, les premiers bruits de pas vont et viennent déjà. Allongé sur votre étroite couchette, fixant le plafond aux poutres bleues, vous savez que le moment est venu de prendre une décision.

Vous pouvez combattre Paraki comme prévu. A vous par la suite d'être assez habile pour récupérer votre récompense et fuir, plantant là ce traître de Lysarque. Atteindre deux cibles avec une seule flèche comme on dit. Dans ce cas, rendez-vous au [30](#).

Mais vous pouvez également décider de déguerpir sans attendre, laissant tout ce beau monde se débrouiller. Dans ce cas, rendez-vous au [90](#).

D'une puissante détente des reins, vous surgissez de votre abri et, dans le même mouvement, tendez le bras en arrière avant de lancer votre arme. Pris au dépourvu, votre cible n'a pas le temps de réagir et la lame se fiche en vibrant dans sa poitrine, à l'endroit du coeur. Le magicien reste debout quelques secondes, faisant trois pas d'une démarche d'ivrogne, puis s'écroule, mort, sur le pont. Pendant que certains de vos hommes vous félicitent, d'autres vous amènent le capitaine de Marad, revenu à lui, le jetant sans ménagements à vos pieds. Interrogé, l'officier vous révèle que le magicien était membre de la Guilde des Sorciers de Vassili et se rendait à la cour de Marad, ayant été autorisé à y consulter de précieux ouvrages dans la bibliothèque royale. Le capitaine était chargé de le mener à bon port avec ses hommes. Quand vous lui demandez pourquoi il vous a attaqué, vous comprenez que ce jeune imbécile a voulu se faire mousser auprès de son prestigieux

passager, lui montrer combien il était quelqu'un en s'offrant un navire pirate... Sur un geste agacé de votre part, l'officier est entraîné plus loin et rapidement égorgé, son corps jeté à la mer. Bientôt, le Tirésias s'éloigne et reprend sa route, laissant le vaisseau de Marad s'enfoncer dans les flots. D'après vos estimations, vous devriez être proche de la prospère île de Kéosia.

Vous pouvez y faire relâche pour y recruter des membres d'équipage si vous le désirez.

Dans ce cas, rendez-vous au [262](#).

Si vous préférez reprendre la poursuite d'Atréus sans perdre de temps, rendez-vous au [305](#).

253

L'inconnu semble déçu mais n'insiste pas et vous décidez de rejoindre votre équipage : il est temps de repartir, vous ne voulez pas laisser à ce fumier d'Atréus l'occasion de vous semer. Vous retrouvez vos hommes dans l'unique bordel de la ville, endroit bruyant et sale, empli de conversations et de rires gras. Dans le fond s'ouvre un couloir sombre, puant le sperme, la crasse et la sueur. Gémissements, cris et halètements vous parviennent des cellules adjacentes, masquées par des rideaux. Les murs défraîchis sont couverts de graffitis explicites et de mots obscènes. Plus loin, un marin embusqué derrière un des rideaux se livre à un plaisir des plus solitaires, épiant ce qui se passe dans l'alcôve. Peu désireux de vous attarder dans ce claque sordide, vous rassemblez rapidement vos hommes.

Si Atelas est descendu à terre avec vous, rendez-vous au [157](#).

Dans le cas contraire, vous gagnez rapidement votre bord et appareillez, le Tirésias glissant lentement sous la lune améthyste (rendez-vous au [137](#)).

254

Le calfat hausse ses larges épaules et s'en retourne à son travail. Vous quittez donc les lieux, redescendant en ville. La chaleur est forte et le soleil ardent, bien que l'après-midi décline et vous faites halte en cours de route pour offrir un verre à vos compagnons, dans une taverne au bord du chemin. On vous y sert un petit vin rose et frais accompagné d'olives noires et vous vous reposez un moment, recrus de poussière et de soleil. De retour en ville, vous avez encore le temps de recruter des membres d'équipage si vous en avez besoin. Dans ce cas, rendez-vous au [330](#). Sinon, vous regagnez votre bord pour une bonne nuit de sommeil avant de repartir au matin (rendez-vous au [320](#)).

255

Vous ôtez sandales et tunique, enjambez la lisse et plongez avant de refaire surface et de nager vigoureusement vers le naufragé, suivi par un de vos matelots. Alors que vous approchez du radeau, il vous semble entendre votre équipage crier et s'agiter derrière

vous... Surpris, vous vous retournez et voyez celui qui vous suivait brutalement happé et l'instant d'après, les eaux se teinter de sang... Un frisson glacé vous parcourt l'échine en voyant un aileron triangulaire fendre alors la surface dans votre direction. Le Kraken soit loué, vous avez eu la présence d'esprit de garder votre poignard. Inspirant une grande goulée d'air, vous plongez, regardant approcher la forme mortelle et rapide du prédateur des mers.

Le squale est dans son élément, ce qui lui donne souplesse et rapidité : il lui faut obtenir un 4 minimum pour vous toucher et ses dents redoutables infligent 3 points de blessure supplémentaires. Par contre, sa peau rugueuse est très sensible à votre lame, ce qui vous permet de lui infliger 3 points de blessure supplémentaires également, même avec votre poignard. Le requin est doté de 10 points de vie et il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [118](#).

256

Rejetant la couverture, vous vous levez avec précaution et marchez un peu, le plancher craquant sous vos pieds. Les ombres s'allongent au-dehors tandis qu'un soleil rouge descend lentement sur les marécages, inondant la cahute d'une lueur sinistre. Vaisselle d'argile, ustensiles en fer, couvertures ternies, un chaudron de cuivre au-dessus d'un foyer noirci de suie... En de nombreux endroits, murs et plafonds sont auréolés d'humidité ou de moisissures... Alors que vous approchez de l'unique fenêtre, vous apercevez l'inconnue, penchée au-dessus d'un trou d'eau, ses longs cheveux noirs comme l'encre flottant sur son dos étroit. Au même instant, elle se redresse et votre sang se glace ! Son visage est transfiguré par une extase impure, les yeux révulsés, ses lèvres entrouvertes maculées de sang... Frémissante, elle se barbouille le visage du linge souillé, s'en caressant les joues, la bouche, le cou... Terrible vision, inondée par la pourpre sombre d'un soleil sanglant... Une vampire ! C'est une vampire ! Sans perdre de temps, vous vous ruez au-dehors, dévalez les marches et fuyez à travers les marais tandis qu'un cri rauque résonne sous les frondaisons. Vous fuyez le plus vite possible, tentant de garder l'équilibre. Le battement furieux de dizaines d'ailes vous fait vous retourner et vous voyez alors un vol de chauves-souris se diriger vers vous, les yeux brillants dans la lumière déclinante.

Si vous tentez de leur échapper, rendez-vous au [158](#).

Si vous dégainez votre arme pour vous défendre, rendez-vous au [365](#).

257

La guerrière noire s'interpose soudain, les yeux flamboyants :

- Tu ne vas pas laisser crever cette enfant ! Il faut la sauver !

- Sois raisonnable ma belle, c'est trop dangereux, rétorque un marin avant de se prendre un solide coup de bâton sur le crâne et de renoncer aussitôt à tout dialogue posé avec la lutteuse. Cette dernière se retourne vers vous, menaçante :

- Ces gens sont comme moi, ma peau est aussi noire que la leur ! Si je ne peux sauver que cette petite, au moins je le ferai !

Au même instant, le navire craque et gémit, vous tombez tous et roulez sur le pont, heurtant le bastingage. Tallula se relève, s'élanche vers la cale mais sur un signe de votre part, trois matelots la ceinturent et l'entraînent.

- Lâchez-moi ! Lâchez-moi bande de salauds !

Quelques minutes plus tard, la Terrifiante s'éloigne tandis que le vaisseau esclavagiste s'enfonce dans les flots rouges de sang, les hurlements diminuant, puis cessant brusquement. Tallula reste les yeux fixés sur les eaux bleues, le visage fermé, avant de rejoindre sa cabine, sans dire un mot, les autres s'écartant sur son passage (la lutteuse noire, choquée par votre décision, va quitter votre bord, elle débarquera au prochain port et s'en ira sans se retourner. En attendant, elle ne fera plus rien et ne parlera plus à personne, quoiqu'il arrive. Vous perdez 3 points d'équipage et 1 point de combativité).

Rendez-vous au [15](#).

258

Alors que vous restez tous figés, dans l'attente de vous ne savez quoi, des silhouettes voûtées et grotesques émergent soudain d'une porte latérale, dissimulée dans l'ombre. Ils avancent, d'une démarche raide, mécanique, des yeux morts luisent d'un éclat laiteux dans la pénombre... Des morts-vivants ! Avec un cri, vous reculez, butant contre les coffres emplis d'or. Membres décharnés, jaune de l'os apparaissant sous les chairs en lambeaux, teintées verdâtres et brunes à soulever le coeur, ils avancent dans un silence terrible, les traits défigurés par l'empreinte de la mort. Par endroits, les corps ravagés laissent transparaître les organes qui palpitent d'une vie impure, blasphématoire, à travers leur enveloppe souillée de sanies et de sécrétions.

- L'équipage ! s'écrie Hécate. C'est l'équipage, les survivants du naufrage qui ont crevé ici !

Un de vos hommes, surmontant sa peur, s'avance et frappe, une tête tombe dans l'eau couleur rouille dans une éclaboussure. Son propriétaire oscille un instant, tel un homme ivre, puis reprend sa marche. Vous regardez autour de vous, en proie à la panique. Derrière votre groupe, à l'extrémité de la coursive, se dessine un autre escalier remontant vers le pont.

Vous pouvez tenter de vous frayer un chemin au sabre à travers les morts-vivants pour rejoindre l'escalier par où vous êtes venus (rendez-vous au [61](#))

Vous pouvez reculer et tenter de rejoindre le pont par l'escalier qui se trouve derrière vous (rendez-vous au [317](#))

Enfin, vous pouvez tenter d'utiliser le feu contre ces créatures, avec votre lanterne. Dans ce cas, rendez-vous au [338](#).

259

- Aux armes mes frères ! Il est temps d'en finir et de venger vos camarades !

Electrisé par votre harangue, l'équipage se précipite à son poste, on distribue les armes, les marins s'emparent des boucliers, d'autres se mettent aux avirons et vous sentez le navire

frémir sous vos pieds.

- Il nous a vus !

Effectivement, vous voyez la Chimère soudainement virer de bord et prendre de la vitesse tandis que l'équipage s'agite sur le pont. A l'arrière, une mince silhouette se tient, son manteau rouge flottant dans la brume pourpre du jour finissant.

- Plus vite, plus vite !

L'effet de surprise est avec vous, vous avez la possibilité de l'éperonner par le milieu mais serez-vous assez rapide ?

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [69](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [173](#).

260

La masse de vos assaillants déferle sur vous comme une houle, en un flot impétueux, hurlant et gesticulant. Le dieu inconnu taillé dans le basalte est alors témoin d'une furieuse et sanglante bataille, dans le bruit de l'acier et du silex, les cris, jurons et grognements, les râles des blessés... Vous frappez avec ardeur, faisant le vide autour de vous mais il en vient de partout, comme si la mer les faisait jaillir de ses profondeurs. A chaque corps qui s'effondre, un autre prend sa place, les yeux brillants, la bouche écumante. Votre bras faiblit, vos oreilles sifflent et tout se met à tourner... Atréus gît non loin sur les dalles, mort. Un de ces démons, agonisant, se traîne au sol pour saisir votre jambe et y planter sauvagement ses dents. Avec un cri de douleur, vous tombez à terre, aussitôt submergé. Un coup à la tempe vous étourdit, des étincelles jaillissent devant vos yeux, vous lâchez votre arme... Etourdi, vous ne voyez pas la pierre levée qui s'abat brutalement pour vous faire éclater le crâne.

Votre aventure s'achève ici.

261

- Hé bien, les Tritons sont avec toi Capitaine... Félicitations ! Tu comptes de nouveaux membres d'équipage à ton bord. Et pour 200 pièces d'or !

Une solide poignée de mains plus tard, vous indiquez à vos nouveaux compagnons où est ancré le Tirésias et ils conviennent de vous y retrouver (votre total d'équipage augmente de 5 points). Vous restez encore un moment à boire et bavarder jusqu'à ce que Sirmion vous touche l'épaule, jetant un regard par la fenêtre et le ciel rougeoyant :

- Le soir ne va pas tarder Capitaine, mieux vaut ne pas traîner.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous mettre à la recherche d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou de nourriture (rendez-vous au [11](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas,

rendez-vous au [140](#).

262

Vous voilà en vue d'une grande île aux collines couvertes d'oliviers, surplombée de montagnes élevées, bordée de hautes falaises couvertes de pins et de térébinthe. Devant vous apparaissent les maisons, tours et habitations d'une ville importante au port bien aménagé, dont l'entrée est gardée par une immense statue, de plus de trente mètres de haut. Impressionné, vous levez la tête, main en visière, pour admirer le guerrier de bronze et d'or, vibrant dans l'azur. Dans sa main levée est fixé un large glaive qui renvoie de manière éblouissante l'éclat du soleil. Par contre, la Chimère n'est pas en vue... Un peu plus tard, l'ancre s'enfonce dans les eaux bleues en cliquetant et vous gagnez la passerelle pour débarquer. Laisant vos hommes s'amuser en ville, vous vous dirigez seul vers la principale taverne où vous devriez pouvoir trouver des marins cherchant à embarquer. En chemin, vous traversez un vaste marché aux étals colorés, au milieu d'une foule affairée et bruyante. Aussitôt, vous voilà apostrophé de toutes parts :

- Capitaine, viens goûter à mes épices ! Safran, cannelle, poivre, muscade... Tout est là !
- Hé toi, je peux te prédire l'avenir pour trois pièces d'or si tu veux !
- Les plus beaux brocarts et les plus belles soieries Capitaine !
- Petits boudins aux épices, tous chauds, laissez-vous tenter !

Jouant des coudes au milieu de cette cohue, étourdi par la rumeur, les odeurs, vous vous garez soudain pour laisser passer une carriole grinçante attelée à deux boeufs roux, transportant des jarres d'huile, et regardez autour de vous. Une boutique d'armurier vous fait face, un homme robuste est au travail dans une chaleur de fournaise dont les bouffées vous parviennent de l'autre côté de la rue.

Vous pouvez faire un tour chez cet armurier (rendez-vous au [87](#)).

Sinon, vous poursuivez le long de la rue principale (rendez-vous au [235](#)).

263

A trois, vous tirez d'un coup sec, étouffant un cri de douleur, dents serrées à vous faire saigner les gencives. Un sang rouge et brûlant ruisselle le long de votre bras mais c'est fait et vous jetez la flèche ensanglantée avec mépris (vous perdez 3 points de vie). Pressant votre blessure de la main, vous regardez autour de vous. Des cris, des appels, se font entendre, se rapprochent... Il vous semble même entendre la voix d'Atréus claquer comme un fouet au loin. Il n'y a pas de temps à perdre.

Si vous fuyez à travers les marais, rendez-vous au [153](#).

Si vous tentez de regagner la terre ferme en traversant les eaux vitreuses qui s'étendent non loin, rendez-vous au [75](#).

Vous parvenez à garder en vue votre proie pendant de longues heures encore. Et alors que le soleil éclaire la mer, bien que la Chimère ait disparu à l'horizon, vous savez être sur la bonne route et maintenez le cap. Chaque jour, vous vous enfoncez un peu plus dans l'inconnu, loin de toutes les routes répertoriées. Et chaque jour, votre équipage murmure un peu plus... Superstitieux, comme tous les marins, vos hommes sont mal à l'aise devant ces eaux étendues jusqu'à l'horizon, qu'ils peuplent de créatures redoutables surgies des profondeurs ou d'îles maudites et oubliées. Plus les jours passent, plus vous les sentez nerveux, inquiets. De votre côté, vous vous demandez pourquoi votre ennemi, au lieu de rentrer à Méryne réclamer la succession de Téophano, se perd lui aussi en ces régions inconnues. Vous connaissez Atréus et savez qu'il ne fait rien gratuitement, il a certainement une bonne raison. Mais laquelle ?

Si Hécate voyage avec vous, rendez-vous au [300](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [49](#).

Votre navire poursuit sa route, passant devant la pointe de terre avec indifférence, sous les yeux médusés du jeune homme. Ce dernier reste figé un moment puis explose en jurons et insultes, brandissant le poing, tandis que vos hommes éclatent de rire et l'insultent copieusement en retour. Bientôt, l'île disparaît au loin et vous poursuivez votre périple. Rendez-vous au [305](#).

Le canot accoste et vous grimpez le long d'un grappin, ascension difficile tant la couche de sécrétions recouvrant l'épave est glissante, gluante. Vous voilà sur le pont et vous aidez Hécate à franchir la lisse. Le vieil homme a insisté pour venir et vous n'avez pas osé lui refuser cette faveur. Tandis que vos hommes vous rejoignent, il regarde autour de lui, marmonnant dans sa barbe :

- Incroyable... Extraordinaire...

Non loin se trouve un escalier étroit permettant de rejoindre les entrailles du vaisseau et vous le descendez avec prudence. Torpeur viciée, atmosphère étouffante chargée d'une odeur âcre, goût de mort et de pourriture... La lueur de votre lanterne jette des reflets dansants sur les parois rongées par l'humidité. Le silence, seulement troublé par des craquements, le bruit de l'eau qui tombe, goutte à goutte... Arrivés à un palier, vous découvrez, surpris, une cellule aux barreaux corrodés et usés. A l'intérieur de la petite pièce plongée dans l'obscurité, vous distinguez un squelette étendu, encroûté de vermine, de débris de chair et de tissu, un épais torque d'or terni au cou. Près de lui, au sol, est posé

ce qui ressemble à un livre, au fermoir de fer, plus ou moins intact. Au-delà de cette cellule, l'escalier continue à descendre.

Si vous voulez en savoir plus sur ce corps inconnu et son livre, rendez-vous au [128](#). Sinon, votre groupe poursuit vers le fond du navire (rendez-vous au [332](#)).

267

- En attendant...

- Capitaine ! Un navire devant ! Viens vite, il fonce droit sur nous !

Avec un juron, Phaon remonte précipitamment sur le pont, d'où vous parviennent bientôt des cris et des exclamations. Et ce que vous entendez fait bondir votre coeur dans votre poitrine :

- C'est le Tirésias, le navire de l'Ambigu ! Que fait-il ici et pourquoi nous attaque-t-il ?

- Peu importe, nous ne sommes pas de taille contre lui ! Cadence de fuite, vite !

Un tambour se met à battre et sur la travée centrale, entre les bancs des rameurs, Halotus fait claquer son fouet.

- Vous avez entendu chiens ? Allez, souquez ! Toi, le nouveau, qu'attends-tu ?

La lanière en peau de serpent siffle dans votre direction.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [167](#). Si ce résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [345](#).

268

Le capitaine pirate part brutalement en arrière et va heurter un massif pilier de bois.

Aussitôt, ses hommes dégainent leurs armes et passent à l'attaque tandis que la foule hurle et se disperse dans la plus grande confusion, se bousculant, renversant couffins, paniers et étales. Un de vos hommes éloigne Sirmion et veille sur lui tandis que vous vous occupez directement de votre «confrère».

Le capitaine pirate a besoin d'un 5 minimum pour vous toucher et sa lame occasionne 2 points de blessure supplémentaires. Il ne bénéficie d'aucune protection et il est doté de 17 points de vie. Vous frappez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [98](#).

269

Le soir venu, rires et conversations résonnent dans la grande salle à la lueur des torches, tandis que le vin coule généreusement. Des ombres et des lumières dansent sur les fresques bleues, rouges et jaunes, où s'ébattent des taureaux et des biches dans des champs

de lys. Allongé sur des coussins, vous laissez votre regard errer sur ce vaste ensemble aux colonnes rouges à chapiteaux blancs. A vos côtés siège Lysarque, sur un trône massif aux accoudoirs de pierre incrustés de nacre. Vos hommes s'en donnent à coeur joie, heureux de sentir la terre ferme sous leurs pieds, certains jetant des regards sans équivoque aux rares femmes de l'assistance, des servantes pour la plupart. La seule femme de haut rang présente ce soir est une certaine Lissa, la fille de Lysarque, adolescente timide et silencieuse, visiblement mal à l'aise. Un peu étourdi par tout ce bruit et le vin, incommodé par la chaleur étouffante, vous sortez faire un tour sur la terrasse pour prendre l'air et contempler la mer. Les étoiles brillent avec éclat dans la nuit bleue, la pierre est encore tiède sous vos pieds nus. Alors que vous faites quelques pas, vous êtes surpris par une silhouette élancée qui surgit de la pénombre. Ha, ce n'est que Lysarque... Mais quelle est cette tenue, pourquoi s'est-il changé ? A votre grande surprise, votre hôte met son index sur sa bouche et vous fait signe de le suivre dans l'ombre d'un pilier.

- Je dois faire vite. Je ne suis pas Lysarque mais Atelas, son frère jumeau. J'ai peu de temps devant moi, alors écoute attentivement : mon frère va te tendre un piège. Il va respecter votre accord jusqu'à un certain point mais après la victoire, il va t'inviter à une nouvelle fête ici et il empoisonnera votre vin.

- Que dis-tu là ? chuchotez-vous.

- La vérité, crois-moi ! Mon frère t'a menti, ses ennemis ne sont plus au pouvoir à la cour de Marad, il veut rentrer mais il lui faut un navire. Il espère donc que tu le débarrasseras de Paraki et qu'ensuite, il pourra se défaire de toi et s'emparer de ton navire pour retourner chez nous. Il respectera votre accord mais surtout, si tu gagnes, refuse de revenir ici et pars tout de suite avec ce qu'il t'aura donné !

Vous restez silencieux un moment, les poings serrés, avant de demander à Atelas pourquoi il vous prévient.

- En dépit que nous soyons jumeaux, mon frère et moi nous nous détestons, il n'apprécie pas mon influence grandissante sur nos hommes. Je sais qu'il a l'intention de partir sans moi et de me laisser crever ici. Je suis sincère Capitaine, il faut me croire. Tout ce que je te demande en échange, c'est quand tu partiras de m'emmener avec toi. Je n'en peux plus de cette île, je suis jeune et ardent, je veux voir le monde, les villes... Je dois partir maintenant, j'ai déjà pris beaucoup de risques en venant te voir.

Votre interlocuteur disparaît rapidement, filant à travers les rochers qui bordent cette partie du château. Resté seul, vous réfléchissez, le visage marqué par la colère. Etant désarmés et inférieurs en nombre, vos hommes ne peuvent rien tenter ici cette nuit. Et si Atelas a dit la vérité, vous n'avez rien à craindre tant que vous n'aurez pas vaincu Paraki demain...

Rendez-vous au [251](#).

Vous frayant un chemin sanglant à travers le pont en proie au désordre, vous montez rapidement rejoindre la barre sur le gaillard arrière. Alors que vous écartez le corps du timonier tué, vos yeux s'agrandissent et vous poussez un juron : le Tirésias est en train de se diriger à pleine vitesse vers une ligne de récifs bordant une île inconnue. Aussitôt, vous vous arc-butez contre le lourd madrier de bois peint, poussant de toutes vos forces, pour virer de bord. Deux de vos hommes se précipitent pour vous couvrir de leurs boucliers et

repousser les assaillants montant à l'assaut des escaliers.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [74](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [233](#).

271

Votre flèche rate sa cible et va se planter en vibrant dans le bois de la proue sculptée. L'homme-lézard libère une autre décharge de son bâton de mort, une lumière aveuglante éclaire le ciel, suivie d'une explosion. Les hommes hurlent, le navire grince sous une pluie de débris enflammés dont certains retombent sur vous... mettant le feu à vos vêtements ! Avec un cri, repliant les bras autour de votre tête, vous courez vous jeter par-dessus bord, pas assez rapidement cependant pour éviter d'être brûlé (vous perdez 4 points de vie). Refaisant surface, vous voyez les navires maintenant bord à bord, le ciel traversé par des volées de flèches. Nageant vigoureusement vers celui de vos adversaires, vous en escaladez la proue, le poignard entre les dents et la rage au cœur. Quelques minutes plus tard, le sang gicle, la tête du sorcier homme-lézard tombe d'un côté, son corps de l'autre... S'ensuit un moment de flottement avant que vous ne sautiez sur le pont adverse, sabre au poing et répandant la mort autour de vous, faisant éclater os et écailles sous vos coups furieux. Vos hommes sont passés à l'abordage également et tentent de vous rejoindre. Bientôt, il ne reste plus qu'entre vous un solide reptilien, les yeux fous, l'écume à la gueule, agitant nerveusement sa queue crénelée.

Cet homme-lézard a besoin d'un 6 minimum pour vous atteindre et son court poignard dentelé n'inflige qu'un point de blessure supplémentaire. Par contre, ses écailles épaisses lui permettent de retrancher 1 point de blessure et il possède 15 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [427](#).

272

Vos oreilles sifflent, un voile rouge passe devant vos yeux tandis que vos mouvements faiblissent... Soudain, un bras puissant vous saisit par la taille, une lame brille, un flot de sang noir comme l'encre souille le bleu de l'eau et vous vous sentez aspiré vers le haut. Crevant la surface, Talos vous entraîne rapidement vers le canot, appelant vos hommes à l'aide. Vous voilà allongé sur le plancher froid, grelottant, les oreilles vrillées d'une douleur sourde, le crâne douloureux (vous perdez 6 points de vie). De retour à bord, vous êtes mis au repos dans votre cabine, veillé par Sirmion qui ne peut faire grand-chose en pareil cas. Dans les heures qui suivent, Talos prend le relais, son chien posant amicalement sa tête sur votre bras, tandis que la douleur qui vous comprime le crâne reflue lentement. Une chance pour vous que le colosse se soit joint à votre groupe et, ne vous voyant pas revenir, ait plongé à votre recherche... Ce n'est qu'après une nuit entière de repos que vous vous sentez mieux et pouvez reprendre votre périple.

Rendez-vous au [15](#).

Un cri rauque vous échappe quand vous apercevez un point noir à l'horizon. C'est la Chimère, vous en êtes sûr, vous êtes parvenu à la rejoindre ! Vous restez dans son sillage et bientôt se profile une grande île aux collines couvertes d'oliviers, surplombée de montagnes élevées, bordée de hautes falaises blanches. Devant vous apparaissent les maisons, tours et habitations d'une ville imposante au port bien aménagé, dont l'entrée est gardée par une immense statue, de plus de trente mètres de haut. Impressionné, vous levez la tête, main en visière, pour admirer le guerrier de bronze et d'or, étincelant au soleil. Fièrement campé, il tient un bouclier rond gravé d'une murène et brandit dans son bras levé un glaive à large lame. Il y a deux siècles, un peuple venu de l'est a déferlé sur ces îles pour s'y tailler un royaume, ses fondateurs bâtissant ce géant de métal en l'honneur de leur roi. Puis ils furent finalement repoussés par les insulaires et aujourd'hui, cette île, Kéosia, est tout ce qui reste de leur éphémère royaume... Par contre, le navire d'Atréus n'est plus en vue... Un peu plus tard, l'ancre s'enfonce dans les eaux bleues et vous gagnez la passerelle pour débarquer. Oui, vous trouverez certainement ici ce que vous cherchez. Mais que cherchez-vous justement ?

Si vous avez toujours besoin de trouver un calfat, rendez-vous au [95](#).

Si vous voulez engager des hommes d'équipage, rendez-vous au [330](#).

Si vous tentez de renflouer vos caisses à une table de jeu, rendez-vous au [32](#).

Enfin, si vous cherchez à savoir si ces gens ont vu Atréus le Passeur, rendez-vous au [146](#).

Le colosse ne se formalise pas du fait que vous l'abandonniez à son sort : c'est un homme fort, il y a ici de quoi survivre et il se trouvera bien un navire de passage pour le prendre à son bord un jour. Vous vous éloignez donc rapidement tandis que le lutteur et son chien regagnent la tour en hâte pour s'y enfermer. Sans attendre, vous gagnez la plage et embarquez à bord du canot tandis qu'un crépuscule de pourpre s'étend sur l'île, incendiant les eaux sombres. Une fois à bord, vous ordonnez par prudence de lever l'ancre car vous savez les Kapas capables de s'attaquer à un navire, grimpant le long de ses flancs avec leurs griffes acérées. Tandis que l'île s'éloigne sous les premières étoiles, Sirmion va s'occuper de ses malades, vous assurant que grâce aux fruits frais et à l'eau potable ramenés, ils seront bientôt rétablis (trop occupé, le brave médecin ne pourra s'occuper de vous cette fois et vous ne regagnez donc aucun point de vie si vous en avez perdu). Satisfait, vous gagnez votre cabine pour y souper et vous coucher. Rendez-vous au [286](#).

Vous reculez jusqu'à heurter le tronc d'un arbre, secouant votre lame pour en faire tomber les gouttes de sang, griffé et entaillé, la tunique déchirée. Au même moment, un groupe de vos hommes vous rejoint, joyeux, certains portant la dépouille d'un daim ou d'une cerf en travers de leurs épaules, d'autres des paniers emplis de fruits et de baies sauvages.

- Capitaine, tu es là ? La chasse a été fructueuse, nous avons même trouvé de l'eau et...

Dieux ! Le capitaine est blessé, venez m'aider vous autres !

Aussitôt, vos hommes vous entourent et vous soutiennent, vous ramenant sans attendre au Tirésias pour vous remettre entre les mains de Sirmion. Alors que ce dernier désinfecte et panse vos blessures, on vient vous annoncer que vous avez suffisamment de nourriture et d'eau fraîche pour repartir au petit matin. Sirmion vous promet qu'avec tout cela, les marins malades se rétabliront prochainement et vous laisse vous reposer (le vieux médecin est malheureusement trop occupé avec les malades et ne pourra donc s'occuper de vous comme il le devrait, vous ne regagnez aucun point de vie cette fois). Cette nuit, alors que vos hommes font bombance sur le pont, au milieu des rires et des danses, vous soupez légèrement d'un filet de dorade aux oignons roses et d'une platée de moules au vin blanc avant de vous coucher.

Rendez-vous au [286](#).

276

L'énergique Tibur prend aussitôt les choses en main, descendant dans la cale, demandant qu'on lui apporte planches de bois, rivets, goudron et poix fumante. Pendant qu'il s'active, vous regagnez votre cabine pour vous y décrasser un peu mais tombez sur une scène d'hôpital : Sirmion y a installé les blessés, occupé à panser, recoudre, apaiser ou tenir jusqu'au bout la main de ceux qui ne survivront pas à leurs blessures. Ecoeuré par l'odeur du sang et de l'alcool, vous regagnez le pont où Tibur vous rejoint un peu plus tard. Le visage noirci de suie, le robuste barbu vous annonce que la voie d'eau est colmatée et que vous pouvez reprendre votre route "en y allant doucement". Vous avez bien fait de le sauver celui-là pensez-vous en lui pressant amicalement l'épaule avant d'ordonner le départ.

(Votre navire récupère + 3 points de résistance).

Bientôt, le Tirésias glisse lentement sur les eaux azurées et s'éloigne.

Rendez-vous au [156](#).

277

(Si vous avez un ou plusieurs lieutenants à bord, choisissez celui ou ceux que vous voulez prendre avec vous. Attention : si vous en avez plusieurs, vous devez en laisser au moins un à bord pour veiller sur le navire. Vous pouvez également choisir de descendre seul avec vos hommes)

La nuit est tombée quand vous jetez l'ancre mais toute la ville est brillamment éclairée et il y a foule dans les rues. C'est en ce moment le festival de la déesse de la mer et les gens se pressent dans les ruelles étroites, tous masqués, tenant des torches, chantant, dansant et

s'enivrant. Dans la rue principale, tambourins, fifres et applaudissements accompagnent l'effigie de la déesse, portée sur un brancard fleuri, que l'on amène jusqu'à la plage. Un peu étourdi, vous jouez des coudes au sein de la cohue excitée et joyeuse, longeant les murs pour éviter bousculades et groupes de fêtards. Tout le monde ici semble possédé par l'esprit de la fête, perdu dans les rires et les cris.

Vous pouvez, si vous en avez besoin, chercher à recruter des membres d'équipage. Dans ce cas, rendez-vous au [181](#).

Si vous n'en éprouvez pas le besoin, vous pouvez simplement vous mêler à la fête (rendez-vous au [424](#)).

278

Votre refus provoque une vive déception parmi l'assistance et le mépris de la guerrière qui se détourne, haussant les épaules. Sans en tenir compte, vous allez partager un verre avec Sirmion tandis que tous retournent à leurs occupations. Au-dehors, la lumière décline, l'après-midi s'achève, il vaut mieux ne pas tarder.

Vous pouvez alors vous mettre en quête, si ce n'est déjà fait, d'un nouveau calfat (rendez-vous au [131](#)) ou de nourriture (rendez-vous au [11](#)). Vous pouvez également rejoindre votre bord pour y passer la soirée, il sera toujours temps de régler vos autres affaires demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

279

Le corps flasque glisse lentement le long du bois, comme un poulpe crevé. Autour de vous, le combat a pris fin, l'équipage du Marsouin a été massacré d'autant plus que les galériens libérés se sont joints à la bataille. Une aide qui a prélevé néanmoins un lourd tribut sur ces hommes désarmés, affaiblis par les sévices et les privations. Il ne reste que Coriolan et une dizaine de ses compagnons. Blessés, hébétés, ils vacillent comme des hommes ivres, détournant le visage de la lumière, après tout ce temps passé dans l'obscurité.

- Capitaine, tout va bien ? Dieux, qu'est-il arrivé à tes cheveux ?

Secouant les gouttes rouges de votre lame, vous vous tournez vers vos hommes, leur demandant ce qui s'est passé. C'est alors que s'avance Atelas, essuyant ses mains tâchées de sang sur sa tunique :

- J'étais encore en ville au moment où tu as été agressé. J'ai assisté à la scène de loin alors que je sortais en titubant d'une taverne. J'étais trop ivre et trop éloigné pour intervenir, j'ai alors rejoint le navire le plus vite possible pour alerter. Nous nous apprêtions à partir à ton secours quand nous avons vu ce rafioteur quitter le port alors que le jour n'était pas levé. J'ai reconnu ce chien de Phaon sur la dunette arrière et nous nous sommes lancés à sa poursuite. Nous avons bien failli vous perdre mais heureusement, le vent est tombé, le Marsouin s'est mis à l'arrêt, ce qui nous a laissé le temps de le rejoindre. Pourquoi diable ces chiens t'ont-ils enlevé ?

Sans répondre, vous posez une main amicale sur l'épaule de votre lieutenant qui hoche la

tête en souriant.
Rendez-vous au [428](#).

280

Vous vous souvenez des révélations de Méréa : Atréus est à la recherche d'un trésor sur une île sans nom, loin au sud. Afin de raviver la confiance de vos marins, vous leur révélez ce que vous a dit la voyante. Comme vous vous y attendiez, la perspective d'un trésor fabuleux balaie leur amertume et ils s'empressent, une fois à bord, de mettre à la voile. Vous mettez donc cap plein sud, sitôt quitté le port. Bientôt, la chaleur monte, le ciel se fait presque blanc, des îles mystérieuses bordées de jungles se profilent sur le bleu éclatant du ciel. Sur leurs plages de pierre ponce, de grands varans écailleux vous regardent passer avec indifférence. Le feu du soleil au visage, la soif sur les lèvres... Vos hommes ont tendu de grande bâches pour se protéger du soleil ardent le jour, les nuits se révèlent étouffantes. Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [42](#). Si ce résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [228](#).

281

320 pièces d'or, c'est une jolie somme, qui décourage la plupart des autres acheteurs. Sauf un : un homme grand et imposant, solidement bâti, la peau cuivrée. Il arbore un visage large, aux pommettes hautes, les yeux en amande, ses cheveux noirs tirés en arrière et maintenus par un court chignon. Sa haute et puissante silhouette est dissimulée par un ample manteau coloré de motifs géométriques, un glaive et une dague passés dans sa ceinture, des sandales à ses pieds. Derrière lui sont rassemblés d'autres hommes au profil fier, la peau mate et le nez busqué, drapés dans de grands manteaux frangés à carreaux rouges et blancs. L'inconnu renchérit brusquement sur votre offre, proposant 380 pièces d'or.

Si vous passez à 400 pièces d'or, rendez-vous au [119](#).

Si vous préférez laisser tomber et vous rabattre sur un autre lot, rendez-vous au [206](#).

282

Dépassant la ferme, vous ne tardez pas à rejoindre un grand promontoire chauffé de soleil et surplombant la mer. Main en visière, vous regardez au large, inspirant l'air salé, des poussières dorées voletant ici et là. Vous tressaillez soudain... Avez-vous rêvé ? Il vous semble avoir aperçu quelque chose près du rivage, comme une silhouette, à demi immergée... Pendant une seconde, on aurait dit un homme qui se baignait. Non, rien, peut-être un reflet ou un jeu de lumière qui dansait sur l'eau. Vous continuez votre promenade un moment, le long des falaises, tandis que la lumière décline doucement. Un marin vous rejoint bientôt, vous signalant que votre équipage a terminé et vous regagnez la petite

ferme.

Rendez-vous au [303](#).

283

Vous donnez vos ordres et vos marins s'alignent le long des plats-bords, encochant leurs flèches, armés de grands arcs en bois souple des forêts du nord, puissants et à la portée plus longue. Il y a un premier échange de traits qui tourne en votre faveur, vos assaillants connaissent un moment de flottement... Il faut en profiter ! Vous ordonnez une nouvelle salve (l'habileté de vos hommes à l'arc est de 9. Pour vous débarrasser de vos agresseurs, il faudra à trois reprises lancer deux dés et que le résultat soit chaque fois égal à 9 ou inférieur. Attention, vous n'avez que cinq tentatives pour y parvenir avant que vos assaillants ne soient trop près et que les flèches, à cette distance, deviennent inefficaces). Si vous réussissez en cinq tentatives, rendez-vous au [147](#). Si vous n'y parvenez pas, rendez-vous au [384](#).

284

La stupéfaction se lit sur le visage de votre proie quand il voit votre navire surgir et se diriger vers lui. Mais très vite, Paraki se reprend et donne ses ordres. Les deux vaisseaux manoeuvrent lentement et majestueusement, grinçant et craquant, voiles gonflées, au rythme des tambours. Soudain, un claquement puissant se fait entendre et une pierre énorme vole en sifflant vers le Tirésias. L'instant suivant, elle heurte et fracasse le pont, emportant avec elle une partie du bastingage, vous envoyant tous rouler sur le plancher (votre navire perd 3 points de résistance). Alors que vous vous redressez, étourdi, vous voyez les hommes de Paraki s'activer pour recharger la catapulte installée à l'arrière de leur navire. Non loin de vous, un arc et un carquois empli de flèches sont posés sur un râtelier d'armes.

Si vous voulez utiliser l'arc pour abattre ceux qui manoeuvrent la catapulte, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez vous précipiter vers la barre pour vous mettre hors de portée le plus vite possible, rendez-vous au [395](#).

285

Vous parvenez enfin à couper ces maudites cordes mais vous avez mis trop de temps : le radeau de fortune commence à s'enfoncer sous votre poids et surtout, de nouveaux ailerons approchent, fendant rapidement la surface... En hâte, vous saisissez le naufragé par les épaules et nagez vigoureusement vers le navire tandis que vos hommes décochent leurs flèches sur les squales. Ces derniers se sont lancés à votre poursuite et l'un d'eux parvient à vous blesser au mollet, vous faisant pousser un hurlement de douleur (vous perdez 4 points

de vie). Une grêle de traits vient alors se ficher dans la peau rugueuse du prédateur qui s'enfonce dans les profondeurs, aussitôt suivi par ses congénères. Atteignant enfin le Tirésias, vous empoignez l'échelle de corde, le naufragé est hissé par vos hommes et vous vous effondrez à sa suite sur le pont, grimaçant de douleur.
Rendez-vous au [7](#).

286

Le voyage se poursuit, comme un rêve incertain. L'océan, à perte de vue, reste vide, s'étendant jusqu'au ciel. Le soir, dans la pénombre de votre cabine, vous scrutez attentivement vos cartes, comme si vous pouviez y voir apparaître la Chimère traçant sa route sur le vélin... Où est Atréus ? Où va-t-il ? La vengeance vous brûle toujours mais le doute commence à vous assaillir, lentement, comme une marée obstinée lancée à l'assaut des falaises.

Si Talos le lutteur est à bord, rendez-vous au [328](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [229](#).

287

Les oreilles sifflantes, vous regagnez en hâte la surface tandis que le corps du serpent coule vers les fonds obscurs. L'elfe flotte non loin, inconscient, et vous le prenez par les aisselles pour le ramener. Vos hommes se regroupent aussitôt autour du rocher sur lequel vous avez déposé la créature blessée, observant avec curiosité la silhouette gracieuse à la chair bleutée, les bras et jambes pourvues de nageoires, le cou fendu de branchies. Certains, effrayés, marmonnent en serrant l'amulette de leur dieu protecteur, passée à leur cou. Sirmion s'affaire aussitôt, parvenant à panser la blessure et l'elfe ouvre ses yeux outremer, un faible sourire se dessinant sur ses lèvres pâles. A votre grande surprise, il s'exprime alors dans votre langue, quoiqu'avec difficulté. Il vous révèle faire partie d'une communauté de pêcheurs de perles qui vit non loin, au sein de grottes creusées dans les coraux. Lui et les siens plongent régulièrement pour dénicher les plus belles perles avant d'aller les échanger dans les îles contre les biens qui leur font défaut. C'est ainsi qu'ils ont appris à parler votre langue, au contact des marchands et pêcheurs. Il lui faut maintenant rejoindre son monde car ceux de son espèce ne peuvent rester longtemps à l'air libre. Avant de partir, celui que vous avez sauvé porte la main à la petite bourse d'écailles qu'il porte en bandoulière et en ressort une étrange amulette de nacre pendue à un lacet de fils d'or avant de la passer à votre cou :

- Pour toi. Ce bijou magique te permettra de respirer sous l'eau aussi longtemps que tu le souhaiteras. Adieu ami.

L'elfe se glisse alors dans les eaux bleues et s'éloigne rapidement. Après avoir contemplé ce présent inattendu un moment, vous ordonnez le retour au navire.

Rendez-vous au [426](#).

288

Une fois à bord, pendant qu'on lève l'ancre et que le navire frémit doucement sous vos pieds, vous vous tournez vers vos compagnons. La farouche Tallula se tient droite, fière et racée, son bâton planté devant elle... Atelas est accoudé au bastingage, tournant le dos à la mer, offert au soleil naissant comme un grand chat... Le vieil Hécate vous sourit, le bras amical et protecteur de Talos passé autour de son épaule... Quant à la petite Perle Noire, elle est tranquillement assise sur le molosse du lutteur, comme sur un petit cheval, ce dont le chien semble très bien s'accommoder... Tallula est la première à répondre à votre regard interrogateur :

- Il te faudra un capitaine des gardes une fois à Méryne, non ?

- Et aussi un sage conseiller, renchérit Hécate. Je suis prêt à t'aider de mes avis si tu le veux.

Talos hoche la tête :

- Un roi a toujours besoin d'un garde du corps, tu ne crois pas ?

Atelas reste silencieux un moment avant de hausser les épaules :

- Je n'ai rien de particulier à te proposer. Mais tant que tu voudras de moi, je serai à tes côtés. Si Sirmion n'est pas trop jaloux bien sûr...

Celui dont on parle se met à bougonner mais vous éclatez de rire en prenant le vieux médecin par le cou pour l'embrasser dans les cheveux. Sur vos ordres, le Tirésias prend la route du nord et de la Mer Intérieure, vos hommes se mettant aux avirons, entamant avec entrain une ballade ancienne.

- On va où ? demande la petite Perle Noire.

- A la maison ma chérie ! répond Talos avant de la prendre et de l'installer sur ses larges épaules. Aussitôt, la petite éclate de rire et bat des mains, envoyant des baisers aux mouettes et aux goélands. Le trône de roi des pirates vous attend à Méryne et dans tous les ports du monde, on chantera votre odyssée désormais. Mais surtout, au-delà de la vengeance, vous avez non seulement découvert un trésor mais également une famille... C'est ainsi que se termine votre aventure Capitaine, par une totale réussite ! Félicitations !

289

Un grondement monte de la foule lorsque l'une des redoutables cornes vous laboure le flanc. Dans la loge, Méréa porte à sa bouche son poing où brillent l'or et l'émeraude. Engourdi, étourdi, vous heurtez la paroi de bois et, portant les doigts à votre flanc meurtri, les retirez poissés de sang. Le Kraken soit loué, aucun organe n'a été touché mais des ondes de douleur irradiant à travers vos côtes, vous coupant la respiration (vous perdez 5

points de vie). Le taureau vous observe avec un calme impressionnant, le muflle lustré de bave puis, sans prévenir, charge à nouveau. Vous n'avez que quelques secondes pour réagir... Un coup de reins puissant...

Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [152](#). Si ce résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [433](#).

290

D'une détente puissante, vous jaillissez et jetez le bras en arrière, dague à la main... Mais le magicien réagit promptement et se jette sur le côté, évitant votre lame qui passe en sifflant sous son aisselle. Un nouveau rayon jaillit et vous partez en arrière en hurlant, une brûlure atroce au flanc (vous perdez 7 points de vie). Au même instant, un robuste matelot qui s'était glissé discrètement vers le gaillard arrière, coutelas à la bouche, bondit dans le dos du sorcier et frappe : une tête roule sur le pont alors que le corps qui la portait s'affaisse dans une averse de sang. Plusieurs de vos hommes se précipitent pour vous soutenir et vous ramener à votre cabine tandis que Sirmion va chercher en hâte ses fioles et onguents. Le Tirésias s'éloigne rapidement pendant que le vaisseau de guerre de Marad, sabordé, s'enfonce lentement dans la mer. Qui était ce sorcier, pourquoi vous ont-ils attaqués ? Peu importe, vous avez des choses plus urgentes en tête. Allongé sur votre couchette, vous mordez dans un bâtonnet d'ivoire, les larmes aux yeux, laissant Sirmion nettoyer et apaiser votre flanc brûlé du mieux qu'il peut. Après avoir découpé votre tunique aux ciseaux, il applique délicatement un onguent à l'odeur désagréable, puis se tourne vers le timonier tout en s'essuyant les mains :

- Cap sud-est, nous ne sommes pas loin de l'île de Kéosia. Là-bas, j'irai acheter des baumes et des onguents plus efficaces. En attendant Capitaine, il faut te reposer et ne pas bouger.

Quelques heures plus tard, l'île de Kéosia est en vue.

Rendez-vous au [141](#).

291

Vos hommes remontent rapidement des cales, leurs jambes trempées, de même que le bas de leur tunique. Une importante voie d'eau s'est déclarée, les flots s'engouffrent dans les soutes et montent, bouillonnant d'écume. Et sans calfat pour réparer, vous n'avez plus rien à espérer. Il ne vous reste plus qu'à évacuer au moyen du canot de sauvetage. Dans l'heure qui suit, vos matelots y transbordent leurs affaires, la nourriture, les armes et vos trésors, en plusieurs voyages, avant de gagner définitivement la terre ferme. Vous voilà sur une plage inondée de soleil, bordée par une épaisse forêt, bruisante de mystère, tandis que des mouettes tournoient, semblant se moquer de vous. Vous parviendrez sans doute à installer un campement de fortune et à tenir bon, le temps qu'un navire passe au large et daigne vous prendre à son bord. Mais en attendant, il vous est impossible de poursuivre et votre chasse se termine sur un cuisant échec.

Votre aventure s'achève ici.

Sans réparation digne de ce nom, vous ne pourrez aller plus loin. Celle effectuée par vos hommes, dans l'urgence, permet juste au Tirésias de se maintenir à flots mais certainement pas d'affronter la haute mer à nouveau. Dans l'heure qui suit, vos hommes transbordent toutes vos affaires et s'installent dans la tour. Cette fois, plus de chants, plus de rires : les visages sont fermés, revêches, les dents serrées et beaucoup évitent de vous regarder... Vous voilà désormais coincés ici, à attendre le passage d'un navire dont vous pourrez vous emparer afin de reprendre la mer. Et si tel n'est pas le cas, vous finirez votre carrière ici, prenant la place des précédents naufrageurs : l'île est pourvue d'une source, ses eaux sont riches en poissons, crabes et oursins. Si d'ici-là vos marins, furieux, ne vous ont pas tranché la gorge...
Votre aventure s'achève ici.

Un trait siffle, long et sombre, un bâton dont la pointe taillée et durcie au feu transperce la poitrine du sorcier en vibrant, ressortant entre ses omoplates. L'homme reste figé de stupeur, les yeux exorbités, les traits révulsés, avant de rouler sur le pont, une écume rosâtre à la bouche. Vous vous tournez, stupéfait, vers Tallula : la guerrière se tient en retrait, droite et racée, le visage sévère, avant d'aller récupérer son arme avec un reniflement de mépris, sous les acclamations enthousiastes de vos hommes (en attendant, ce démon a prélevé un lourd tribut sur vos compagnons, vous perdez 5 points d'équipage). On vous amène alors le capitaine de Marad, revenu à lui, le jetant sans ménagements à vos pieds. Interrogé, l'officier vous révèle que le magicien était membre de la Guilde des Sorciers de Vassili et se rendait à la cour de Marad, ayant été autorisé à y consulter de précieux ouvrages dans la bibliothèque princière. Le capitaine était chargé de le mener à bon port avec ses hommes. Quand vous lui demandez pourquoi il vous a attaqué, vous comprenez que ce jeune imbécile a voulu se faire mousser auprès de son prestigieux passager, lui montrer combien il était quelqu'un en s'offrant un navire pirate... Sur un geste agacé de votre part, l'officier est entraîné plus loin et rapidement égorgé, son corps jeté à la mer. Bientôt, le Tirésias s'éloigne et reprend sa route, laissant le vaisseau de Marad s'enfoncer dans les flots. D'après vos estimations, vous devriez être proche de la prospère île de Kéosia.
Vous pouvez y faire relâche pour y recruter des membres d'équipage si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [262](#).
Si vous préférez reprendre la poursuite d'Atréus sans perdre de temps, rendez-vous au [305](#).

Apamas semble gêné par votre décision et renouvelle son invitation, avec une insistance qui finit par vous paraître suspecte et à laquelle vous mettez un terme de façon presque sèche. Sans vraiment savoir pourquoi, vous estimez qu'il est temps de quitter cette île et bientôt, le Tirésias vogue vers le sud, la toile de ses voiles gonflée par un fort vent arrière. Depuis la poupe, vous regardez s'éloigner la forteresse blanche et bleue, posée sur son promontoire battu par les vagues, avec la sensation de fuir un péril, une menace... En attendant, si vous avez été blessé, les soins prodigués par Sirmion vous permettent de lancer deux dés et d'ajouter le résultat à votre total de points de vie.

Rendez-vous au [305](#).

295

Etourdi, vous vous appuyez au mât, secouant la tête pour en chasser le sang et la sueur. Autour de vous, le pont ressemble à l'étal d'une boucherie, l'odeur du sang et des entrailles répandues soulève le coeur. Le capitaine adverse est étendu au sol, sa vie le quittant rapidement par sa blessure au flanc. Otant son casque de bronze, vous libérez, stupéfait, un flot de cheveux d'or rouge et découvrez un visage étroit aux pommettes hautes, marqué par la douleur, les yeux déjà vitreux.

- Phaé la Mouette Furieuse ! Pourquoi nous avoir attaqués ?

- A... Atréus. Atréus l'a ordonné. Je... je lui devais une jolie somme... Je n'a...je n'avais pas le choix. Il a ordonné à... à tous les capitaines sous ses ordres de... de... t'abattre...

Une mousse rose écume à la bouche de la guerrière dont les yeux se referment pour toujours. Très vite, on ôte les grappins, on balance les corps par-dessus bord et vous vous éloignez rapidement. Les mousses se hâtent de nettoyer le pont à grands seaux d'eau et de sel tandis que Sirmion s'active auprès des blessés, allongés ici et là. Le Tirésias vous semble bien touché et donne légèrement de la bande, gémissant comme un animal blessé.

Si le vieux Farouz est à bord, rendez-vous au [323](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [311](#).

296

La ruelle de gauche vous mène à un véritable dédale, une suite de places minuscules et de venelles sales, sentant l'urine, les excréments de chien et le vin aigre, plongées dans l'obscurité. Vite perdu dans ce labyrinthe, vous maudissez votre malchance. Alors que vous passez sous un porche, des ombres jaillissent des toits et sautent sur votre groupe, des lames brillent dans la clarté lunaire... Une embuscade ! L'instant d'après, la ruelle résonne du fracas du combat. Vous frappez à droite et à gauche, éclaboussant les murs de sang et vous voilà face à un robuste matelot au sourire torve, la joue barrée d'une cicatrice, qui s'avance en ricanant, un coutelas de deux pieds de long au poing...

Ce marin a besoin d'obtenir un 6 minimum pour vous toucher et son coutelas occasionne 1 point de blessure supplémentaire. Il est pourvu de 13 points de vie et frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [55](#).

Un sacré combat, haletant, un rythme d'enfer, sous les cris, jurons, insultes et encouragements... C'est finalement la jeune noire qui gagne : Argil s'abat sur le sable, mugissant comme un boeuf à l'agonie, du sang coulant de son nez (si vous aviez misé sur lui, vous perdez votre mise. Si vous aviez misé sur la jeune femme, vous la doublez). Une formidable acclamation résonne sous les poutres, traversée de sifflets, tandis que la combattante fait le tour de la fosse, bras levés, un sourire farouche découvrant des dents blanches et parfaites. C'est alors qu'elle vous aperçoit, se plante devant vous et vous apostrophe :

- Hé, toi ! Tu m'as l'air de savoir te battre, pas comme ces larves au ventre mou. Viens combattre avec moi ! Je crois savoir qui tu es... Voyons si tu es à la hauteur de ta réputation !

Aussitôt, des encouragements et des cris éclatent, certains parieurs vous incitent à accepter le défi, vous tapant dans le dos avec enthousiasme. Sirmion, lui, vous déconseille d'y aller.

Si vous relevez le défi, rendez-vous au [196](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [278](#).

Arc-bouté contre le coffre massif, vous faites lentement coulisser le lourd couvercle de pierre et ce dernier finit par basculer sur le côté avant de tomber au sol en silence, dégageant un nuage de poussière et de particules. Dans un faible rai de lumière venu de la surface, vous découvrez alors, reposant au fond du coffre, une magnifique protection, faite d'écailles travaillées dans ce qui semble être une sorte de jade vert, translucide, chacune de ces écailles ornée d'une aigle-marine. Prenant délicatement ce superbe ouvrage à deux mains, vous le détaillez avec envie et admiration : il s'enfile par le col comme une chemise semble-t-il. Un présent des dieux, sans aucun doute, car en plus, il semble correspondre à votre morphologie (à vous de décider si vous voulez garder cet objet. Si tel est le cas, cette protection vous permettra de retrancher 3 points de blessure lors des combats où vous la porterez. Si vous portez ou avez déjà une protection, vous ne pouvez cumuler, ce serait trop lourd et il vous faut donc choisir celle que vous voulez garder). Satisfait, vous quittez le pavillon et regagnez la surface, impatient de reprendre votre route. Quelques minutes plus tard, votre proue fend à nouveau les eaux transparentes vers le sud. Rendez-vous au [15](#).

- Vois-tu, j'ai un vice, le jeu. Je passe mes soirées dans les maisons de jeu et je me suis

considérablement endetté vis à vis du Squale.

Vous haussez un sourcil.

- Le Squale est propriétaire de quasiment toutes les maisons de jeu et bordels de la ville, il est à la tête d'un petit groupe de spadassins qui l'aident à imposer sa loi. La milice ferme les yeux car il a acheté la plupart des officiers. Les autres ont disparu avant que l'on retrouve leur cadavre dans une ruelle, un poignard entre les omoplates... Je lui dois une petite fortune et suis en retard pour le payer. Je dois d'ailleurs aller le régler cette nuit. Si tu m'accompagnais avec tes hommes embusqués et prêts à en découdre, si le Squale venait à disparaître... Hé bien, tu me rendrais là un fier service et je pourrais me joindre alors à ton équipage, histoire de me faire oublier un moment. Sinon, si tu as en attendant besoin de mes services, il te faudra passer à la caisse et ce sera 500 pièces d'or.

Voilà qui a le mérite d'être clair. Plusieurs choix s'offrent donc à vous :

Si vous refusez la proposition d'Igmur mais voulez qu'il intervienne sur votre navire, au prix de 500 pièces, rendez-vous au [221](#).

Si vous acceptez sa proposition concernant le fameux Squale, rendez-vous au [393](#).

Enfin, si vous refusez autant sa proposition que son tarif prohibitif, rendez-vous au [254](#).

300

Ce matin, vous souriez en découvrant le vieil Hécate assis contre le bastingage, des feuillets en main, plongé dans sa lecture.

- Que lis-tu ? demandez-vous en vous laissant tomber à ses côtés.

- Une histoire bien intéressante Capitaine. Sais-tu qu'il y a un an, une guerre navale a opposé deux îles de cet archipel ? L'une d'elle avait fait appel à une armée de mercenaires. Un vaisseau, le *Griffon d'or*, fût chargé de convoier leur solde mais disparût suite à une tempête, rejeté sur des récifs. N'étant pas payés, les mercenaires s'en allèrent, causant alors la défaite de leur employeur.

L'érudit fait une pause et vous sentez qu'il n'a pas tout dit. Effectivement, il reprend :

- On raconte que le navire transportant la solde n'a pas coulé, il se serait encastré entre des récifs, l'équipage serait mort de faim et de soif ensuite, abandonné loin de tout. Et donc, le trésor, la paie des mercenaires, serait toujours à bord...

Du coin de l'oeil, vous constatez que plusieurs membres d'équipage ont cessé leur travail et se sont approchés pour écouter. Parmi eux, Sirmion, qui prend la parole :

- Une bien belle histoire mais nul ne sait où se trouve l'épave sans doute.

Un mince sourire apparaît sur le visage d'Hécate tandis qu'il lisse sa barbe et il tapote les feuillets posés sur ses genoux.

- Oh, tu sais, on peut toujours savoir. Il suffit de chercher au bon endroit... Et les recherches, c'est mon domaine...

- Tu sais où se trouve l'épave ? demande un marin en allumant sa pipe au fourneau d'ivoire.

- Oui, je pense pouvoir la trouver d'après ces écrits. Capitaine, tu m'as pris à ton bord et bien traité, je suis ton obligé. Si tu le veux, je te guiderai jusqu'à l'épave et au trésor qu'elle contient.

Déployés en cercle autour de vous, vos marins tournent vers vous un regard excité et interrogateur.

Si vous décidez de vous lancer à la recherche de l'épave du Griffon d'or, rendez-vous au [416](#).

Si vous refusez et continuez la poursuite contre Atréus, rendez-vous au [49](#).

301

Sous les tirs de vos matelots, les hommes d'Atréus se mettent aussitôt à l'abri, disparaissant à travers les roseaux. Alors que vous courez vers vos compagnons, le premier lieutenant d'Atréus, Argo, jaillit soudain des hautes herbes, plonge et vous saisit aux jambes avec un cri rauque. Vous tombez et roulez tous deux dans l'eau stagnante (si vous avez toujours une flèche dans le bras, cette dernière se casse sous le choc et la pointe s'enfonce plus profondément, déchirant les chairs. Dans un cri de douleur involontaire, vous perdez 3 points de vie). Vous débattant furieusement dans une gerbe d'éclaboussures, vous parvenez à saisir le poignard passé à la ceinture de votre adversaire et frappez, frappez sans cesse, dans une pluie de sang chaud et collant. Le grand corps devient flasque et s'effondre à vos côtés, telle une outre crevée, son sang se répandant dans l'eau saumâtre. Hors d'haleine, pris de vertiges, vous vous redressez au moment où vos hommes vous rejoignent enfin. Sans attendre, ils vous entraînent. Vous voilà bientôt sur le pont de votre navire, étourdi et confus.

- Prenez la mer, vite !

- Capitaine, que s'est-il passé ? Où sont Castor, Alus et Ivga ?

- Morts ! Ce rendez-vous était un traquenard. Larguez les amarres j'ai dit !

L'ancre remonte en cliquetant, le martèlement des pieds nus résonne sur le pont, on déploie les voiles de soie rayée, le navire grince et gémit... Assis contre le bastingage, haletant, vous reprenez souffle, le visage éclairé d'un sourire farouche tandis que le Tirésias gagne la haute mer.

Si la flèche a été enlevée de votre épaule, d'une manière ou d'une autre, rendez-vous au [171](#).

Sinon, rendez-vous au [122](#).

302

La haute mer ! L'air salé, les eaux vertes comme le jade puis d'un azur éclatant. La poursuite... Voilà cinq jours que votre navire traque celui d'Atréus, sans répit. Et voilà cinq jours que ce chien vous échappe, vous nargue, visible au loin mais toujours hors de portée... Installé à la proue du Tirésias, insensible au soleil brûlant, vous restez les yeux fixés sur l'horizon où dansent les huniers de votre proie. Derrière vous, l'équipage murmure : plus aucune côte n'est en vue, plus aucun navire ni aucune cité... Seulement la mer, infinie et indifférente (en attendant, le repos et les soins de Sirmion vous font regagner votre total de départ de points de vie, moins deux points). Ce soir-là, alors qu'un crépuscule de feu embrase le ciel, le vieux médecin vous rejoint à l'avant du navire, les épaules enveloppées d'un châle. Vous savez qu'ayant sauvé par ses talents plusieurs hommes de blessures ou de maladie, il est respecté et écouté à bord. Et par vous le premier

: n'est-il pas celui qui vous a sauvé la vie autrefois ?

- Les hommes s'inquiètent... Nous voici loin de tout rivage, nos réserves d'eau et de nourriture diminuent. Ici, il n'y a pas de navire à aborder, de village à piller. Rien que la mer. Ne devrions-nous pas rentrer à Méryne ? Téophano le Fou est mort, la Fraternité doit élire un nouveau roi et tu es bien placé pour la succession.

Vous secouez la tête, agacé :

- Je veux la vengeance. Atréus paiera ce traquenard et la mort de mes trois lieutenants, vos trois camarades. Tôt ou tard, nous le rejoindrons. Va dormir Sirmion, demain sera différent, tu verras.

- Espérons... Bonne nuit.

Rendez-vous au [220](#).

303

Des ombres mauves s'étendent sur la campagne et la lumière décline. A votre surprise, alors que vous revenez vers vos hommes, vous constatez qu'ils ont fait du feu, l'un d'eux est en train de retourner des tranches de thon sur la braise. Un matelot vous désigne en souriant plusieurs poissons posés sur un rocher :

- Ivanos et Constant sont aller pêcher et la prise a été bonne. Du poisson tout juste pêché, de l'eau, des fruits frais... On va pouvoir se poser un moment, hein Capitaine ?

Vous comprenez que vos hommes, fatigués de tourner en rond à bord et de ne voir que la mer chaque jour, entendent passer la nuit sur l'île, histoire de se reposer. Le moral amoindri par la maladie qui sévit à bord et de plus en plus critiques sur cette folle poursuite qui ne semble mener nulle part, il n'est peut-être pas sage de les contrarier.

Si vous acceptez, rendez-vous au [13](#).

Si vous jugez préférable de retourner au bateau, rendez-vous au [406](#).

304

Alors que votre navire approche, vous apercevez soudain la puissante silhouette d'Hassim qui se dresse sur le pont adverse. Le lieutenant d'Atréus tient à bout de bras un ensemble de chaînettes en métal reliées à un lourd récipient, comme un encensoir, et le fait tourner en sifflant, dans la visible intention de le lancer. Vous ignorez ce qu'il contient mais il s'agit sans doute là d'un péril mortel !

Si Tallula navigue avec vous, rendez-vous au [144](#).

Dans le cas contraire, vous dégainez votre poignard et tendez le bras en arrière... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [382](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [361](#).

Le voyage se poursuit, toujours à la poursuite d'Atréus. Une poursuite qui commence à ressembler à une quête illusoire, perdue d'avance : plus aucun signe de la Chimère, plus aucune île, rien que la mer à perte de vue. Pas de navires à aborder, de villages à piller... L'inquiétude et le mécontentement commencent à se répandre parmi vos hommes, certains murmurent. S'ils veillent à ce que leurs remarques ne parviennent pas à vos oreilles, vous êtes assez intuitif pour ressentir le malaise qui se répand à bord. Le soir, plus de chants ni de danses, les marins vont se coucher tôt, maussades.

Si vous avez appris la direction prise par Atréus, rendez-vous au [231](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [2](#).

Au matin, c'est Sirmion qui vient vous réveiller alors que le soleil est déjà haut dans le ciel. Tandis que vous vous massez le crâne en grognant, assis dans votre étroite couchette, le médecin se penche pour ramasser le flacon vide qui traîne sur le plancher.

- Tu crois vraiment que le vin va t'aider à apaiser ton mal-être ? Une gueule de bois, c'est tout ce que tu vas gagner.

Pour toute réponse, vous passez le bras autour du cou de votre vieux mentor pour l'embrasser sur la joue avant de sortir de votre cabine, tandis qu'il lève les yeux au ciel. Dans les jours qui suivent, un vent pur et vif gonfle les voiles, l'éperon de bronze fend les eaux et votre navire avance à vive allure sous un soleil éclatant et sur une mer bleue. Accoudé au bastingage, le dos chauffé par le soleil, vous regardez défiler les chapelets d'îles au loin. Atréus... Où se cache ce fumier ? Est-il encore utile de le chercher d'ailleurs ? Ne vaudrait-il pas mieux virer de bord et rentrer à Méryne où un trône est à portée de main ? Mais la vengeance est un feu qui brûle et consume. Avec un soupir, vous observez un moment le ballet gracieux d'un groupe de poissons-volants dansant à la surface des flots.

Si Tallula la guerrière a rejoint votre équipage, rendez-vous au [54](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [101](#).

Vous montez d'un bon pas, tandis que la chaleur baisse et que les ombres s'allongent. C'est bien une tour, de base carrée, en pierres blanches, posée là comme une vigie. Elle ne comporte de fenêtres qu'au dernier étage, juste sous son toit plat et sa porte se révèle solidement verrouillée. A proximité, vous découvrez ce qui semblent être les traces d'un foyer, de petits os d'animaux, des plumes, des crottes sèches... Personne visiblement.

Derrière le bâtiment se trouve une sorte d'abri en bois et toile, grossièrement assemblé.

Vous pouvez y jeter un oeil (rendez-vous au [455](#)).

Ou quitter les lieux et rejoindre vos hommes. Ces derniers doivent avoir terminé et vous attendent sûrement (rendez-vous au [350](#)).

- J'accepte avec plaisir, répondez-vous. Le temps de charger tout cela à bord et nous vous rejoignons.

Sitôt de retour à bord du Tirésias, vous donnez vos ordres et les marins s'activent, tendant toute la toile et sortant même les avirons. Sur la plage, la stupeur et l'incompréhension se lisent clairement sur les visages tandis que votre navire s'éloigne rapidement, contournant le promontoire. Du gaillard arrière, vous distinguez la silhouette de Lysarque, au sommet de sa forteresse, et tendez le poing vers lui avec un éclat de rire sauvage :

- Bonne continuation, enfoiré de prince ! Je te souhaite de pourrir longtemps sur ton île !

- Capitaine, là, regarde !

Sur une langue de terre s'avancant dans la mer, un jeune homme brun et élancé se tient, agitant le bras. Vous virez de bord dans sa direction et le voyez bientôt plonger et nager en quelques brasses vigoureuses vers votre navire. Hissé sur le pont, rayonnant et ruisselant d'eau, Atelas s'incline de façon exagérée devant vous :

- Grand merci Capitaine ! Puis-je te conseiller de partir au plus vite ? J'entends déjà les cris de mon frère m'écorcher les oreilles...

Eclatant de rire, vous donnez une tape amicale sur l'épaule de votre nouveau compagnon tandis que votre proue se tourne vers le sud.

Rendez-vous au [43](#).

Kazim roule encore sur les pavés tandis que vous vous précipitez à la poursuite d'Atréus, escaladant les marches quatre à quatre pour vous retrouver sur une large esplanade, pavée de blanc, déserte et silencieuse. Plus loin, un muret de pierre carrelé de bleu et de rouge corail surplombe la mer. De grands braseros de cuivre éclairent l'endroit, leurs flammes couchées par le vent du large. Personne. Vous et vos hommes avancez à pas lents, frémissements, prêts à bondir. Arrivés au parapet, vous poussez un juron en découvrant votre proie et trois de ses marins dévalant les rochers pour rejoindre la plage et la Chimère, ancrée un peu plus loin. Vous enjambez aussitôt le muret et vous lancez aux troussees de votre ennemi, tentant de garder l'équilibre parmi les rochers et les arbustes couvrant la pente, cette dernière s'avérant plutôt raide. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [62](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [398](#).

Vous partez en arrière, étourdi, votre lame rouge de sang jusqu'à la garde. Le ciel est souillé de fumée, la chaleur infernale est celle d'une fournaise, l'odeur du sang versé donne

la nausée... Atréus, où est Atréus ? Secouant la tête pour en chasser la confusion, vous regardez autour de vous et n'apercevez nulle part le corps de votre adversaire. Pendant que vos hommes se reprennent, vous gagnez l'intérieur du vaisseau, vous dirigeant vers la cabine principale dont vous ouvrez la porte : le Passeur est là, au centre de la pièce, son gilet de soie déchiré, du sang coulant d'une entaille à la joue. Il tient en main plusieurs feuillets qu'il est en train de brûler au moyen d'une lampe. Le capitaine de la Chimère tourne vers vous un visage défiguré par la haine, ses yeux noirs brillant dans la pénombre rouge du couchant :

- Une longue course... Mais tout n'est pas encore joué...

Votre ennemi se déplace alors d'un geste souple et presse du pied un mécanisme dissimulé dans le plancher : derrière vous, la porte se referme brusquement et un verrou se met en place dans un claquement sourd.

- Ainsi nous ne serons pas dérangés... Même si tes hommes interviennent, le temps qu'ils enfoncent cette porte bardée de fer, je t'aurai ouvert la gorge et j'aurai pris la fuite. Nous allons voir maintenant ce que tu as vraiment entre les jambes...

Furieux de cette insulte, vous passez aussitôt à l'attaque, le juron à la bouche.

Atréus le Passeur est un redoutable combattant. Il lui faut obtenir un 5 minimum pour toucher son adversaire. Pour vous, il faudra exceptionnellement un 6 pour ce combat : la longue lance de votre adversaire vous empêche de l'approcher facilement et le rend donc malaisé à atteindre. De plus, cette arme inflige 3 points de blessure supplémentaires.

Atréus n'a par contre aucune protection et il est doté de 23 points de vie. Vous frappez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [37](#).

311

Après une journée sans incidents et une nuit calme, vous passez la matinée à arpenter le pont comme un fauve irrité, usant vos yeux sur la ligne bleutée de l'horizon. Et vous sursautez violemment en voyant soudain se profiler les huniers d'un navire au loin. Le coeur battant, vous saisissez le tube aux verres grossissants et reconnaissez la Chimère. Atréus ! C'est lui, il est bien là ! Vous criez aussitôt vos ordres, toute la toile disponible est tendue à se rompre, vos hommes sortent même les avirons, les larges pelles de bois peintes en rouge s'enfoncent dans les flots tandis que battent les tambours. Cramponné à la proue, vous ne quittez pas du regard le navire qui danse au loin sur les vagues. Vous ne parviendrez sans doute pas à le rejoindre mais votre but est avant tout de ne pas le perdre de vue, de rester dans son sillage. Mais bientôt, l'horizon s'obscurcit, des nuages noirs traversent le ciel... Un orage approche, bref mais violent, comme souvent en ces eaux. Les éléments eux-mêmes prendraient-ils partie pour votre rival ? A vos côtés, Sirmion s'inquiète :

- Il serait plus prudent de virer de bord, ne crois-tu pas ? Nous avons déjà essuyé une rude tempête avant d'arriver ici.

Vous vous mordez la lèvre au sang. Là-bas, la minuscule silhouette de la Chimère semble vous narguer, dansant sur les vagues...

Si vous suivez le conseil de votre mentor, au risque de perdre votre proie, rendez-vous au [26](#).

Si vous poursuivez malgré l'orage qui approche, rendez-vous au [453](#).

312

Les marins vous accueillent avec affabilité et même avec une lueur de respect dans les yeux pour certains, votre réputation étant visiblement parvenue jusqu'ici. Vous leur offrez une tournée, histoire d'entamer les négociations sous des auspices favorables et ils se déclarent bientôt prêts à vous suivre, contre la somme de 350 pièces d'or pour le groupe. Si vous acceptez cette somme, rendez-vous au [35](#). Si vous tentez de marchander, rendez-vous au [99](#).

313

Un de vos marins, déjà venu ici, vous entraîne jusqu'à la maison de jeu la plus réputée de la ville selon lui, *Le repaire de la Murène*. C'est une grande maison au toit plat, à un étage, aux fenêtres de verre coloré et de mica brillamment éclairées. A l'intérieur se presse une foule hétéroclite et bruyante : receleurs, proxénètes accompagnés de leurs filles, marins en escale, joueurs professionnels, matelots désœuvrés en attente d'un navire en partance... Dans la grande salle, animée et enfumée, vous repérez rapidement un groupe de robustes marins attablés, bavardant et se querellant autour d'un pichet de vin. Voilà qui pourrait vous convenir. Mais vous avez noté également la longue table rectangulaire en bois sombre à laquelle sont installés plusieurs joueurs, assis dans des chaises à haut dossier. De nombreuses mises sont étalées parmi les gobelets de vin et on se presse pour suivre la partie en cours. A la place d'honneur, une femme retient votre attention : âgée, les cheveux noirs parsemés de gris maintenus en chignon, elle se tient droite et altière, sobrement vêtue de noir. Mais le diamant qui brille à son index est superbe, de même que les perles cerclant son cou maigre. Derrière elle veillent deux hommes patibulaires, le ceinturon hérissé de coutelas, ne la quittant pas des yeux. Très vite, vous remarquez que tous autour de la table la traitent avec égards et respect. De son côté, tout en jouant, elle vous observe avec une attention soutenue depuis votre entrée.

Vous pouvez rejoindre l'assistance et observer également la partie en cours (rendez-vous au [164](#)).

Si vous préférez ne pas perdre de temps et aborder les marins attablés, rendez-vous au [421](#).

314

Allongé à vos côtés dans la pénombre tiède au parfum de safran bleu, Agaphi pose sa main sur votre hanche avant de la laisser glisser le long de votre cuisse.

- Tu es sûr que tu ne veux pas poser pour moi ? Je crève d'envie de te sculpter.

Avec un sourire, vous secouez la tête avant de vous lever, d'écarter les rideaux de gaze et

de récupérer vos vêtements. Votre compagnon s'accoude au traversin, contemplant votre nudité avec un plaisir évident tandis que vous vous rhabillez.

- Tant pis pour moi, soupire-t-il. Promets-moi que si tu repasses par ici un jour, tu resteras, le temps que je réalise ta statue.

- Promis, répondez-vous en vous penchant pour l'embrasser longuement avant de quitter la demeure. Le jour approche, les rues sont désertes à cette heure, exceptés quelques fêtards ivres morts affalés à même les pavés, certains ronflant dans leur vomi ou dans les bras de filles aux jupes relevées et aux corsages défaits. De retour à bord, après avoir vérifié que tout le monde est là, vous ordonnez de lever l'ancre.

Rendez-vous au [137](#).

315

- Hé l'ami, ça va ? Tu m'entends ?

Vous émergez lentement de l'inconscience, engourdi et l'esprit brumeux. Le regard encore flou, vous découvrez un visage cuivré et souriant, aux yeux noirs, penché sur vous. Une main maigre sur votre épaule... Que s'est-il passé ? Vous êtes toujours attablé sur la terrasse de la taverne mais seul, l'esprit confus. Au loin, le ciel se pare de rose sombre sur les montagnes bleutées.

- Tu devais être sacrément fatigué l'ami, reprend le tavernier. Tes amis sont partis sans même te réveiller.

Une odeur... D'une main maladroite, vous prenez votre gobelet pour le respirer. L'odeur de l'herbe à sommeil, un puissant somnifère... Par les dieux, vos hommes vous ont drogué avant de vous abandonner ! Vous quittez précipitamment les lieux et courez jusqu'aux quais : comme vous le redoutiez, le Tirésias a levé l'ancre. Vous avez sous-estimé l'exaspération de votre équipage, sa lassitude. A l'heure qu'il est, ils font sans doute voile vers Méryne. Ils auraient pu vous sauter à la gorge mais ils ont préféré agir ainsi, par respect pour vous, ou pour Sirmion peut-être. Ou par superstition, la légende voulant que le malheur s'abatte sur celui qui tuerait un hermaphrodite. Peu importe : vous voilà seul, sans équipage ni or ni navire, sur une terre étrangère dont vous maîtrisez la langue par bribes. Et même si vous trouvez le moyen de regagner Méryne, Atréus y sera certainement rentré avant vous et devenu roi. Vous restez figé sur le quai de pierre blanche, face à la mer, les bras ballants. Derrière vous, une caravane de lamas, ces étranges quadrupèdes habiles à arpenter les sommets, s'ébranle doucement au tintement de ses clochettes, prenant la direction de la porte du Soleil.

Votre aventure s'achève ici.

316

Dans les jours qui suivent, vous ne regrettez pas votre décision : Hécate se montre un compagnon agréable, avare de plaintes, souriant et affable. Son savoir est grand en effet et il ne vous a pas menti, il connaît bien des récits, où vous avez du mal à distinguer l'invention de la vérité. Mais qu'importe ! Votre équipage est sous le charme, beaucoup

viennent, pendant leur repos, lui demander une histoire et le vieil homme captive alors son auditoire sans faiblir. Il est vite devenu une présence paternelle et familière, qui a su trouver sa place. Vous l'avez même surpris un après-midi en train d'apprendre à lire à certains (si vous avez été blessé, Sirmion s'empresse auprès de vous : lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre total de points de vie).

Si Tallula fait partie de votre équipage, rendez-vous au [80](#).

Si Atelas fait partie de votre équipage, rendez-vous au [97](#).

Si les deux sont à bord, rendez-vous au [198](#).

Si tel n'est pas le cas, si vous avez appris dans quelle direction se dirigeait Atréus, rendez-vous au [231](#).

Sinon, rendez-vous au [2](#).

317

Votre groupe reflue précipitamment vers l'escalier du fond dont vous montez les marches quatre à quatre... pour tomber sur une trappe verrouillée ! Sans attendre, vous insérez votre coutelas dans la serrure corrodée pour la faire sauter. En bas des marches, les morts-vivants ont rejoint vos hommes, le bruit du combat, les cris, les jurons, emplissent la cale.

- Vite mon jeune ami, vite ! vous presse Hécate.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [64](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [84](#).

318

Ce soir-là, le vin coule encore plus généreusement dans la grande salle du château, au milieu des rires, des flûtes et tambourins et des conversations. Les torches jettent des lueurs dansantes sur les murs de céramique où les dauphins jaillissent des vagues tandis que des taureaux se poursuivent dans des champs de lys. Assis sur son siège de pierre rouge incrusté de nacre, Lysarque lève sa coupe en votre honneur et vous faites de même, délaissant un instant l'agneau cuit sous la cendre aux herbes aromatiques. Tant de bruit, de musique, et ce vin trop lourd qui brouille les sens... La tête vous tourne et, alors que vous vous levez pour aller prendre l'air, vous sentez une fatigue soudaine peser sur vos épaules. Vous retombez sur vos coussins, réalisant que le silence règne brusquement... Vos marins gisent ici et là, inconscients... Lysarque se lève, un sourire moqueur aux lèvres :

- Ton vin était empoisonné pirate. Je t'ai menti, du moins sur certaines choses : j'ai appris que mes ennemis à la cour de Marad étaient en disgrâce à leur tour et que je pouvais rentrer. Mais pour ça, il me faut un navire... Le tien ira très bien. Tu m'as aidé à vaincre ce chien de Paraki et maintenant, tu vas rejoindre tes compagnons qui dorment déjà en Enfer. Demain matin, mes gens et moi nous emparerons de ton navire et ferons voile vers Marad, quittant enfin cette île perdue. Adieu pirate...

Vous tentez de vous relever, portant la main à votre poignard, mais c'est impossible, un voile de plomb retombe sur votre esprit vacillant et vous vous effondrez, roulant sur les

dalles de pierre blanches jonchées de pétales de fleurs, fixant sans le voir le plafond aux chevrons bleus. Bleus comme la mer...

Votre aventure s'achève ici.

319

Sans prêter attention à votre adversaire qui griffe le pavé dans son agonie, vous allez secourir le noir blessé. Bien que solide, il est très affaibli et a perdu beaucoup de sang. Le soutenant par la taille et passant son bras autour de votre épaule, vous notez le collier caractéristique qu'il porte : une plaque en or gravée d'un nom auquel est accolé le symbole distinctif des esclaves.

- Tu es un esclave ?

- Oui. Ces... ces chiens m'ont attaqué... alors que... Ha, je ne tiens plus debout, conduis-moi chez ma maîtresse.

Suivant ses indications, vous gagnez difficilement une grande maison de pierre blanche et rouge, entourée d'un jardin, ornée d'une pergola à l'étage. Ayant actionné le heurtoir de bronze, vous êtes accueilli par un jeune page stupéfait qui vous entraîne aussitôt à l'intérieur. Le noir est allongé sur un divan, d'autres serviteurs s'affairent bientôt autour de lui, avec éponges, eau chaude, linge propre et onguents. Entre alors une jeune femme et vos yeux s'éclairent devant son corps souple et élancé, sa chair rose et ferme voilée de soie, ses longs cheveux blonds et odorants. Elle se penche aussitôt sur le blessé et lui prend la main, caresse son front mouillé de sueur avec inquiétude. Réalisant enfin votre présence, la jeune beauté vous entraîne au jardin, dans le parfum des lauriers-roses et des pins.

- Merci, merci d'être venu à l'aide d'Ebène, étranger. Ebène m'est très cher, il veille sur moi depuis que je suis petite. Je ne sais comment te remercier.

Au fil de la conversation, vous mentionnez être à la recherche d'hommes d'équipage et le regard de votre interlocutrice s'éclaire.

- Alors, je vais pouvoir te remercier finalement. Va à la taverne de la Tortue Marine. Tu y trouveras Nessos et ses hommes, ils cherchent un navire en partance et travailler pour un pirate ne leur causera pas de problème de conscience. Mon père est un riche armateur, il a sauvé la vie de Nessos autrefois et ce dernier a une dette envers lui. Dis à Nessos que tu viens de ma part en lui présentant ce bijou et qu'il doit payer sa dette à mon père en passant à ton service.

Un gémissement provient du divan et la jeune femme retourne auprès de son serviteur blessé, oubliant tout le reste. Laissant tout ce monde, vous quittez la demeure et il vous faut peu de temps pour rejoindre l'endroit indiqué.

Rendez-vous au [366](#).

320

Ce soir-là, comme d'habitude, vous partagez le souper avec vos hommes et passez un moment avec eux. Si certains vont se coucher tôt, d'autres veillent tard, jouant, buvant et

dansant sur le pont éclairé par les lanternes. Vous vous joignez à eux pour quelques pas de danse, au milieu des rires et des claquements de mains avant d'aller vous coucher. Au matin, votre navire s'éloigne avec la marée, glissant sur l'eau comme un cygne prenant son envol (si vous êtes blessé, Sirmion s'empresse auprès de vous : lancez un dé, ajoutez 6 et rajoutez le résultat à votre total de points de vie).

Si vous avez appris la direction prise par Atréus le Passeur, rendez-vous au [231](#).

Sinon, rendez-vous au [2](#).

321

Une nouvelle volée de flèches siffle mais vous êtes désormais hors de portée. Titubant dans la vase, l'eau jusqu'aux chevilles, porté autant que tiré par vos hommes, vous atteignez enfin le Tirésias. Les spadassins d'Atréus vous ont rejoint mais depuis le pont, vos hommes décochent leurs flèches à leur tour, les forçant à reculer en désordre. Avec difficulté, vous êtes hissé à bord et vous écroulez sur le pont, hors d'haleine.

- Prenez la mer, vite !

- Capitaine, que s'est-il passé ? Où sont Castor, Alus et Ivga ?

- Morts ! Ce rendez-vous était un traquenard. Larguez les amarres j'ai dit !

L'ancre remonte en cliquetant, le martèlement des pieds nus résonne sur le pont, on déploie les voiles de soie rayée, le navire gémit doucement... Assis contre le bastingage, vous reprenez souffle, le visage éclairé d'un sourire farouche tandis que le Tirésias gagne la haute mer.

Si la flèche a été enlevée de votre épaule, d'une manière ou d'une autre, rendez-vous au [171](#).

Sinon, rendez-vous au [122](#).

322

Alors qu'Atelas est penché sur vous, vous protégeant de son bouclier criblé de flèches, vous voyez surgir des coursives le vieil Hécate. Serrant contre lui la conque trouvée dans l'épave, courbant la tête tandis que sifflent les flèches, il monte rapidement l'escalier pour vous rejoindre.

- Qu'est-ce que tu fous ici ? rugit Atelas. Va te mettre à l'abri !

- J'ai trouvé le moyen de nous tirer de là ! crie le vieux sage en retour.

Sur ces mots, il porte la conque à ses lèvres et souffle dedans de toutes ses forces. Un son étrange, indéfinissable, profond, qui résonne sur la mer... Comme le grondement d'une puissante lame de fond se formant depuis les profondeurs et s'apprêtant à déferler... La bataille s'en trouve suspendue, tous se figent et les assaillants arborent alors une expression d'horreur et de panique. Hécate continue à souffler, le son résonne, une ombre fend les flots, l'eau bouillonne... Une créature imposante et terrifiante jaillit brutalement dans des gerbes d'écume, faisant tanguer follement le Tirésias, balayant les pirogues : une sorte de serpent de mer géant, immense et écailleux, pourvu de nageoires iridescentes, d'une crête colorée, des branchies ornant ses joues renflées sous ses grands yeux outremer.

La créature se dresse de toute sa taille, semblant danser sur l'eau, puis s'abat sur la flotille pour y opérer un carnage, au milieu des corps projetés et hurlants, broyant, déchirant, écrasant... Accrochés à la rambarde, secoués de toutes parts, vous et vos hommes assistez à ce massacre, les yeux dilatés d'horreur. Le dragon des mers se dresse une nouvelle fois, ses écailles maculées de sang, des corps brisés dans sa gueule, puis disparaît soudain dans les flots tâchés de rouge, parsemés de débris, aussi soudainement qu'il est apparu. Derrière lui flottent des restes d'embarcations, des corps broyés, des cadavres bruns... Les survivants sont déjà loin, fous de terreur, pagayant comme des possédés. Vous vous redressez lentement, abasourdi. Atelas se tourne vers Hécate :

- Comment tu as fait ça ?

- J'ai étudié la civilisation oubliée qui a conçu cet instrument et surtout, j'ai réussi à traduire les signes gravés dessus. J'étais certain qu'il permet d'invoquer et contrôler ces créatures. C'était le bon moment pour vérifier si mes théories étaient justes.

Après un moment de silence, vous éclatez de rire et donnez une tape chaleureuse sur l'épaule du vieil homme avant de descendre sur le pont (notez que vous êtes définitivement débarrassé de vos assaillants).

Rendez-vous au [156](#).

323

Vous envoyez chercher en hâte votre calfat qui se met aussitôt au travail. Vos craintes de le trouver ivre mort se révèlent heureusement infondées. Bientôt, une odeur insupportable de goudron, de résine et de poix enfume les cales et soutes du navire, faisant fuir l'équipage sur le pont. Mais le vieux charpentier émerge enfin des profondeurs du vaisseau, le tablier maculé de goudron et de cire, essuyant ses mains aux ongles noirs à un torchon.

- J'ai réussi à réparer les dégâts du mieux que j'ai pu Capitaine, nous pouvons poursuivre notre route (lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu au total de résistance de votre navire).

Rendez-vous au [311](#).

324

Vous crevez la surface tandis que le corps brisé de votre assaillant flotte doucement, baigné de rouge.

- Capitaine, par ici ! Attrape, vite !

Vos hommes vous ont lancé une échelle de corde et vous la grimpez rapidement avant de vous écrouler sur le pont, ruisselant et le souffle court. Vos marins, du moins ceux qui ont réussi à rejoindre le navire, sont déjà aux avirons, encouragés par l'infatigable Talos qui les rejoint sur le banc de nage. Le bateau grince et gémit tandis que ces démons nagent toujours vers vous, comme possédés.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [177](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [331](#).

Alors que se dessine l'ouverture d'un couloir adjacent, le frottement de pieds nus vous parvient et vous faites reculer vos hommes avant de jeter un oeil. Une silhouette bien bâtie mais voûtée, la démarche étrange, approche, drapée dans un ample manteau à capuchon rabattu. Au moment où l'inconnu arrive à votre hauteur et vous aperçoit, un rayon de lumière éclaire son visage et vous reculez avec horreur, le poing sur la bouche : une partie de son visage, encore jeune, est couvert de plaques et déformé. La lèpre ! C'est un lépreux !

- Qui... qui êtes-vous ? chuchote-t-il. Que faites-vous à Tipasa ? Etes-vous fous de venir ici ?

Un pan de votre tunique sur le visage, vous lui demandez qui il est et quel est cet endroit.

- Vous êtes à la léproserie de Tipasa. C'est ici que sont conduits et enfermés tous ceux qui sont atteints par le mal. Nos familles déposent régulièrement eau et nourriture devant les portes. Je suis Ascariote, je suis arrivé il y a peu. Je suis allé marcher et j'étais en train de rejoindre les autres quand je vous ai aperçus dans le hall.

- Les autres ? Il y en a d'autres que toi ? demande un de vos compagnons.

Hochement de tête.

- Oui, nous sommes plus d'une centaine ici, dispersés entre les chambres de cette ancienne forteresse. C'est ici que nous vivons et attendons la mort...

Vous déglutissez avec effort, jetant des regards inquiets autour de vous. L'idée que d'autres silhouettes drapées dans leur manteau, errent à travers ces couloirs déserts, la démarche traînante, la respiration sifflante, déambulant comme des fantômes dans cette forteresse oubliée vous fait frémir. Soudain, un bruit se fait entendre, une sorte de chuintement écoeurant et le visage de votre interlocuteur devient livide, il se met à trembler violemment.

- Venez, il ne faut pas rester ici ! Il est là, il approche !

- Qui donc ?

- *Verseck*, le fossoyeur ! D'habitude, il dort dans les fosses souterraines où nous déposons nos morts. Mais parfois, il se réveille et parcourt les couloirs à la recherche d'une proie.

Oh, venez vite, il faut rejoindre les autres !

Sans attendre, le nommé Ascariote détale le long du couloir.

Si vous le suivez, rendez-vous au [203](#).

Si, effrayé par le risque de contagion, vous préférez fuir, vous vous dirigez vers un autre escalier, situé non loin (rendez-vous au [394](#)).

Vous vous attendiez à une réaction furieuse, une gifle même. Mais la jeune femme reste immobile, une tristesse infinie baignant progressivement son regard tandis que l'amertume marque les coins de sa bouche.

- Comme tu voudras... Tu es comme les autres finalement. De ce côté-là, il n'y a aucun

doute, tu es bien un homme. Va, quitte cette maison, quitte cette île, nos chemins ne vont pas dans la même direction.

Sans répondre, vous quittez les lieux et regagnez votre navire, vous mêlant aux fêtards ivres qui ont envahi les ruelles, gesticulant, chantant et dansant. Par précaution, vous ordonnez le départ immédiat et le Tirésias glisse bientôt sur les eaux sombres.

Rendez-vous au [48](#).

327

Sans perdre un instant, vous quittez la ferme et fuyez à travers la campagne endormie. Seul le bruit des insectes nocturnes vous accompagne tandis que vous rejoignez le rivage, descendant à travers les rochers jusqu'à la plage. Le Tirésias vous attend au large et le canot approche déjà, un marin tenant une lampe posté à l'avant. Vous y montez rapidement et regagnez votre bord avant de larguer les amarres. En silence, votre navire s'éloigne, glissant sur les eaux sombres.

Si vous avez appris dans quelle direction se dirigeait Atréus, rendez-vous au [231](#).

Sinon, rendez-vous au [2](#).

328

La présence du lutteur à bord est la seule bonne nouvelle de ces derniers jours. En peu de temps, il s'est rapidement imposé à l'équipage : sa virilité joviale et son abord facile (en dépit de son physique impressionnant) ont rapidement séduit vos hommes. Il travaille comme trois, toujours prêt pour un travail dangereux ou difficile, buvant et chantant avec les autres chaque soir et si les choses de la mer lui sont étrangères, il apprend vite. Votre décision de le nommer lieutenant ne soulève aucune objection, y compris parmi vos autres lieutenants si vous en avez. Bien sûr, il y a son chien, molosse rébarbatif qui grogne dès qu'on l'approche et qui a tendance à déféquer partout, mais bon... (la présence de Talos vous permet de gagner 3 points d'équipage).

Si Tallula est à bord, rendez-vous au [94](#).

Sinon, rendez-vous au [229](#).

329

Battant des pieds, vous vous dirigez vers ce pavillon situé à l'écart. Mais bientôt, vos oreilles sifflent et une douleur vous comprime le crâne. Le bâtiment est implanté à une profondeur plus grande que le reste de la structure et vous commencez à ressentir les effets de la pression, élevée.

Si vous possédez une amulette de nacre donnée par un elfe des mers, rendez-vous au [73](#).

Dans le cas contraire, vous remontez rapidement pour respirer, secouant la tête. Le

pavillon se révélant impossible à atteindre, vous pouvez choisir d'explorer le bâtiment principal (rendez-vous au [189](#)) ou la grotte (rendez-vous au [351](#)).

330

Laissant vos hommes s'amuser en ville, vous vous dirigez seul vers la principale taverne où vous devriez pouvoir trouver des marins cherchant à embarquer. En chemin, vous traversez un vaste marché abrité à l'ombre bleue des arcades, ses étals débordants, au milieu d'une foule affairée, colorée et bruyante. Aussitôt, vous voilà apostrophé de toutes parts :

- Capitaine, viens goûter à mes épices ! Safran, cannelle, poivre, muscade... Tout est là !
- Hé toi, je peux te prédire l'avenir pour trois pièces d'or si tu veux !
- Les plus beaux brocarts et les plus belles soieries Capitaine !
- Saucisses chaudes, travers de porc aux herbes, laissez-vous tenter !

Vous frayant un chemin au milieu de cette cohue, étourdi par la rumeur, les odeurs, vous vous garez soudain pour laisser passer une carriole grinçante attelée à deux boeufs roux, transportant des tonneaux cerclés de fer, et regardez autour de vous. Une boutique d'armurier vous fait face, un homme robuste est au travail dans une chaleur de fournaise dont les bouffées vous parviennent de l'autre côté de la rue.

Vous pouvez faire un tour chez cet armurier (rendez-vous au [87](#)).

Sinon, vous poursuivez le long de la rue principale (rendez-vous au [235](#)).

331

Rien à faire ! Voilà ces démons rangés le long de votre navire et escaladant la coque, leurs ongles comme des griffes, le poignard entre les dents, les yeux déments et la bave aux lèvres. Aussitôt, vos hommes délaissent leurs rames et se regroupent autour de vous pour faire face à la horde peinte et hurlante qui se répand sur le pont.

Ce groupe d'assaillants a une combativité de 11 et un total d'équipage de 10.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [371](#).

332

Au pied des marches, vous découvrez une longue coursive qui s'enfonce dans l'obscurité âcre. La mer a envahi les lieux, l'eau vous monte aux mollets et clapote doucement, saumâtre. Vous avancez, mal à l'aise, Hécate blotti derrière votre épaule, la lanterne projetant des lueurs dansantes sur les parois rongées de moisissures. Bientôt, votre progression se trouve arrêtée par deux lourds coffres de métal posés en plein milieu du couloir étroit. Ils semblent avoir résisté au passage du temps et à la corrosion. Deux de vos matelots s'affairent à forcer les serrures, leurs grognements et le crissement du métal

troublant seuls le silence épais. Alors que vous jurez en sentant une goutte d'eau vous tomber sur la nuque, les couvercles basculent et vous restez bouche bée devant le monceau de pièces d'or révélé, étincelant à la lueur de la lampe.

- La solde des mercenaires, souffle Hécate, dans votre dos.

- Foutre, il y a là de quoi payer la rançon d'un roi, murmure un de vos hommes, la bouche sèche.

Un hurlement déchire le silence, vous faisant sursauter violemment. Vous vous retournez, arme au poing, ne voyant que la coursive déserte, plongée dans l'obscurité.

- Fabio, c'était Fabio ! Il fermait la marche !

- Il a disparu !

Un bruit spongieux, un chuintement...

Rendez-vous au [258](#).

333

Vous vous interposez, protestant que vous venez en paix et que votre jeune guide n'y est pour rien. Mais les autres ne veulent rien entendre, le ton monte et bientôt, vous voilà pris dans une rude bousculade, devant jouer des coudes et décocher quelques coups pour vous dégager. Vous finissez donc par quitter les lieux, accompagné par Ascariote qui vous ramène au grand hall où vous attendent vos hommes. Ces derniers restent surpris de vous voir revenir ainsi, courant et débraillés, et l'un d'eux tend le bras, horrifié, en découvrant celui qui vous accompagne :

- Un lépreux ! Il a la lèpre !

Un vent de panique balaie vos marins, une panique qui devient terreur quand vous expliquez brièvement ce qui s'est passé.

- Vous vous êtes battus avec les lépreux, vous les avez touchés ! Arrière, arrière !

Vous tentez de raisonner vos hommes mais en vain : terrifiés à l'idée d'être contaminés, ils vous menacent de leurs armes et reculent précipitamment, se bousculant jusqu'aux portes avant de les refermer, comme celles d'un tombeau. Vous et vos compagnons vous précipitez au-dehors et gagnez la plage, traversant difficilement la forêt épaisse. Pour découvrir le Tirésias qui s'éloigne rapidement ! La peur de la maladie a balayé chez votre équipage toute pensée rationnelle, le jetant dans une panique éperdue, ne laissant plus dans l'esprit des marins qu'une obsession : fuir ! Sirmion lui-même n'a pu les convaincre.

Vos compagnons et vous tombez à genoux sur le sable, les bras ballants, bouche ouverte.

Au bout d'un moment, la voix douce d'Ascariote se fait entendre :

- Venez. Venez, il ne faut pas rester ici. Mieux vaut regagner la forteresse.

Vous le regardez fixement, trop choqué pour pouvoir répondre.

L'incertitude la plus complète vous attend désormais. Avez-vous été contaminé lors de la dispute ? Même si ce n'est pas le cas, si vous regagnez la léproserie pour vous mêler aux autres, vous le serez, tôt ou tard. A moins d'attendre ici, sur la plage, le passage d'un navire qui vous acceptera à son bord. Mais quel navire sensé viendrait aborder à Tipasa la lépreuse ?

C'est ainsi que s'achève votre aventure.

Une foule impatiente vous accueille avec force cris tandis que, clignant des yeux, vous avancez au centre de l'arène écrasée de soleil. Sur les gradins, vous distinguez Sirmion et d'autres membres de l'équipage, visiblement dans l'expectative eux aussi. Le sable est couvert de pétales de fleurs, l'air chaud sent l'encens et le camphre, à en donner mal à la tête. Là-bas, dans une loge surélevée, vous découvrez, assis sur son siège pliant, Nério, maître de Knossa : un homme corpulent et joufflu, les cheveux roux, le visage marqué de tâches de rousseur, suant sous ses robes de brocart. A ses côtés est assise Méréa sur un tabouret. La voyante aux yeux fardés a sa main posée sur celle de son maître et vous observe intensément. Sur un signe de Nério, les trompettes résonnent et une porte de bois coulisse lentement... Vous reculez instinctivement devant le massif taureau sauvage qui émerge de la pénombre, son corps imposant à la musculature impressionnante se découpant dans la lumière. Le magnifique bovidé, désorienté, agacé par les cris, regarde autour de lui, ses cornes imposantes dessinant leur ombre démesurée sur le sable. Il porte une couronne de fleurs orné d'une cocarde, son cuir noir et luisant fume. Et porte des traces de sang... L'animal a été volontairement blessé pour le rendre nerveux, agressif. Un de ses larges sabots gratte le sol avec impatience, son regard se pose sur vous et il s'avance lentement...

Pour accomplir le rituel de la Taurobole, il va vous falloir récupérer la cocarde fixée sur le front de l'animal. Tout en évitant ses cornes meurtrières... Lancez deux dés, à trois reprises. Si à trois reprises, le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [197](#). Si au moins une fois le résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [289](#).

Vous gagnez rapidement l'habitation, y entrez et refermez la porte, faisant cliqueter le rideau de carapaces de crevettes qui orne le panneau. Haletant, vous tendez l'oreille : ils se rapprochent, ils sont là. C'est alors que vous percevez une présence... Vous retournant, vous découvrez une femme qui vous dévisage en silence, stupéfaite. Elle est jeune, grande et mince, vêtue de peaux et de laine élimée, des colliers et bracelets de bois et d'os ornant son cou, ses poignets et chevilles. Il y a en elle quelque chose de... dur, de coupant et froid, comme une lame d'acier. Pure, nette. Mais tout cela est le dernier de vos soucis, la tête vous tourne, vous êtes pris de vertige... L'inconnue vous retient et vous aide à vous allonger sur une paille, vous recouvrant d'une couverture, puis elle sort. A travers votre torpeur, vous parviennent des bribes de conversation, des voix qui surnagent :

- Hé la femme ! As-tu vu un homme blessé fuir par ici ?

- Oui, il a voulu se réfugier chez moi mais je l'ai repoussé. Il est parti par là !

Bientôt, les pas décroissent puis le silence retombe, troublé par le bourdonnement des insectes et le clapotis de l'eau. La femme revient vers vous et s'accroupit, fixant sur vous ses yeux d'un bleu sombre comme le fond d'un puits :

- Hé bien, qu'avons-nous là ?

Rendez-vous au [81](#).

Un mince sourire se dessine sur les lèvres de la Murène quand ses cartes abattues révèlent une combinaison supérieure à la vôtre. Aussitôt, des approbations et applaudissements éclatent autour de la table.

- Tu me dois une faveur désormais et j'ai entendu dire que l'Ambigu était quelqu'un de parole. Viens avec moi.

La vieille femme se lève et aussitôt, tous en font autant. Encadré par ses deux gardes, vous la suivez dans une petite pièce où l'on vous laisse seuls, ses deux serviteurs veillant à la porte. La maîtresse de maison s'assoit posément face à vous, debout devant elle.

- J'ai vu beaucoup de choses dans ma vie, surtout en ayant été la putain d'un boucanier... Mais quelqu'un comme toi, jamais et je suis curieuse. C'est là ma faveur : déshabille-toi. Je veux te voir nu. Rassure-toi, je ne te demanderai pas plus, je sais bien qu'une beauté desséchée comme moi n' a plus rien à attendre dans ce domaine.

Vous restez figé, gêné, hésitant. Nul doute que si vous refusez, un seul cri de celle qui vous fait face et toute la maison vous tombera dessus... Finalement, l'orgueil l'emporte et vous vous exécutez avec défi, vous tenant nu devant elle, la tête haute. Portant sa loupe d'émeraude à ses yeux, elle vous observe lentement, avec curiosité mais sans perversité, avant de hocher la tête, visiblement satisfaite. Puis la Murène se lève et vient se planter devant vous. Elle est grande et ses yeux bleux se plantent dans les vôtres :

- Vraiment étonnant. J'en connais certains qui paieraient cher pour t'avoir, tu sais. Et tu as du cran, tu assumes ce que tu es, ça me plaît. Sur ce point, nous sommes semblables toi et moi. Tu as rempli ta part du marché mon bel hermaphrodite. C'est ici que nos routes se séparent désormais.

Sans attendre, vous vous rhabillez avec des gestes brusques avant de sortir et de quitter la maison sans un regard en arrière. Dehors, la nuit est tombée et vous vous hâtez de rejoindre votre bord (rendez-vous au [320](#)).

Balayant d'un revers de main les objections de votre interlocutrice, vous tentez de la convaincre de se joindre à votre équipage. Mais on n'attrape pas aussi facilement Jasmine la trafiquante d'esclaves, rompue à marchander et négocier... Malgré sa position précaire, coincée sur cette île, elle vous demande 400 pièces d'or pour elle et ses hommes et ne changera pas d'avis (si vous acceptez, Jasmine et ses compagnons se joignent à vous. Vous gagnez alors 6 points d'équipage. Si vous refusez, vous en resterez là et regagnez votre table).

Quelle que soit votre décision, vous pouvez maintenant vous mêler à la fête (rendez-vous au [424](#)) ou regagner votre bord et appareiller sans attendre (rendez-vous au [137](#)).

En vous voyant avancer et ouvrir la fenêtre de votre lanterne, Hécate pousse un cri :
- Non !

Mais l'avertissement vient trop tard : vous aspergez d'huile enflammée le groupe des mort-vivants qui s'embrasent aussitôt. Malheureusement, le navire aussi ! Ces cales et coursives sont emplies d'émanations, de volatils et de gaz émis par les corps et objets en décomposition, le tout enfermé dans l'atmosphère confinée. Il y a un grand éclair, éblouissant, qui vous fait reculer précipitamment, le bras replié devant le visage, puis toute la coursive prend feu, des serpents de flammes se propagent aux parois, vos hommes hurlent... Les morts-vivants, transformés en torches, ne font que répandre l'incendie, leurs spasmes incontrôlés aspergeant les murs de flammèches et d'étincelles. Vous saisissez Hécate par l'épaule et l'entraînez :

- Baisse la tête !

Vous voilà plongeant au coeur de la fournaise, le bras au-dessus du crâne, tandis que tout craque, cède et se consume en pluie d'étincelles, l'air rouge et suffoquant tremblant sous la chaleur. Derrière vous, les hommes hurlent, une odeur atroce de chair brûlée imprègne la coursive, éclairée d'un éclat fantastique. Vous parvenez à rejoindre le pont, inspirant frénétiquement l'air salé, toussant et pleurant. Avec horreur, vous réalisez que vous êtes les seuls survivants, vous et Hécate : vos hommes, pris au piège, ont péri dans les flammes (vous perdez 5 points d'équipage et 2 points de combativité). Sans attendre, vous aidez le vieil homme à descendre dans le canot, le rejoignez et empoignez les avirons.

Si vous avez lu le journal de bord du Griffon d'or, rendez-vous au [400](#).

Sinon, rendez-vous au [447](#).

- Atelas, Atelas arrête... grommelez-vous en secouant la tête pour l'empêcher de vous embrasser tout en tentant de le repousser.

C'est alors qu'à votre surprise, le jeune prince s'effondre sans prévenir sur votre épaule, sanglotant comme un enfant perdu, des larmes mouillant votre cou :

- Tu ne m'aimes pas, bêle-t-il lamentablement. Je t'aime moi pourtant... Je t'aime fort, tu sais...

- Moi aussi, moi aussi, répondez-vous en lui frottant le dos. Allez, viens.

Le tenant par l'épaule, vous descendez l'escalier et rejoignez vos hommes. Un peu plus loin, votre lieutenant s'éloigne précipitamment pour aller vomir, ce qui semble lui remettre les idées en place, vu son air penaud quand il revient vers vous. Le Tirésias ne tarde pas à lever l'ancre et, au matin, quand Atelas, les yeux rivés au pont, vous demande de lui pardonner pour la nuit dernière, vous vous contentez de sourire en lui tapotant l'épaule.

Rendez-vous au [137](#).

Avec horreur, vous voyez les mètres de toile embrasée retomber et s'abattre sur vous, occultant le ciel. Tétanisé, les yeux dilatés, incapable de bouger, vous êtes écrasé par le tissu enflammé dans un grondement assourdissant et un grand éclat de lumière, enseveli sous un suaire de feu et de pourpre aux flamboiements d'enfer.
Votre aventure s'achève ici.

341

Le jeu de dés est des plus simples, les mises plutôt basses, réservé à une clientèle peu fortunée, pêcheurs, marins en goguette, ouvriers ou travailleurs. La mise est de 20 pièces d'or quand vous rejoignez la table. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est compris entre 1 et 6, vous perdez votre mise. S'il est compris entre 7 et 12, vous gagnez et doublez votre mise. Vous pouvez jouer tant qu'il vous plaira ou jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'or. Vous pouvez également, si ce n'est déjà fait, vous intéresser au jeu du coquillage (rendez-vous au [234](#)) ou vous offrir un moment de plaisir (rendez-vous au [88](#)). Vous pouvez également quitter les lieux et regagner votre bord. Dans ce cas, rendez-vous au [320](#). Enfin, il vous reste encore le temps de recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [330](#)) ou de trouver un calfat si vous en avez besoin (rendez-vous au [95](#)).

342

Votre navire vire aussitôt pour se porter à la rencontre de ce vaisseau inattendu. C'est alors que vous apercevez, juché à la proue, un des hommes-lézards, coiffé de plumes, paré de colliers d'os et de coquillages, le corps peint. Il tient en main un long bâton orné de glyphes mystérieux et dont la tête crépite d'étincelles. Il le tend vers votre navire et une décharge jaillit en sifflant, suivie d'une explosion, d'un choc violent, de débris de bois et des cris des marins. Une deuxième décharge jaillit, une lumière éblouissante inonde le pont, des matelots hurlent, une odeur de chair brûlée se répand... Bouillonnant de rage, vous empoignez un arc, encochez une flèche et mettez en joue ce démon cornu et emplumé. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [142](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [271](#).

343

Le boucanier hausse les épaules avant de se détourner. Vous faites le tour des estrades pendant un bon moment mais les marchands d'esclaves ont aujourd'hui bien peu de marins dans leur cheptel... Le temps passe et vous vous rabattez finalement sur une dizaine d'esclaves robustes, capturés sur un navire abordé et envoyé par le fond au large de Shamayan. Ce sont des marins peu expérimentés mais solides et ils ne vous coûtent que 150 pièces d'or. Deux de vos matelots les encadrent et les accompagnent à votre bord

(vous gagnez 2 points d'équipage) tandis que vous vous hâtez car l'après-midi touche à sa fin, les échoppes commencent à fermer. Mieux vaut regagner votre bord et remettre vos affaires au lendemain. Après avoir partagé le souper avec l'équipage et bu un gobelet de vin avec eux, vous allez vous coucher.

Rendez-vous au [140](#).

344

Sirmion a beau s'occuper avec soin du malade, il ne peut empêcher la maladie de se répandre à bord. Dans les jours qui suivent, plusieurs marins tombent malades à leur tour et la peur s'insinue le long des coursives. L'encens brûlé devant la statuette du Kraken, sur le petit autel de votre cabine, de même que vos prières, n'y changent rien. L'équipage vous rend responsable et le moral de vos hommes en souffre (vous perdez 4 points d'équipage et 3 points de combativité).

Rendez-vous au [286](#).

345

Le fouet s'abat sur vos épaules, vos bras, en une averse brûlante, cinglante. Emporté par son excitation vicieuse, le gros Halotus s'acharne, faisant pleuvoir les coups. A la douleur (vous perdez 3 points de vie) s'ajoute la honte, toute aussi brûlante, d'être fouetté comme un vulgaire esclave. Le brave Coriolan tente de s'interposer et c'est alors sur lui que tombent les coups. Vous profitez de ce répit et de la distraction du garde-chiourme pour tendre brusquement le bras et lui saisir la cheville. Surpris, il perd l'équilibre et tombe parmi les bancs de nage, s'agitant aussitôt comme une tortue renversée. Après un bref moment d'hésitation, les autres rameurs se jettent sur lui avec fureur, le martelant de coups de poings, de pieds, lui cassant le nez, lui brisant les dents. Une tempête de coups furieux, une vague de haine brûlante et nue, motivée par la captivité, les mauvais traitements, la soif, la faim... Halotus supplie en vain et, très vite, ses couinements pathétiques cessent. Carloman se redresse dans la pénombre puante, les yeux fous, les poings souillés de sang. Sans perdre de temps, il saisit le gros trousseau de clefs et vous libère de vos chaînes avant de s'occuper de ses camarades. Ceux-ci se mettent à hurler et taper dans les parois comme des fous, se pressant autour de leur chef. Vous gagnez rapidement le pont, fermant précipitamment les yeux sous le soleil. Les deux navires sont bord à bord, le combat fait rage dans le cliquetis de l'acier, les gémissements des blessés et les râles des moribonds. Avisant un glaive traînant sur le pont, vous vous en saisissez avant de regarder autour de vous. Phaon ! Ce chien est adossé au mât principal, ses vêtements poissés de sang, une entaille à la cuisse. Avec un rire sauvage, vous vous portez à sa rencontre.

Le capitaine du Marsouin est un piètre combattant, ayant tendance à laisser ses hommes le défendre : il lui faudra, même armé, obtenir un 6 minimum pour vous toucher et il vous infligera 2 points de blessure supplémentaires. Par contre, il porte un plastron renforcé sous sa tunique, qui lui permet de retirer 2 points de blessure de celles que vous lui infligerez. Il est doté de 17 points de vie et vous frappez le premier. Votre arme vous

permet d'occasionner 3 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [279](#).

346

Vous envoyez chercher Farouz afin de réparer la voie d'eau. Malgré vos craintes, le vieux calfat est resté sobre et se montre compétent : après un tour d'inspection rapide du navire, il se met au travail et bientôt, une odeur âcre de goudron, de poix et de cire enfume les cales, faisant fuir tout le monde sur le pont (lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu au total de résistance de votre vaisseau).

Rendez-vous au [311](#).

347

Vers midi, vous voici jetant l'ancre dans le port d'Hydraïa, dans l'île du même nom et cette fois, vous ne pouvez refuser à votre équipage de descendre à terre. Aussitôt, vos hommes s'égaient joyeusement à travers les rues, bras dessus bras dessous, d'autant plus qu'aujourd'hui est jour de célébration en l'honneur de Kalamara, déesse de la mer : les habitants, en habits de fête, s'épanchent à travers les rues blanches, dans la fumée des encensoirs, accompagnant la statue de la déesse jusqu'au monastère accroché à la falaise et surplombant la mer, à la sortie de la ville. Assis à la terrasse ombragée d'une taverne, vous trempez machinalement un petit bout de pain frotté d'ail dans une coupelle de vin frais, indifférent au passage de l'effigie de la déesse, portée à bras d'hommes, au milieu des fleurs, des cris et des chants. Hydraïa est la dernière île de l'archipel... Plus loin au sud, c'est un monde à peine connu d'îles mystérieuses et de peuplades sauvages à la peau brune parcourant les océans sur leurs pirogues à balancier, des plumes de calao dans les cheveux. Vers l'ouest, c'est le continent de Shamayan et Vassili, la grande ville portuaire qui en est la porte d'entrée. Quelle direction a donc prise Atréus le Passeur ? Votre équipage murmure ouvertement désormais, ils ne vous suivront plus très longtemps.

Si vous avez porté secours à Kepher, un des lieutenants d'Atréus, rendez-vous au [185](#).

Si vous avez remporté la Taurobole de Knossa, rendez-vous au [280](#).

Sinon, rendez-vous au [169](#).

348

Vos hommes ne s'opposent pas à votre décision, tant l'atmosphère claustrophobique et les sinistres implications suggérées par ce livre les mettent mal à l'aise. De retour au canot, vous souquez ferme, laissant derrière vous l'épave à ses mystères et ses secrets. Une fois à bord, on lève l'ancre et le Tirésias reprend alors sa route, son étrave fendant les flots bleus.

Rendez-vous au [120](#).

349

Sans un regard au corps de votre adversaire, agité de ses derniers soubresauts et griffant le sol dans son agonie, vous détalez à travers la végétation épaisse, espérant qu'il ne soit pas trop tard. Griffé, giflé par les branchages, vous gagnez enfin le large ruban de sable qui borde la jungle... Enfer ! Un canot s'éloigne au loin, hors d'atteinte, et vous reconnaissez la silhouette de votre rival, courbé sur les avirons, ramant vers son navire ancré quelques brasses plus loin. Empli de rage, vous restez debout sur la plage, les mains s'ouvrant et se refermant en une frustration impuissante. Vos hommes, déboulant avec bruit, les vêtements déchirés et leurs lames rougies jusqu'à la garde, vous tirent alors de vos pensées, vous annonçant bruyamment avoir vaincu l'équipage d'Atréus. Sans répondre, à grands pas rageurs, vous regagnez le temple.

Si vous possédez un médaillon triangulaire en or, rendez-vous au [134](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [155](#).

350

Vous ne tardez pas à retrouver votre équipage qui n'a pas perdu son temps : deux de vos marins portent en travers de leurs épaules la dépouille d'un daim et les autres ont empli leurs couffins de fruits frais, de plantes et d'herbes aromatiques. Quant à ceux que vous aviez laissé sur la plage, ils ont fait bonne pêche et exhibent fièrement leurs prises aux écailles argentées. Vous rejoignez rapidement votre bord tandis qu'un crépuscule d'un rouge sinistre s'étend sur l'île, incendiant les eaux sombres. Une fois sur le pont, vous ordonnez de lever l'ancre. Tandis que l'île s'éloigne sous les premières étoiles, Sirmion va s'occuper de ses malades, vous assurant que grâce aux fruits frais et à l'eau potable ramenés, ils seront bientôt rétablis (trop occupé, le brave médecin ne pourra s'occuper de vous cette fois et vous ne regagnez donc aucun point de vie si vous en avez perdu).

Satisfait, vous gagnez votre cabine pour y souper et vous coucher.

Rendez-vous au [286](#).

351

Quelques énergiques battements de pieds vous amènent à la grotte dans l'obscurité de laquelle vous plongez. L'endroit se révèle sombre et froid, se perdant en des profondeurs obscures. Alors que vous longez une des parois tapissée de mousses phosphorescentes, quelque chose se referme brutalement sur votre cheville. Surpris, vous ouvrez involontairement la bouche, laissant échapper une goulée d'air en un chapelet de bulles irisées. Enfer ! Un énorme coquillage s'est refermé sur votre jambe et vous maintient

prisonnier, une sorte de membrane épaisse et orangée enroulée autour de votre cheville. Vous vous débattez silencieusement, frappant l'appendice de votre dague mais rien n'y fait. L'air commence à vous manquer...

Si vous portez une amulette offerte par un elfe des mers, rendez-vous au [188](#).

Si Talos le lutteur est à votre bord, rendez-vous au [272](#).

Sinon, rendez-vous au [435](#).

352

Igmur redescend en ville avec vous et, arrivé au Tirésias, disparaît dans ses entrailles pour en émerger quelques temps plus tard.

- Fournis-moi quelques hommes afin de m'aider à porter mon matériel.

Plus tard, les voici de retour, portant planches, tonneaux, sacs d'outils et de clous et autres paquetages. Igmur se met au travail et le reste de la journée se passe dans un bruit infernal et une odeur de goudron chaud qui fait descendre quasiment tout l'équipage à terre, le cœur au bord des lèvres. Mais l'homme connaît son travail comme vous pouvez le constater en inspectant la coque depuis l'intérieur, une fois qu'il a terminé (votre navire regagne son total de résistance de départ + 1 point, retirez 500 pièces d'or de votre trésor. Par contre, ce blindage renforcé alourdit votre vaisseau et ce dernier perd 1 point de vitesse). Une fois Igmur payé, ce dernier remonte sur sa carriole et s'éloigne tandis que le soleil décline à l'horizon. Rendez-vous au [320](#).

353

Le dernier médaillon est mis en place. Les vibrations et le bourdonnement s'accroissent puis, sans prévenir, le massif autel glisse sur le côté, le long de profondes rainures et un éclat éblouissant éclaire la statue du dieu inconnu. De là où vous êtes, vous voyez Atréus pâlir, devenir encore plus blanc qu'il n'est habituellement, le visage baigné par une sorte d'extase. Autour de lui, ses hommes sidérés restent immobiles, bouche ouverte. C'est une fortune, la rançon d'un roi, qui étincelle dans le caveau empli de pièces d'or anciennes et de bijoux somptueux, éclatant de feux colorés. Mais bien qu'ébloui, le Passeur redresse soudain la tête et se retourne d'un mouvement vif, portant la main à son arme. En vous découvrant, il laisse éclater sa surprise et sa colère :

- Chien d'ennuque ! Que fais-tu ici ? Comment as-tu découvert l'existence du trésor ?

- Je n'ai rien découvert, répondez-vous, blémissant sous l'insulte. J'ignorais tout de ce trésor.

- Téophano le Fou, feu roi des pirates, savait lui... Il a découvert l'existence d'un trésor fabuleux dans ces îles perdues, au cours d'une de ses errances. Il avait prévu de revenir le chercher, mais n'en a pas eu le temps, étant mort entre-temps. Aidé par un certain poison...

Un sourire mauvais éclaire le visage du Passeur et un murmure stupéfait parcourt votre groupe.

- Tu as tué Téophano ? Tu l'as empoisonné ?

- Oui imbécile ! Et c'est en fouillant dans ses affaires que j'ai découvert l'existence du

trésor. Tout était consigné sur des rouleaux cachés dans un coffret scellé. Téophano avait découvert ce temple mais il lui manquait les six médaillons... Il est rentré à Méryne pour monter une expédition afin de les trouver. Il n'en a pas eu le temps... En empoisonnant Téophano, je ne voulais que le trône de Méryne mais avec cette découverte, j'ai compris que je pouvais avoir plus, beaucoup plus. Il ne me restait plus qu'à m'assurer que mon seul rival pour la succession disparaisse... Mais tu as survécu, encore une fois. Tu as décidément beaucoup de chance, l'Ambigu...

Vos deux groupes avancent lentement l'un vers l'autre, arme au poing, le regard mauvais. Si vous étiez poursuivi par une flottille de pirogues et avez réussi à vous en débarrasser définitivement ou si vous ne l'avez pas rencontrée, rendez-vous au [126](#).

Si vous n'êtes pas débarrassé de ces poursuivants, rendez-vous au [28](#).

354

Le canot est mis à la mer et, debout à l'avant, vous regardez le mystérieux château se hausser et se rapprocher, vague après vague. Bientôt, des silhouettes en armes apparaissent sur les remparts et une se détache du groupe : un homme grand et mince, somptueusement vêtu, d'une grande beauté mais l'air hautain sous sa couronne de fils d'or, un manteau de soie brodé de lys flottant de ses épaules étroites. Il vous apostrophe alors du haut de son perchoir :

- Soyez les bienvenus ! Nous sommes en paix avec vous. Mais sachez que si vous voulez la guerre, nous saurons nous défendre.

Debout à l'avant de la chaloupe, vous n'avez aucun mal à le croire : votre équipage serait bien incapable de s'emparer d'une telle forteresse. Vous assurez l'inconnu de vos bonnes intentions et il hoche la tête, visiblement satisfait :

- Je suis le seigneur Lysarque, de la principauté de Marad. Votre venue pourrait nous être bénéfique à tous, vous savez.

- Comment ça ? criez-vous avec méfiance depuis votre canot.

- J'ai un marché à vous proposer. Je pourrais vous donner beaucoup en échange d'un petit service. Rejoins la plage avec cinq de tes hommes et je ferai de même de mon côté. Nous pourrions alors parler plus avant.

Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [115](#).

Si vous la déclinez, les pourparlers sont rompus et vous regagnez votre navire avant de lever l'ancre et de quitter les abords de cette île (rendez-vous au [14](#)).

355

Le cœur soulevé par l'haleine fétide, les crocs jaunis à quelques centimètres de votre cou, vous parvenez à saisir votre poignard, à dégainer et frapper. La lame s'enfonce dans le poitrail velu, arrachant au chien un grognement de douleur, puis un couinement quand vous frappez à nouveau, à plusieurs reprises, dans une grande giclée de sang, tel un automate. Au bord de la nausée, vous vous écartez du cadavre maculé de rouge, tremblant violemment. Un cri retentit et vous levez la tête pour voir se dessiner une formidable

silhouette en haut de la pente, au pied de la tour : l'homme arbore un physique de lutteur, solidement musclé et souple à la fois, le teint clair d'un rouquin, une chevelure et une barbe épaisses du même poil fauve. Grondant de colère, il dégaine un coutelas à large lame et dévale la pente vers vous, dans un beuglement de taureau furieux.

Cet homme est un lutteur, plus habitué à se battre avec ses poings qu'avec une lame : il lui faudra donc obtenir un 6 minimum pour vous atteindre. Par contre, sa force musculaire impressionnante lui permet d'infliger 2 points de blessure supplémentaires et il est doté d'une grande vitalité, possédant 23 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [190](#).

356

L'eau ne cesse de monter, des objets flottent ici et là, tandis que le navire s'enfonce de plus en plus. Serrant les dents à vous faire saigner les gencives, vous parvenez enfin à ouvrir la grille et prenez aussitôt la petite dans vos bras. Le vaisseau penche fortement par le travers, vous avez du mal à garder l'équilibre, l'eau atteint votre menton... Levant les bras vers l'ouverture, vous passez l'enfant à vos marins qui la récupèrent, des bras brunis et solides vous saisissent par les poignets et vous hissent, vous arrachant à cet enfer. Aussitôt sur le pont, dangereusement incliné, vos matelots vous entraînent et vous regagnez le Tirésias qui s'éloigne sans attendre. La petite sanglotant dans vos bras, vous regardez le navire des hommes-lézards s'enfoncer lentement dans les flots.

Rendez-vous au [38](#).

357

Après avoir ôté sandales et vêtements, vous vous immergez lentement dans l'eau chaude avant de vous asseoir et vous laisser aller à la chaleur, la vapeur, l'envie de dormir. Les yeux clos, le visage chauffé par le soleil, vous laissez la chaleur doucement vous envahir, apaiser vos muscles courbaturés. En quelques brasses paresseuses, vous gagnez le rebord opposé pour vous y accouder, avec un soupir. Quelle île étrange... N'y a-t-il donc personne ici ?

(En attendant, vous pouvez récupérer un peu de ces eaux curatives et minérales dans le petit flacon qui se trouve dans votre sacoche. Vous récupérez ainsi une dose d'eau curative que vous pourrez boire à tout moment, sauf pendant un combat et qui vous permettra de regagner 5 points de vie)

Alors que vous sortez à regrets du bassin et vous rhabillez, vous notez, surpris, des traces de pas dans la terre meuble, non loin. Levant les yeux, vous découvrez un haut promontoire et, tout là-haut, ce qui semble être une tour carrée, tournée vers la mer. Y auraient-ils finalement des habitants sur ces rivages ?

Si vous voulez voir ça de plus près, rendez-vous au [307](#).

Si vous préférez rejoindre vos hommes car le jour décline rapidement, rendez-vous au [350](#).

- Fort bien, je te laisse te préparer et viendrai te chercher l'heure venue.

Une fois seul, vous inspectez les armes disposées sur les râteliers mais préférez finalement conserver la vôtre. Par contre, ce superbe bouclier orné d'un grand oeil peint... (Vous pouvez vous équiper de ce bouclier si vous le voulez, il vous permettra de retrancher 2 points de blessure au combat. Si vous avez déjà une protection, vous pouvez cumuler les deux mais cela va influencer sur votre mobilité et votre rapidité : dans ce cas, il vous faudra faire un 6 minimum pour toucher votre adversaire au lieu d'un 5. Notez qu'à l'issue du combat qui vous attend, vous pourrez conserver ce bouclier si vous le désirez).

Assis sur un banc, vous attendez patiemment qu'on vienne vous chercher. Régulièrement vous parviennent du dehors des cris, des clameurs, le grondement d'une foule excitée. Le maître des jeux revient enfin et vous invite à le suivre. En silence, vous longez un couloir à la pénombre bleue avant de fermer précipitamment les yeux sous une lumière éclatante tandis qu'une clameur fiévreuse vous vrille les tympans...

Rendez-vous au [133](#).

Vous vous énervez sur la petite porte basse en fer, la lame de votre sabre dans la serrure usée, bientôt ruisselant de sueur.

- Allez, saloperie...

La lame dérape soudain, vous entaillant la main au passage et vous poussez un cri de douleur (vous perdez 1 point de vie). Un marin vient aux nouvelles, l'air inquiet :

- Capitaine ?

- Ce n'est rien, je me suis coupé. Saleté !

Le coup de pied rageur que vous donnez dans le panneau ne fait pas bouger ce dernier d'un pouce. Haussant les épaules, vous rejoignez vos marins alors que des ombres mauves s'étendent sur la campagne et que la lumière décline. A votre surprise, vous en trouvez certains en train de ramasser du petit bois pour faire un feu. Un matelot vous désigne en souriant plusieurs poissons posés sur un rocher :

- Ivanos et Constant sont aller pêcher et la prise a été bonne. Du poisson frais, de l'eau, des fruits frais... On va pouvoir se poser un moment, hein Capitaine ?

Vous comprenez que vos hommes, fatigués de tourner en rond à bord et de ne voir que la mer chaque jour, entendent passer la nuit sur l'île, histoire de se reposer. Le moral amoindri par la maladie qui sévit à bord et de plus en plus critiques sur cette folle poursuite qui ne semble mener nulle part, il n'est peut-être pas sage de les contrarier.

Si vous acceptez, rendez-vous au [13](#).

Si vous jugez préférable de retourner au bateau, rendez-vous au [406](#).

Vous avez décidément eu la main heureuse en sauvant ce brave calfat : descendu dans les entrailles du vaisseau, il y fait du bon travail malgré le manque de matériel (ajoutez 4 points au total de résistance de votre navire). Vous pouvez désormais repartir et bientôt un soleil vif traverse la brume comme une toile que l'on déchire. Progressivement, lumière et chaleur s'étendent à nouveau sur la mer couleur d'azur. D'après vos estimations, vous devriez être proches de la prospère île de Kéosia.

Si vous désirez y faire relâche pour recruter des membres d'équipage, rendez-vous au [262](#). Si vous poursuivez votre quête d'Atréus sans perdre de temps, rendez-vous au [305](#).

Votre arme traverse l'espace entre les deux navires en sifflant et vient se fiché dans la poitrine d'Hassim. Le guerrier s'effondre mais il a eu le temps de lancer son étrange projectile. Le récipient éclate sur votre pont et vous reculez avec horreur devant son contenu... Des serpents ! De toutes tailles, formes et couleurs, se dressant, sifflant, bruissant et irrités... Certains ont déjà frappé, des marins s'effondrent en hurlant, portant la main à leur pied, leur mollet, marqué de deux minuscules trous rouges... Certains râlent déjà, griffant les planches dans leur brève agonie, le visage bleu tandis que d'autres roulent sur le pont en jurant, serrant dans leurs poings les reptiles ondulants... Avec dégoût, vous parvenez à vous débarrasser de ces assaillants inattendus mais ces derniers ont déjà prélevé un lourd tribut sur votre équipage (vous perdez 5 points d'équipage).

Avançant avec prudence, vous vous portez à la rencontre de vos adversaires.

L'équipage de la Chimère a une combativité de 11 et un total d'équipage de 20.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [310](#).

Le lieutenant d'Atréus dégaine son long coutelas à l'aspect redoutable, s'approchant avec la démarche souple d'un grand chat, en dépit de sa masse respectable. Vous tentez de fuir le combat, ne voulant pas laisser Atréus s'échapper mais Hassim a de prompts réflexes et vous barre la route, vous contraignant à l'affronter.

Hassim a besoin d'un 5 minimum pour vous toucher et sa lame inflige 2 points de blessure supplémentaires. Une légère chemise de mailles sous sa tunique brodée lui permet de retrancher 1 point de blessure et il possède 19 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [349](#).

Mort. Cette fois, il est bien mort, baignant dans son sang qui s'étend rapidement sur le

sable autour de lui. Un soulagement immense vous envahit, ainsi qu'une étrange sérénité : vos trois lieutenants sont vengés, vous-même avez fait payer à ce chien ce qu'il vous a fait endurer. Vous regagnez en hâte le temple pour y découvrir que ses hommes survivants, démoralisés, abattus et fatigués par cette course épuisante, se sont rendus à votre équipage et sont bientôt solidement ligotés et emmenés.

Si vous possédez un médaillon triangulaire en or, rendez-vous au [396](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [154](#).

364

Durant les jours écoulés, votre calfat n'est pas resté inactif : il s'est attelé à réparer les éventuels dégâts de votre navire avec les moyens du bord (si votre navire a été endommagé, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre total de résistance). Alors que la journée s'achève se profile au loin une grande île aux collines couvertes d'oliviers, surplombée de montagnes élevées, bordée de hautes falaises blanches. Devant vous apparaissent les maisons, tours et habitations d'une ville imposante au port bien aménagé, dont l'entrée est gardée par une immense statue, de plus de trente mètres de haut.

Impressionné, vous levez la tête, main en visière, pour admirer le guerrier de bronze et d'or, nimbé de pourpre sombre par le crépuscule. Fièremment campé, il tient un bouclier rond gravé d'une murène et brandit dans son bras levé un glaive à large lame. Il y a deux siècles, un peuple venu de l'est a déferlé sur ces îles pour s'y tailler un royaume, ses fondateurs bâtissant ce géant de métal en l'honneur de leur roi. Puis ils furent finalement repoussés par les insulaires et aujourd'hui, cette île, Kéosia, est tout ce qui reste de leur éphémère royaume... Par contre, le navire d'Atréus n'est pas en vue dans la rade...

Si vous avez besoin d'engager des hommes d'équipage, vous devriez pouvoir en trouver ici. Dans ce cas, rendez-vous au [313](#).

Sinon, vous vous contentez de jeter l'ancre pour la nuit, laissant ceux de vos hommes qui le veulent descendre à terre s'amuser un peu (rendez-vous au [320](#)).

365

Le vol s'abat sur vous en une tempête de cuir, de cris, de griffures et de morsures, noir nuage piaillant et hystérique. Aveuglé, assourdi, vous vous démenez à grands revers de lame, faisant pleuvoir un sang chaud et épais, les joues, les bras, le torse griffés, entaillés (lancez un dé, ajoutez deux au résultat obtenu et déduisez ce dernier de votre total de points de vie). Puis soudain, tout s'arrête, le silence retombe comme un voile mortuaire, les chauves-souris ont disparu. A leur place, gît dans l'eau alourdie de vase la femme

inconnue, morte, marquée de plusieurs coups d'épée, son sang se diluant rapidement dans les eaux vertes. Le coeur au bord des lèvres, vous prenez la fuite sans vous retourner. Quelques minutes plus tard, vous percevez un changement : un vent vif chasse la torpeur âcre et poisseuse des marais, apportant avec lui une odeur qui fait battre votre coeur un peu plus vite... L'odeur de la mer ! Pressant le pas, vous retenez un cri de joie en voyant l'horizon s'ouvrir sur la mer et là-bas, à l'abri, se balançant doucement sur son ancre... Le Tirésias ! Des cris, du mouvement, des silhouettes qui vont et viennent... Le coeur battant, vous apercevez vos poursuivants, toujours en chasse, battant les ajoncs de leurs lances. Maintenant ou jamais ! Vous courez en une fuite éperdue, à découvert, vers votre vaisseau. Un cri retentit, suivi d'un ordre sec et les marins d'Atréus se lancent aussitôt à votre poursuite. Courant le long de cette bande de terre molle et spongieuse, griffé, giflé par les branchages, vous hélez vos hommes à pleins poumons, agitant les bras... Des voix, des silhouettes qui apparaissent sur le pont, des bras tendus... Ils vous ont vu ! Certains sautent à terre, dégainant coutelas et sabres, d'autres empoignent arcs et flèches et s'élancent à votre secours. La poitrine vous brûle, la tête vous tourne, vous titubez... Trois de vos hommes surgissent soudain, encochant leurs flèches :

- A terre Capitaine !

Vous vous jetez au sol, à bout de souffle, au moment où les traits jaillissent en sifflant. L'habileté au tir de vos marins est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [200](#). Si le résultat est supérieur au total d'habileté de vos hommes, rendez-vous au [301](#).

366

Vous poussez la porte de la Tortue Marine et descendez trois marches. On ne peut pas dire que l'endroit soit attrayant... Pénombre enfumée et murs sales, odeur de sueur, de vin aigre et de friture... Sous les poutres noircies sont attablés des clients braillards, certains tenant sur leurs genoux des filles trop fardées aux vêtements criards... Sur le comptoir, un chat borgne vous observe avec méfiance de son oeil unique. Traversant la salle, vous avisez un groupe de marins assis sur des bancs mal équarris, attablés autour d'un repas de maquereau séché et de soupe à l'oignon, agrémenté d'une cruche de piquette. Leur chef, un certain Nessos, petit gaillard trapu au visage marqué d'une cicatrice répond à votre salut avant de demander ce qui vous amène.

Si vous venez de la part de la fille de l'armateur, rendez-vous au [150](#).

Sinon, rendez-vous au [430](#).

367

La pierre est chargée, un robuste matelot actionne le levier, un claquement sourd retentit... Le projectile traverse les airs en sifflant et heurte le gaillard arrière où vous vous trouvez dans un fracas épouvantable. Souffle coupé, vous êtes projeté sur le pont tandis que des débris volent de toutes parts et vous sentez le navire gémir sous vos pieds, tel un animal blessé (votre vaisseau perd 3 points de résistance). Vous relevant, vous détournez les yeux

avec horreur du marin qui était à vos côtés, écrasé et broyé sous la pierre maculée de sang, ses yeux exorbités fixant le ciel sans le voir. Les navires sont proches maintenant, les grappins sifflent, les hommes escaladent la lisse, lame au poing, s'élançant depuis les airs, suspendus aux filins. En quelques instants, le combat fait rage.

Vos adversaires ont une combativité de 10 et un total d'équipage de 19.

Si vous êtes vainqueurs, (dans ce cas Paraki sera tué au cours de l'affrontement), rendez-vous au [116](#).

368

Vos hommes ne semblent pas partager vos questionnements car les voilà en train d'appuyer sur les portes, épaule pressée contre les épais panneaux. Ces derniers s'ouvrent lentement, révélant un long et haut couloir plongé dans l'obscurité, une odeur de renfermé vous assaillant les narines. Le sol est couvert de larges dalles octogonales, les murs soigneusement polis, le haut plafond voûté. Le tout couvert d'une épaisse couche de poussière et de toiles d'araignées luisantes. A pas lents, vous longez ce couloir pour déboucher sur un vaste hall circulaire, au sol dallé d'ivoire, éclairé par un dôme orné d'ouvertures circulaires, la lumière tombant en colonnes frémissantes. Levant la tête, vous distinguez dans la pénombre une sorte de balcon, une galerie qui fait tout le tour de la pièce. Des lampes en bronze sont suspendues par de fines chaînettes d'or et, quand vous les examinez, vous découvrez avec surprise qu'elles sont remplies d'huile. Il y a donc quelqu'un ici... Un silence pesant règne, les ténèbres, compactes, semblent se presser autour de vous comme pour vous recouvrir...

- Là !

Un de vos marins désigne de son bras tendu le balcon du premier étage.

- Il y avait quelqu'un ! Quelqu'un nous observait de derrière un pilier.

Plus loin sur votre droite, un escalier aux marches étroites monte vers l'étage et la galerie. Vous pouvez monter voir de quoi il en retourne (rendez-vous au [65](#)).

Mais vous pouvez également quitter ces lieux, rejoindre votre navire et lever l'ancre (rendez-vous au [426](#)).

369

Les deux équipages réunis se lancent alors dans une bataille éperdue pour rejoindre l'escalier et quitter le temple. Vous frayant un chemin à travers le sang, les os éclatés et les corps gesticulants, vous parvenez enfin à atteindre l'entrée et détalez aussitôt dans la nuit. Alors que vous progressez à travers la végétation et les ruines, un groupe de ces démons bruns vous barre soudainement la route. Un combat farouche, violent et sanglant se déroule alors au pied des vestiges séculaires, spectateurs muets, au milieu des cris et clameurs, du bruit mat de l'acier s'enfonçant dans la chair, du sang qui gicle et éclabousse les pierres... Vous vous ouvrez un chemin sanglant à travers la masse de vos adversaires, l'esprit emporté par l'excitation et la fureur du combat. Trop absorbé, vous ne voyez pas un des assaillants tapi en haut d'un pilier, le poignard à la main, juste au-dessus de vous...

Si Talos le lutteur est descendu à terre avec vous, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [415](#).

370

Votre navire n'est pas assez rapide et, en dépit de vos efforts, l'éperon adverse le frappe de plein fouet, dans un fracas épouvantable. Sous le choc, vous êtes violemment projeté sur le plancher, le Tirésias gémit et craque, vibrant de toutes ses planches, vos hommes tombent et roulent en tous sens (votre navire perd 5 points de résistance). Des grappins sifflent, les deux vaisseaux sont désormais immobilisés bord à bord et les assaillants se répandent sur votre pont en hurlant.

L'équipage de ce vaisseau adverse a 9 points de combativité et son total d'équipage s'élève à 15.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [295](#).

371

Le pont est maculé de sang, jonché de corps et vous retenez une nausée tandis que vos doigts engourdis laissent échapper votre arme. Sans attendre, vos hommes empoignent les corps et les balancent par-dessus bord tandis que d'autres vont chercher seaux d'eau chaude et éponges. Debout à l'arrière du navire, laissant le fidèle Sirmion panser vos blessures, vous contemplez l'île sans nom qui s'éloigne, silencieuse à nouveau et où plus rien ne bouge. Alors que l'aube apparaît, comme une grande toile blanche et rose se déployant sur le ciel, vous apercevez la Chimère qui s'éloigne également. A la poupe se profile, éclairée par la lanterne, la silhouette du dernier lieutenant d'Atréus, qui vous salue simplement de la main. Puis le vaisseau couleur ébène et son nouveau maître s'éloignent.

Atréus est mort mais pas de votre main, ces sauvages vous ont frustré de votre vengeance et le trésor que cherchait votre rival vous a échappé également. Quant à votre équipage, il est en piteux état et il vous faudra soigneusement éviter toute mauvaise rencontre ou incident jusqu'au prochain port. Néanmoins, vous avez survécu et restez le seul et unique roi des pirates sans oublier que cette folle odyssée sera inscrite aux nombre de vos exploits, racontée avec respect par tous les marins dans tous les ports. C'est donc ainsi que s'achève votre aventure Capitaine. Félicitations !

372

Vous commencez à sérieusement désespérer mais un soir, vous apercevez les feux d'un navire au loin et vous êtes persuadé qu'il s'agit de la Chimère. Au matin, alors que vous consultez en vain vos cartes dans votre cabine, la vigie annonce un navire en vue. Gagnant le pont, vous découvrez au loin ce qui semble bien être un navire marchand. Et vue sa ligne de flottaison, assez basse, il doit avoir ses soutes bien remplies. Etonnant de trouver

un tel navire si loin de tout... Excité, l'équipage vous demande aussitôt de virer de bord pour le prendre à l'abordage.

Si vous acceptez, rendez-vous au [20](#).

Si vous refusez, ne voulant pas perdre de temps, rendez-vous au [212](#).

373

Ce démon à la peau brune est aussi rapide qu'un serpent des mers ! Alors que vous n'êtes qu'à quelques brasses du Tirésias, il jaillit comme un beau diable et passe ses bras maigres autour de votre cou, tentant de vous entraîner sous l'eau. Vous vous débâtez furieusement sous la clarté des étoiles, vos hommes sur le pont n'osant décocher leurs traits, de peur de vous blesser.

Ce sauvage a besoin d'un 6 minimum pour vous blesser, il n'inflige que les blessures indiquées par les dés et possède 17 points de vie. Par contre, pendant la majeure partie du combat, il vous maintient sous l'eau, ce qui vous fait perdre automatiquement 1 point de vie à chaque assaut en raison du manque d'air. Si vous possédez une amulette permettant de respirer sous l'eau, vous échappez à ce handicap.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [324](#).

374

(Si vous avez un ou plusieurs lieutenants, décidez lequel ou lesquels vous accompagnent. Attention, si vous en avez plusieurs, vous devez en laisser au moins un à bord pour veiller sur le bateau. Vous pouvez également descendre seul avec vos hommes si vous le voulez) Sitôt à quai, vous voilà emporté par une cohue affairée et excitée qui s'entasse devant les portes de ce qui semble être une vaste arène aux gradins de bois, surmontée d'oriflammes qui claquent dans le vent venu du large. Avec impatience, les gens attendent l'ouverture des portes, bavardant et gesticulant. Jouant des coudes, vous vous frayez un chemin à travers la foule, ne sachant trop où porter vos pas. C'est alors qu'une voix, féminine, vous interpelle par votre nom... Surpris, vous vous retournez. Une femme, grande et mince, le teint clair, vêtue de noir comme un grand oiseau de nuit, les yeux fardés étirés aux tempes, le visage mince et étroit sous la résille d'or qui orne ses cheveux corbeau. De nombreux colliers et colifichets pendent à son cou, elle porte onze bracelets à chaque bras et une bague à chaque doigt. Elle est descendue d'une litière aux rideaux tirés, gardée par deux robustes esclaves aux courtes tuniques et vous remarquez que la foule s'écarte craintivement sur son passage.

- Tu connais mon nom ? demandez-vous.

- Je sais beaucoup de choses mon ami. Tu es l'Ambigu, l'hermaphrodite, n'est-ce pas ? Voilà longtemps que j'espérais te rencontrer. Je savais que tu viendrais un jour. Je suis Méréa la voyante, celle qui sait, celle à qui les dieux ont permis de lever le voile de l'avenir par moments. Moi aussi les dieux m'ont marquée, d'une certaine manière. Viens avec moi, nous avons à parler.

Un bras blanc et mince, chargé de bracelets, se tend avec un geste d'invite.

Si vous suivez cette inconnue, rendez-vous au [223](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [194](#).

375

Votre calfat descend aussitôt dans la cale, accompagné de deux mousses qui portent planches de bois, rivets, goudron et poix fumante. Pendant qu'il s'active, vous regagnez votre cabine mais tombez sur une scène d'hôpital : Sirmion y a installé les blessés, occupé à panser, recoudre, apaiser ou tenir jusqu'au bout la main de ceux qui, le regard déjà vitreux, ne survivront pas à leurs blessures. Ecoeuré par l'odeur du sang et de l'alcool, vous regagnez le pont où votre calfat vous rejoint un peu plus tard. Le visage noirci de suie, il vous annonce que la voie d'eau est colmatée et que vous pouvez reprendre votre route en restant très prudent. Bientôt, votre vaisseau glisse lentement sur les eaux azurées et s'éloigne.

Rendez-vous au [156](#).

376

Celui qui est venu à votre aide vous entraîne à travers le dédale de ruelles puis s'arrête, jette un oeil alentours avant de hocher la tête :

- Nous les avons semés. Ils vous attendaient sûrement plus loin pour vous trancher la gorge.

-Tu vas alors pouvoir nous dire qui tu es... grogne un matelot.

- Pas ici, venez, allons prendre un verre pour nous remettre de ces émotions.

Le quart d'une heure plus tard, vous voilà tous attablés sous les poutres noircies d'une taverne du port, à l'ambiance tranquille en cette heure tardive. A la lueur de la lampe de terre cuite, vous pouvez mieux observer celui qui vous fait face et il fait de même avant d'éclater de rire :

- Allons Capitaine, j'ai changé à ce point ? Tu ne reconnais pas Timothée le frondeur ? Timothée le frondeur ! Il faisait partie de votre équipage autrefois.

- Mais oui ! répondez-vous. Mais tu as rasé ta barbe depuis. Tu étais un brave jusqu'au jour où, l'an dernier, tu as rencontré cette femme, cette serveuse de taverne lors d'une escale et tu as alors quitté mon service pour rester auprès d'elle. Quel était son nom déjà ?

- Moira.

Vous vous retournez pour découvrir avec surprise la jeune femme en question, cette dernière arborant un ventre rond et lourd. Son compagnon lui passe le bras autour de la taille tandis qu'elle s'assoit sur ses genoux, souriante, avant de reprendre :

- Je rentrais quand j'ai vu ce qui se passait et suis intervenu, après vous avoir reconnus.

- Et tu n'as pas perdu la main ! s'exclame un de vos hommes en lui assénant une claque amicale sur l'épaule.

Il est cependant temps de partir : Atréus a dû déjà quitter l'île et vous ne voulez pas perdre sa trace. Après avoir remercié Timothée pour son intervention, vous le saluez et regagnez rapidement votre bord. Votre navire lève l'ancre et se lance à la poursuite de la Chimère.

Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat obtenu en raison du retard pris : si le résultat est inférieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [264](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [151](#).

377

Il fait noir comme en Enfer dans cette maison puant le renfermé, à l'obscurité étouffante. Alors que vous regardez autour de vous, vous apercevez une forme maigre et osseuse, aux haillons sales, qui se redresse de son grabat et vous observe avec des yeux embués de sommeil. Sans y prêter attention, vous vous dissimulez derrière une rangée de tonneaux quelques minutes avant que n'entre Hassim, le regard inquisiteur et furieux.

- Hé toi, le mendiant ! As-tu vu un homme s'enfuir ?

Un bras maigre veiné de bleu se tend vers l'extrémité de la ruelle :

- Oui Seigneur, il vient de passer en faisant tant de bruit qu'il m'a réveillé. Je l'ai vu partir par là. Hâte-toi si tu veux le rattraper.

Votre poursuivant détale aussitôt et vous écoutez ses pas décroître dans la nuit avant de sortir de votre cachette et de remercier le vieux mendiant. Ce dernier hoche simplement la tête d'un air las, avant de se réinstaller pour dormir, la respiration sifflante (vous pouvez laisser de l'or dans sa sébille si vous le voulez, à vous de choisir dans ce cas combien vous lui donnez).

Quittant les lieux, il vous faut peu de temps pour rejoindre vos hommes et regagner le Tirésias. Vous appareillez immédiatement, vous lançant à la poursuite de la Chimère qui vient de lever l'ancre également et s'éloigne rapidement.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [264](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [151](#).

378

Alors que vous approchez, vous constatez que ces arbres sont bien alignés, formant un verger de citronniers, d'orangers et autres arbres fruitiers. Ce qui indique clairement une présence humaine, de même que la petite ferme de pierre sèche bordée d'enclos et de silos non loin. Tout ce qui importe à vos hommes, c'est que la saison soit propice et les arbres bien pourvus : après avoir vérifié qu'il n'y avait personne, ils escaladent les branches, aussi agiles que des singes, pour commencer la récolte, emplissant de fruits les pans de leurs tuniques et leurs manteaux. L'un d'eux a même découvert une petite source non loin et deux solides gaillards s'y empressent, faisant rouler un grand tonneau cerclé de fer. Pelant une orange, vous faites le tour des enclos : vides. La ferme elle-même semble déserte, abandonnée. Où sont donc ces gens, surtout à l'époque de la récolte ? Auraient-ils aperçu votre navire et pris la fuite ? Assis sur un rocher à l'ombre d'un figuier, vous mordez dans la pulpe tiède, pensif.

Si vous voulez inspecter la ferme, rendez-vous au [41](#).

Si vous voulez faire un petit tour dans les environs, rendez-vous au [282](#).

Si vous attendez que vos hommes aient terminé, rendez-vous au [303](#).

379

Votre décision surprend même vos propres hommes. Le regard de votre interlocuteur s'éclaire tandis que ses compagnons se dévisagent, semblant avoir du mal à y croire. Vous donnez un ordre bref et un de vos marins vient les libérer de leurs liens. Celui qui a parlé se frotte les poignets puis s'approche et prend votre main pour la porter à ses lèvres :
- Merci Capitaine. Nous n'oublierons pas ton geste. Nous sommes à toi tant que tu voudras de nous et nous ne te décevrons pas.

Sur un signe, on emmène les nouveaux venus jusqu'au Tirésias et vous savez avoir recruté là des marins qui vous seront dévoués et fidèles (rajoutez 3 points à votre total d'équipage ainsi qu'un point de combativité). Vous regardez autour de vous alors que la journée est maintenant bien avancée et qu'il vous reste peu de temps avant le soir. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous mettre en quête d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou de nourriture (rendez-vous au [11](#)). Vous pouvez également décider de regagner votre navire pour y passer la soirée et remettre vos affaires à demain (rendez-vous au [140](#)).

380

Il vous faut peu de temps pour plonger et rejoindre Atelas, qui se révèle excellent nageur. L'épave est très ancienne visiblement, de facture inconnue, recouverte d'une couche de sécrétions, d'algues et coraux, comme un sarcophage marin. Ici et là, des bancs de poissons aux couleurs vives vont et viennent, vous regardant passer avec étonnement de leurs yeux ronds et luisants. Battant des pieds, vous gagnez les entrailles du navire échoué, flottant à travers la structure brisée, baignée par une pénombre bleue nuit. Après avoir longé d'anciennes coursives et salles tapissées de concrétions et de corail, vous remontez prendre une goulée d'air. A vos côtés, Atelas crève la surface, l'air excité :

- J'ai trouvé quelque chose à l'arrière ! Viens m'aider !

Vous le suivez jusqu'à la poupe immergée et bientôt, il vous montre ce qui ressemble à un coffret de métal rouillé à moitié ensablé. Lui donnant un coup de main, vous vous démenez tous deux en silence avant d'enfin arracher le coffret à son linceul de sable et d'algues et de remonter à la surface.

- Hé bien, qu'avez-vous trouvé là, un trésor ? demande un de vos marins en vous hissant par-dessus la lisse.

Sans répondre, Atelas s'est déjà emparé de sa dague et s'échine à forcer la serrure du mystérieux coffret. L'opération est difficile tant la rouille et la corrosion ont imprégné le mécanisme mais le jeune prince est têtu et bientôt, le coffret s'ouvre brusquement, offrant son contenu au soleil.

- Qu'est-ce que c'est que ce truc ? demande un de vos hommes, penché derrière lui. Le coffret contient ce qui ressemble à une conque, taillée dans l'ivoire, nacrée et lisse, visiblement préservée de son long séjour dans l'eau. Elle est en tous cas magnifiquement ouvragée, ciselée avec l'art d'une civilisation oubliée, représentant un dragon des mers. Si Hécate est avec vous, rendez-vous au [67](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [12](#).

381

Courbé comme un félin en chasse, vous vous enfoncez au sein de la moiteur viciée des marais, froissant les larges corolles de gros nénuphars rouges qui flottent comme des coeurs arrachés sur les eaux saumâtres. L'odeur de levure soulève l'estomac, les insectes vous harcèlent sans répit tandis que vous progressez dans un chuintement mouillé à travers les ajoncs coupants. Bientôt se dessine sur votre gauche une sorte de hutte grossière sur pilotis, au toit de chaume griffant le ciel, ses murs ornés de filets de pêche. Près d'un ponton de bois, une pirogue se balance doucement. Des éclats de voix assourdis vous tirent de vos réflexions : vos poursuivants se rapprochent.

Si vous vous réfugiez dans la hutte, rendez-vous au [335](#).

Si vous décidez de poursuivre sans attendre, rendez-vous au [153](#).

382

Votre arme traverse l'espace entre les deux navires et vient se fichier dans la poitrine d'Hassim en vibrant. Le guerrier ouvre grand les yeux, il vacille quelques secondes puis s'écroule sur le pont, lâchant son projectile. Les cris admiratifs de vos hommes devant votre lancer sont alors couverts par des hurlements d'horreur et des cris de panique du côté de la Chimère...

Quelques instants plus tard, vous abordez le vaisseau de votre rival et reculez, frémissant, en prenant pied à bord : le pont est jonché de corps bleuis et raidis, de débris de terre cuite et de serpents morts ! Des vipères, des aspics, des serpents venimeux de toutes tailles et couleurs, voilà ce que contenait ce récipient ! Les hommes d'Atréus, pris à leur propre piège, les ont taillés en pièces mais les reptiles ont prélevé un lourd tribut avant de mourir. Avançant avec prudence, vous vous portez à la rencontre des survivants.

L'équipage de la Chimère a une combativité de 8 et un total d'équipage de 11.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [310](#).

383

Au moment où le tueur s'avance, portant la main à son coutelas, une forme impressionnante surgit sans prévenir. Le mouvement circulaire d'un bras musclé, un poing

puissant et énorme qui s'abat... Avec le beuglement d'un boeuf à l'abattoir, Hassim s'effondre dans l'herbe, le nez cassé et ensanglanté. Talos se découpe sur les fourrés et taillis, un rictus découvrant ses dents blanches. Une blessure saigne abondamment à sa cuisse mais cela ne semble pas gêner le colosse barbu aux cheveux noirs.

- Va, vite ! Ou ce chien va t'échapper ! Tu cours plus vite que moi !

Sans attendre, vous vous lancez à la poursuite de votre rival.

Rendez-vous au [452](#).

384

Ces démons à la peau cuivrée manoeuvrent leurs pirogues avec l'habileté du diable ! Même si de nombreux corps transpercés flottent ici et là, la majeure partie a échappé à vos traits et riposte. Une averse mortelle retombe, verticalement, sur votre pont, fauchant plusieurs de vos hommes au passage (vous perdez 3 points d'équipage). La rage au coeur, vous ordonnez une nouvelle volée et cette fois, vos assaillants virent de bord et s'éloignent, leurs étranges embarcations à balancier semblant danser sur les flots azur.

- Méfiance, murmure Sirmion, ils pourraient revenir à la nuit tombée pour nous trancher la gorge (notez que vous n'êtes pas définitivement débarrassé de vos poursuivants).

Rendez-vous au [15](#).

385

Un homme descend les marches, s'encadrant dans la lumière crue, le regard moqueur et les poings sur les hanches. Grand et maigre, le visage étroit au nez busqué, il est vêtu de façon clinquante, voyante. Derrière lui se tient un comparse adipeux et replet, nu à l'exception d'un pagne sale, un trousseau de grosses clefs fixé à sa large ceinture de cuir, un long fouet à la main, le sourire torve et le front bas.

- Hé bien l'ami, enfin réveillé ? Je te l'avais dit Halotus, que tu avais frappé trop fort.

Bienvenue à bord du Marsouin l'ami ! Désolé de ce mauvais tour mais j'ai perdu un rameur dernièrement vois-tu. Halotus s'est un peu trop amusé avec lui...

Dans le dos de Phaon, le garde-chiourme ricane et certains rameurs se détournent pour cracher avec dégoût.

- Il me fallait le remplacer et, ma foi, la fin justifie les moyens n'est-ce pas ? Je vois que tu as fait connaissance avec tes petits camarades ? Hé bien Coriolan, tu ne me remercies pas ? Vous voilà avec un nouvel ami ! Lors des trop longues nuits sans sommeil, vous aurez un nouveau compagnon pour vous lécher le fondement !

L'homme éclate de rire, suivi par le ricanement vicieux du garde-chiourme.

Si Atelas était descendu à terre avec vous avant votre capture, rendez-vous au [267](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [445](#).

On ouvre un nouveau paquet de cartes et la partie commence. Le jeu choisi est le Calao, un jeu de hasard uniquement pour celui qui ne sait pas jouer... Il se joue d'ordinaire à plusieurs mais on peut s'y mesurer à deux, ce qui sera le cas ici. C'est un jeu complexe, riche en combinaisons et rebondissements et la partie se révèle longue et prenante. Un silence épais s'est installé, les autres joueurs se sont levés pour rejoindre votre table, chuchotant entre eux. La Murène s'avère un adversaire coriace, ne laissant rien paraître de ses émotions ou pensées à chaque manche, qu'elle gagne ou perde. Mais voilà que la fin de la partie approche, il va falloir abattre vos cartes pour la dernière fois... Lancez un dé : si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au [336](#). Si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au [145](#).

Vos efforts se révèlent vains et depuis leurs embarcations, vos assaillants décochent leurs traits sans relâche. Plusieurs se fichent dans votre chair avec un bruit mat, la douleur vous vrille, le goût salé de votre sang vous emplit la bouche... Une nouvelle volée vous fait lâcher prise et vous heurtez violemment de la tête, des étoiles éclatant sous votre crâne, le flanc du navire avant de percuter la surface et de vous enfoncer dans les profondeurs, hérissé de flèches comme un porc-épic, une traînée brune flottant derrière vous. Votre aventure s'achève ici.

Avec une lenteur qui vous exaspère, votre vaisseau poursuit sa route en silence, comme s'il était le seul atome de vie dans un monde stérile et uniforme, qui ne finirait jamais. Et c'est avec un soupir de soulagement que vous voyez la brume progressivement se dissiper, le soleil reparaître. Bientôt, vous sentez à nouveau avec délice le feu du soleil sur votre visage, la lumière éclatant en tâches rouges sous vos paupières closes. Un puissant vent arrière gonfle vos voiles et le Tirésias reprend sa route. C'est alors qu'un autre navire surgit sur tribord, un vaisseau de guerre de Marad au vu de ses couleurs et de son pavillon. Sûrement était-il aussi désorienté que vous au sein de ce brouillard... Quelques instants plus tard, vous le voyez avec surprise virer de bord et se diriger vers vous. Des hommes en armes s'empressent derrière la lisse, des pointes de lances étincellent au soleil.

- Que fait ce chien ? s'exclame Sirmion. Nous ne sommes pas en guerre avec Marad ! Vous n'avez pas la réponse mais il est évident qu'il s'agit là d'une attaque ! Votre timonier a déjà réagi, le Tirésias se déporte et évite la tentative d'éperonnage, des flèches sifflent, puis les deux navires se retrouvent bord à bord au sein des clameurs et des cris.

Cet adversaire, équipé de soldats aguerris, a une combativité de 11 et un total d'équipage de 11 également.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [184](#).

389

Ce quartier est un véritable labyrinthe, un lacis de venelles étroites et puantes, plongées dans l'obscurité. Mais votre sens de l'orientation de marin vous permet de bientôt semer votre poursuivant. Embusqué à l'angle d'un entrepôt abandonné, vous entendez Hassim vous maudire dans la nuit. Avec un rire bas, vous reprenez votre chemin et ne tardez pas à rejoindre le quartier des quais. Sitôt à bord du Tirésias, ce dernier lève l'ancre et se lance à la poursuite de la Chimère qui vient également d'appareiller, ses feux dansant au loin (notez qu'Hassim vous traque désormais, afin de venger la mort de son frère).

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [264](#). Si ce résultat est supérieur à la vitesse de votre navire, rendez-vous au [151](#).

390

Vous ordonnez le retour à bord au plus vite, encourageant les plus récalcitrants par un solide coup de pied dans les fesses. Le navire des hommes-lézards pygmées donne de la bande et penche dangereusement, l'eau a déjà envahi la cale et ne cesse de monter.

Si Talulla fait partie de votre équipage, rendez-vous au [257](#).

Sinon, rendez-vous au [46](#).

391

Vos hommes ont beau lutter, ils ne parviennent pas à colmater la brèche et bientôt, l'eau monte en bouillonnant, les forçant à quitter la cale inondée. Il faut se rendre à l'évidence, le Tirésias ne pourra pas reprendre la mer et sans calfat ne pourra être réparé. La mort dans l'âme, vous ordonnez l'évacuation vers l'île proche, en plusieurs voyages à bord du canot, les blessés partant les premiers, veillés par Sirmion. Dernier à aborder la plage, vous regardez autour de vous, luttant contre une vague de désespoir : au-delà du mince ruban de sable, une profonde et vaste forêt se déploie, bruisante des cris des singes et des oiseaux, des collines ondulent dans les brumes de chaleur au loin. Sans doute trouverez-vous ici gibier et eau en abondance et il faudra vous construire un abri de fortune. En attendant qu'un navire passe et veuille bien vous prendre à son bord... S'il passe jamais en ces eaux lointaines et inconnues, éloignées des routes maritimes... Les temps à venir mettront à rude épreuve votre autorité et vos talents, à n'en pas douter. Mais c'est une autre histoire... En attendant, votre aventure s'achève ici Capitaine.

Vous revenez lentement à vous, une douleur lancinante vous vrillant le crâne. Sensation de mouvement, odeur infecte de corps malpropres, d'urine et de sueur... Pénombre étouffante, craquement du bois... Vous vous redressez lentement, portant la main à votre tête. Un cliquetis métallique... Vous vous découvrez enchaîné à un banc de nage, entouré d'autres rameurs qui vous observent, silencieux, bras croisés sur leurs épais avirons. Alors que vous palpez votre cuir chevelu douloureux, une sensation étrange vous étreint...

- Ils t'ont rasé le crâne, comme à nous tous. Pour éviter le typhus qui se propage par les poux.

Déstabilisé, engourdi, vous vous tournez vers celui qui vient de parler : un robuste gaillard, le visage osseux, les yeux et le teint clairs, enchaîné à vos côtés. Vous réalisez que tous les autres, comme lui, ont le crâne rasé, le visage maigre mangé de barbe, les épaules larges et les bras puissants, nerveux. Mais sans ce remplissage de chair qui rend les contours agréables, il n'y a pas une livre de peau superflue sur leurs solides carcasses.

- Tu es à bord du *Marsouin* l'ami. Ils t'ont amené, inconscient, à la tombée de la nuit, t'ont enchaîné et rasé. Je suis Coriolan, mes compagnons et moi étions mercenaires autrefois, au service d'un célèbre capitaine de compagnie nommé Ronan. Nous avons été défaits, notre petit groupe est parvenu à fuir le massacre et à embarquer sur un navire en partance.

Malheureusement, le *Marsouin* nous est tombé dessus, l'équipage a été massacré et nous avons échoué ici.

Le *Marsouin*... Des souvenirs s'agitent sous votre crâne douloureux... Un navire pirate d'importance mineure, commandé par un roquet prétentieux du nom de Phaon d'après ce que vous vous en souvenez... Alors que vous allez répondre, un carré de lumière se dessine brusquement et des voix retentissent...

Rendez-vous au [385](#).

A la nuit tombée, vous traversez la campagne endormie, suivi par un groupe d'hommes solidement armés, pour rejoindre l'atelier d'Igmur. Ce dernier vous y attend, enveloppé dans un manteau au capuchon rabattu. Après avoir mis au point les derniers détails, vous l'accompagnez à son rendez-vous, vos hommes vous suivant à bonne distance, soigneusement cachés. Une petite route blanche et poudreuse serpente à travers les collines et les pins jusqu'à une ferme isolée et silencieuse. Seul un chien errant aboie au loin. Igmur émet un signal à trois reprises avec sa lanterne et bientôt, le même signal apparaît à une fenêtre. Vous traversez la cour abandonnée et entrez dans une grande pièce nue, aux murs blanchis à la chaux, au sol couvert d'une natte. Sur une table, une bougie graduée se consume, éclairant une belle bande de ruffians, dont certains portent la marque du fouet ou du fer rouge, vêtus de tuniques sales et usées, le ceinturon garni de coutelas à manche d'os. Un grand et impressionnant gaillard domine le groupe, le poitrail velu et le front bas, ses bras épais tatoués de l'épaule au poignet des noms des filles et garçons qui se sont donnés à lui.

- Qui t'accompagne Igmur ? demande-t-il d'une voix sourde. Tu devais venir seul.

- J'apporte l'or demandé et j'ai préféré être accompagné, au cas où. C'est un ami.

- Bien, bien... Alors, tu es enfin décidé à payer tes dettes ?

Sans prévenir, vous sifflez énergiquement à trois reprises et dégainez votre arme.

- Qu'est-ce que ...

L'instant suivant, vos hommes jaillissent des fourrés et investissent les lieux, sabre au clair. En peu de temps, la pièce résonne des cris, des jurons et de la clameur du combat. Abattant un de vos marins, le Squale, écumant de fureur, se dirige vers vous, une lueur mauvaise dans le regard.

Le Squale a besoin d'obtenir un 5 minimum pour vous toucher et vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il n'a aucune protection et, blessé, est doté de 17 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [237](#).

394

Laissant là le nommé Ascariote, vous dévalez un étroit escalier situé au bout de la galerie afin de rejoindre le hall. Mais alors que vous longez un couloir plongé dans une pénombre poussiéreuse, une créature de cauchemar se dresse soudain devant vous et vous reculez, frémissant de dégoût... Versek est un immense ver nécrophage, le corps annelé et boursoufflé, la chair d'un blanc sale et visqueux sur lequel courent et palpitent des veines bleues et rosâtres. Obstruant le passage de sa masse, la créature aveugle s'avance dans un chuintement obscène, palpitant d'une faim immonde, sa bouche s'ouvrant et se refermant convulsivement...

Ce ver géant est très lent, il lui faudra obtenir un 8 pour vous toucher. Par contre, ses sucs et sa salive sont extrêmement corrosifs, destinés à dissoudre les chairs et les os de ses proies : s'il vous touche, il vous fera perdre 5 points de blessure supplémentaires. De votre côté, l'aide de vos compagnons vous permet de lui infliger 4 points de blessure supplémentaires. Versek est doté de 11 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [132](#).

395

Vous vous arc-butez sur la barre, protégé par un de vos hommes qui tend son bouclier au-dessus de votre tête. Vous poussez de toutes vos forces sur le lourd madrier peint, tentant de virer et de vous éloigner le plus rapidement possible. Le navire de Paraki approche, son tambour roule sous les cris de ses hommes massés au bastingage, on s'active autour de la catapulte... Le Tirésias gémit et grince tandis qu'il s'éloigne lentement, si lentement... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal au total de vitesse de votre navire, rendez-vous au [76](#). Si ce résultat est supérieur au total de vitesse de votre navire, rendez-vous au [367](#).

Vous ôtez de votre cou le dernier médaillon et l'insérez dans son logement. Une vibration sourde parcourt l'autel, puis ce dernier glisse lentement sur le côté, révélant une fosse creusée dans la pierre. Une fosse emplies d'un trésor dont l'éclat illumine le sanctuaire et arrache un cri rauque à votre équipage : la cavité est remplie de pièces d'or anciennes et de bijoux magnifiques ! Une fortune en pierreries chatoyantes et étincelantes, éclairant la pénombre d'éclats fulgurants et colorés, comme des éclats d'étoiles aux reflets d'arc en ciel. Il vous faut un moment pour reprendre vos esprits avant que deux de vos marins ne descendent dans la fosse, de grands sacs de toile en main, les yeux avides. En peu de temps, vous récupérez ce butin digne d'un roi et regagnez votre bord, abandonnant l'île sans nom.

Si Talulla, Atelas, Hécate, Talos et Perle Noire sont à votre bord, rendez-vous au [288](#). Sinon, rendez-vous au [431](#).

397

Vous vous remettez tous deux en route et ne tardez pas à rejoindre la plage. Et là, vous vous figez sur place, horrifié : la mer est couverte de pirogues où dansent, chantent et exultent des silhouettes gesticulantes, brandissant des torches tandis que la Chimère s'éloigne au plus vite. Plus loin, un groupe de pirogues poursuit le Tirésias, décochant une pluie de flèches enflammées. Votre navire s'éloigne aussi le plus rapidement possible et vous voyez les silhouettes des marins s'agiter pour tenter d'éteindre le feu qui a pris à bord.

- Ces salauds nous abandonnent... murmure Atréus, d'une voix sans timbre.

Inutile d'agiter les bras ou de héler vos hommes : ils sont trop loin maintenant et de toutes façons, même s'ils vous entendaient, ils ne feraient pas demi-tour. Emportés par l'instinct de survie, ils n'ont qu'une idée en tête, fuir, fuir cet enfer au plus vite. Vous voilà seuls sur la plage, la forêt bruissant de dangers derrière vous. Atréus s'est repris et se dirige vers un canot oublié qui se balance doucement quand deux guerriers emplumés et tatoués, vêtus de pagnes d'écorce et de cuir, surgissent soudain, leur faciès brutal s'éclairant à votre vue. Ces deux frères, contrairement à leurs camarades, ont poursuivi la traque et vous ont retrouvés, suivant vos traces comme celles d'un animal. Atréus se porte à la rencontre du premier tandis que vous pivotez pour affronter le second.

Ce solide combattant a besoin d'un 5 minimum pour vous atteindre, sa hachette à lame d'obsidienne occasionne 2 points de blessure supplémentaires et il est doté de 19 points de vie. Il frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#).

398

Courant trop vite sur ce terrain abrupt, vous dérapez, glissez et roulez le long de la pente, vous écorchant et meurtrissant genoux et coudes avant de heurter durement un rocher bordé d'épineux. Vous vous redressez en maugréant, vous tenant le flanc où se diffuse une douleur lancinante (vous perdez 3 points de vie). En contrebas, Atréus et ses hommes ont atteint la plage, un canot approche pour les récupérer. Avec une grimace, vous repoussez

vos compagnons et ordonnez d'une voix sèche le retour au Tirésias. Une fois à bord, Sirmion vous applique un cataplasme d'argile chaude tout en vous annonçant que vous vous êtes probablement froissé une côte et qu'il faudra éviter de faire de trop grands mouvements jusqu'à la cicatrisation (lors de votre prochain combat, il vous faudra obligatoirement obtenir un 6 minimum pour toucher votre adversaire). En attendant, votre navire lève l'ancre et glisse lentement sur les eaux bleues sombres, à la lueur des étoiles, se lançant à la poursuite de votre rival.

Rendez-vous au [151](#).

399

Le vieux sage n'insiste pas et se contente de vous remercier avant de se détourner, reserrant sa cape de laine sur ses épaules étroites.

- Merci quand-même Capitaine. Que les dieux te gardent.

(Si vous le voulez, vous pouvez donner de l'or à Hécate, la somme que vous voudrez, avant de partir). Quoiqu'il en soit, vous le regarder s'éloigner dans la nuit en direction des lumières de la ville, jusqu'à ce qu'un de vos marins vous presse de partir. Il vous faut peu de temps pour rejoindre le Tirésias et, une fois à bord, ce dernier quitte son mouillage, glissant silencieusement sur les eaux sombres.

Si vous avez appris dans quelle direction se dirigeait Atréus, rendez-vous au [231](#).

Sinon, rendez-vous au [2](#).

400

- Quelle horreur, murmure Hécate, regardant au loin l'épave qui se consume, craque et s'affaisse dans une lueur rouge, rose et verte qui éclaire l'océan. C'est ça qu'ils ont demandé à leur capitaine... Ils ont tant refusé la mort qui les attendait qu'ils l'ont forcé à les transformer en morts-vivants. Ils voulaient survivre à tout prix, quitte à accomplir l'innommable... Le feu purificateur va nettoyer tout cela.

Sans répondre, vous souquez ferme en direction du Tirésias. Une fois ce dernier rejoint, vous levez l'ancre et reprenez votre route sans attendre, pointant votre étrave vers le sud.

Rendez-vous au [120](#).

401

Au moment où vous allez partir, les marins qui étaient en train de jouer aux dés vous abordent : ils ont assisté au combat et, impressionnés, désirent se mettre à votre service. Ils vous demandent 200 pièces d'or pour vous rejoindre (si vous acceptez leur offre, notez que votre total d'équipage augmente de 5 points). Si vous refusez, ils s'en retournent à leur jeu, déçus.

Il est tard maintenant, le soleil baisse à l'horizon et la nuit ne va pas tarder, les échoppes ferment les unes après les autres. Il est temps de regagner votre navire, vous poursuivrez vos affaires demain matin. Comme d'habitude, vous partagez le repas du soir avec vos hommes, des filets de poisson au vin blanc et une soupe de calamars à l'ail cru précédant une bonne nuit de sommeil. Rendez-vous au [140](#).

402

La somme remise, vous enfiler les longs bracelets de métal avant de vous asseoir sur un tabouret pour mettre les jambières. Ces dernières se révèlent trop étroites pour vos mollets et l'armurier vous demande de patienter tandis qu'il les martèle et les travaille pour les adapter à votre morphologie. Quand vous essayez à nouveau les jambières, elles vous vont correctement et sont effectivement étonnamment légères. L'homme ne vous a pas menti, c'est du bel ouvrage (vous pouvez désormais déduire 2 points de blessure à chaque fois que vous serez touché dans un combat). Satisfait, vous saluez l'armurier, quittez la boutique et retrouvez la cohue animée du dehors. Rendez-vous au [235](#).

403

Au moment où il voit votre navire virer de bord pour se diriger vers lui, Atelas éclate de rire, ôte prestement ses sandales et plonge. Sa tête crève la surface quelques secondes plus tard et il nage vigoureusement vers l'échelle de corde dévidée par vos hommes. Le voici à bord, rayonnant, passant la main dans ses cheveux mouillés, une lueur amusée dans ses yeux verts.

- Tu n'as pas d'affaires avec toi l'ami ? demande un des marins.

- Pourquoi faire ? En route mes amis, la vie n'attend pas !

Avec un sourire, vous ordonnez à Sirmion de trouver une couchette pour votre nouveau compagnon tandis que le Tirésias poursuit sa route.

Rendez-vous au [43](#).

404

Le lendemain matin, Sirmion vous annonce que Kepher est mort pendant la nuit. Cousu dans un sac, il est jeté à la mer sans cérémonie et vous poursuivez votre route. L'équipage, cette fois, est déterminé à vous suivre, la perspective d'un beau trésor en fin de course ayant fait taire craintes et griefs à votre encontre. Malgré tout, un reste d'inquiétude crisse dans votre esprit quand, jour après jour, vous ne voyez que la mer, infinie, vous avançant toujours un peu plus vers l'inconnu. Et là-bas au loin, encore invisible, le navire de votre ennemi doit lui aussi tracer sa route...

Si Atelas est à bord, rendez-vous au [250](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [178](#).

405

Seule solution : tous vous regrouper pour un assaut définitif, il faut cesser de vous disperser. Vous réunissez donc tous vos hommes à l'arrière et les disposez en fer de lance, avançant pas à pas, épaule contre épaule et glaive au poing. L'instant suivant, la meute hurlante se jette sur vous.

Ce groupe est doté d'une combativité de 10 et d'un total d'équipage de 11.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [92](#).

406

Votre équipage prend très mal votre décision. Vous parvenez à les convaincre mais leur moral est au plus bas et cela se ressentira dans les jours à venir (vous perdez 1 point de combativité). En attendant, les jours suivants, Sirmion s'active auprès des malades et ces derniers reprennent des forces. Progressivement, la maladie reflue, au grand soulagement de tous.

Rendez-vous au [286](#).

407

La plage, enfin... Et là-bas, au large, le Tirésias. Sans ralentir sa course, Talos se jette à l'eau dans une gerbe d'éclaboussures puis se met à nager, en brasses puissantes, vers le navire. Vous le suivez aussitôt mais poussez un juron en jetant un regard en arrière : la forêt vomit une foule de démons hurlant et gesticulant, certains brandissant des torches fumantes. L'un d'eux, grand et solide, poignard entre les dents, se lance aussitôt à votre poursuite, se jetant dans les eaux tièdes éclairées par la lune.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [163](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [373](#).

Atelas part en arrière et va heurter un groupe qui bavardait un peu plus loin, au milieu des cris et des exclamations. Il se redresse maladroitement et secoue la tête, brusquement dégrisé, avant de lever vers vous un regard stupéfait.

- Je ne suis pas une de tes putains. Je t'attends à bord dans moins d'une heure, ordonnez-vous d'une voix froide avant de tourner les talons.

Une heure plus tard, personne. C'est alors qu'un gamin se présente à la passerelle et demande à vous voir. Il vous tend un billet chiffonné en vous disant qu'un seigneur "beau comme le jour" mais le visage triste lui a demandé de vous le remettre, en échange d'une pièce d'or. Surpris, vous dépliez le billet à la lueur de la lampe de poupe.

Capitaine,

J'ai trop honte de ce qui s'est passé pour poursuivre avec toi. Ma conduite est indigne d'un prince et de la confiance que tu m'as accordé. Je n'oserai pas reparaitre devant toi après ce qui s'est passé, je préfère partir. Je te souhaite bonne chance. Pardon.

Atelas

Vous êtes prêt à descendre à terre chercher cet imbécile mais, comme Sirmion le suggère, il a probablement dû quitter la ville à l'heure qu'il est. Et s'il est encore là, où le trouver ? Furieux, vous gagnez votre cabine à grands pas après avoir ordonné de lever l'ancre (Atelas ne fait donc plus partie de votre équipage. Vous perdez 1 point d'équipage et 2 points de combativité).

Rendez-vous au [137](#).

Vous débarquez avec une poignée d'hommes et gagnez la haute tour de pierre, ouvrant prudemment l'épaisse porte aux ferronneries usées par le sel et l'humidité. Le phare est désert, les pièces que vous visitez (cuisine, dortoir, forge, réserves) sentent l'eau de mer et la moule crue, des filets d'eau gouttant ici et là. Vaisselle d'argile, paillasses, coffres de bois à la peinture écaillée, couvertures de laine humides... Montant les escaliers, vous gagnez le sommet où brûle un grand brasero de cuivre entouré de miroirs de bronze. Dans la pièce au-dessus, vous tombez en arrêt devant une étrange machine, un assemblage mystérieux de métal et de bois qui vibre sourdement et semble produire cette brume épaisse qui se répand alentours. Gagnant une des fenêtres, vous poussez le panneau de verre coloré et jetez un œil : tout est noyé dans la brume, vous discernez avec peine les silhouettes de navires échoués, ici et là, squelettes couverts de sécrétions. Probablement les épaves des victimes de ces naufrageurs. Alors que vous regagnez la pièce principale, un de vos hommes vous montre sa trouvaille : une cassette en métal verrouillée, dissimulée derrière une armoire. Au moment où vous allez l'examiner, vos hommes vous appellent depuis votre navire.

Si vous vous intéressez à cette cassette, rendez-vous au [230](#).

Si vous la laissez là et rejoignez votre vaisseau, rendez-vous au [193](#).

L'haleine fétide vous soulevant le cœur, les crocs à quelques centimètres de votre cou, vous vous démez dans un tourbillon de griffures et d'aboiements furieux. Un coup de genou bien placé suivi d'un couinement de douleur vous permet de vous dégager enfin, haletant, la tunique déchirée, bras et épaules couverts d'entailles brûlantes (vous perdez 3 points de vie). C'est alors qu'un ordre sec retentit et vous voyez le molosse accourir vers son maître, ce dernier surgissant de derrière la tour. Vous faites face à un colosse superbement bâti, de plus de deux mètres, aux proportions magnifiques, alliant la force du taureau à la souplesse de la panthère. Le chien vient s'asseoir sagement à ses côtés, gardant l'œil sur vous, tandis que son maître vous apostrophe avec méfiance :

- Qui es-tu ? Que viens-tu faire ici ?

Alors que vous maugréez une réponse, vous apercevez autour du cou épais une amulette d'ivoire gravée d'un symbole, celui de la Maison des Lutteurs de Calah. Diable, ce grand brun au physique impressionnant est bien loin de sa cité...

- Pardonne à Bullrog l'ami, il a cru que tu me voulais du mal. Tu aurais pu être un de ces démons écailleux, même si d'ordinaire, ils ne se mettent en chasse qu'à la nuit tombée.

- De quoi parles-tu donc ? vous énervez-vous.

Rendez-vous au [127](#).

Vous reposez la tête sur le petit coussin de cuir, fermant les yeux et tentant de ralentir le flot de pensées qui se bouscule sous votre crâne. La femme revient, ses yeux sombres brillant étrangement, et vient s'asseoir à vos côtés, vous observant avec une intensité dérangeante. Vous lui demandez à nouveau qui elle est et elle pose un index sur vos lèvres avant de se pencher pour vous embrasser dans le cou. Par réflexe, vous refermez vos bras sur elle et frémissez, surpris, devant sa peau froide, glacée même. Comme si vous étreigniez un être de glace plutôt qu'une femme de chair et de sang... Une douleur vive au cou vous fait crier, vous vous rejetez vivement en arrière, reculant précipitamment. Portant les doigts à votre cou, vous les retirez tâchés d'un peu de sang.

- Vampire ! criez-vous en vous redressant pour vous plaquer au mur.

La femme éclate de rire, un rire infernal, qui dévoile deux incisives acérées. Elle s'avance alors, l'Enfer flamboyant dans ses yeux.

Cette femme vampire a besoin d'un 6 minimum pour vous toucher. Si tel est le cas, ses ongles acérés vous occasionneront 2 points de blessure supplémentaires. Elle n'a aucune protection et dispose de 21 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [213](#).

Embusqué derrière une rangée de tonneaux, vous portez la main à votre dague au manche d'ivoire orné de gemmes et jetez un oeil prudent : le magicien est seul à l'arrière, ayant fait le vide autour de lui, des éclairs bleutés crépitant entre ses doigts. Vous vous redressez

lentement, arme en main...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [252](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [290](#).

413

Vos hommes se montrent déçus par votre décision mais retrouvent rapidement leur bonne humeur et reprennent leurs tâches, certains entamant une ancienne ballade d'écumeurs des mers tandis que leurs camarades les accompagnent en claquant dans leurs mains. La petite île s'éloigne rapidement derrière le sillage de votre navire.

Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [19](#). Si ce résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [238](#).

414

C'est bien la guerrière noire qui apparaît, visiblement à l'aise sous ces latitudes, sa peau noire luisant de sueur. Alors que vous ouvrez la bouche, vous remarquez les tâches de sang sur ses parures et vos yeux s'agrandissent en voyant ce qu'elle tient en main, par les cheveux : une tête tranchée qu'elle envoie rouler à vos pieds sur l'herbe épaisse. Les yeux morts d'un de vos marins vous contemplant sans vous voir et vous lancez un regard interrogateur à la jeune femme.

- J'ai vu Zyras te suivre discrètement - trop discrètement - alors que tu t'enfonçais dans la forêt. Cela m'a intrigué, surtout que tu avais ordonné qu'on te laisse seul. Depuis quelques jours, ce chien excitait certains de ses camarades contre toi, prétendant que tu nous menais à une mort certaine avec cette quête insensée. Je l'ai suivi et l'ai intercepté alors qu'il s'apprêtait probablement à t'attaquer. S'il s'en était pris à toi devant l'équipage, les autres lui auraient sauté à la gorge. Mais en t'abattant et en faisant passer ta mort pour un accident, il avait ses chances de s'imposer par la suite.

- Et moi, j'ai de la chance de t'avoir ma belle...

Une heure plus tard, vous avez trouvé et mis dans votre sacoches les herbes nécessaires au rétablissement de Sirmion et vous regagnez la plage où vos hommes sont en train d'embarquer sur le canot de nombreuses planches, débitées des arbres abattus non loin. Il vous faut encore une heure pour que tout soit transféré à bord et que votre calfat se mette au travail. A la nuit tombée, le voilà émergeant de la soute, le visage noirci de suie, les vêtements maculés de goudron et de résine mais l'air satisfait : le navire peut repartir.

Lentement, le Tirésias se dégage des récifs et reprend la mer, s'éloignant à la lueur de ses lanternes. De son côté, Sirmion se repose, un cataplasme de boue chaude et de plantes apaisantes fixé à son flanc meurtri (malgré ces soins, Sirmion sera immobilisé et donc incapable d'exercer ses talents pour un moment, le temps que sa côte brisée se remette en place).

Rendez-vous au [156](#).

Heureusement pour vous, votre assaillant a mal calculé son coup. Il vous percute néanmoins de plein fouet, vous envoyant rouler sur l'herbe avec lui, écumant et grondant. L'éclair bleuté de l'acier, un sang rouge et chaud qui vous gicle au visage... Le corps s'affaisse mollement et la silhouette d'Atréus se découpe sous les étoiles, ses vêtements en lambeaux, son léger corselet d'écaillés poissé de rouge. Votre adversaire vous tend la main et vous presse :

- Vite ! Vite !

Vous tenant la main, vous fuyez tous les deux à travers la jungle, laissant derrière vous un charnier, poursuivis par ces démons à la peau cuivrée et tatouée. Hors d'haleine, pris de vertige, vous faites halte pour reprendre souffle. Plus aucun bruit... Où sont passés vos hommes ? Ont-ils été tous tués ?

- Pourquoi m'as-tu aidé ? demandez-vous.

Atréus secoue la tête, comme pour s'éclaircir les idées, ses yeux brillant dans l'obscurité.

- Il n'y a plus que toi et moi et deux lames valent mieux qu'une pour nous sortir de cet enfer. Viens, ne restons pas là, tentons de rejoindre nos navires.

Le Passeur, avec un aplomb déconcertant, semble bien décidé à se comporter en allié désormais.

Si vous acceptez cette alliance temporaire, rendez-vous au [397](#).

Si vous préférez poursuivre seul, rendez-vous au [442](#).

L'excitation s'est emparée de l'équipage et bientôt, suite à votre décision, le Tirésias vire de bord, laissant derrière lui un sillage d'écume bleutée. Hécate s'est installé près du pilote et lui indique la route, consultant ses écrits en marmonnant dans sa barbe, observant la position du soleil... Le lendemain, une ligne de récifs et de coraux apparaît, tremblotante ponctuation couleur rouille sur le bleu de la mer et vous jetez un regard interrogateur au vieil homme.

- Oui, ce doit être ici, nous approchons, j'en suis sûr.

Pendant presque une heure, l'équipage rassemblé le long du bastingage scrute l'horizon tandis que votre navire longe la barrière de récifs. Alors que vous commencez à perdre patience, la main en visière, le dos chauffé de soleil, un cri retentit :

- Là, regardez !

A quelques brasses, vous découvrez, encastré entre les récifs, un grand squelette de bois pourissant, recouvert de varech, d'algues, de sécrétions, qui enferment dans une gangue verdâtre les restes d'un navire échoué. Au moment où vous approchez, le soleil ardent arrache un vif éclat à une figure de proue ternie, représentant un griffon sculpté dans l'or. Une clameur d'allégresse retentit parmi l'équipage, certains donnent une bourrade amicale au vieil érudit tandis que d'autres mettent aussitôt le canot à la mer. Vous prenez place à l'avant de ce dernier et vos hommes empoignent les avirons. Peu à peu, l'épave se

rapproche, étrange sculpture marine posée là, comme un trophée. Le mât central est encore debout, encroûté de sécrétions, semblant défier le ciel vibrant de chaleur. Une odeur âcre, désagréable, vous emplit les narines.

Allez-vous aborder le navire échoué par l'arrière (rendez-vous au [103](#)) ou par l'avant (rendez-vous au [266](#)) ?

417

Vous revenez lentement à vous, la bouche pâteuse et l'esprit engourdi. Fermant précipitamment les yeux sous le soleil, vous avez la sensation d'un roulis, différent de celui du navire. Que s'est-il passé ? Rouvrant prudemment les yeux, vous constatez avec stupeur que vous êtes seul à bord du canot du Tirésias, dérivant en pleine mer ! Vous êtes là, seul, perdu au milieu de l'immensité azurée, sans eau ni nourriture... Peu à peu, l'entendement vous revient et vous comprenez avoir été victime d'une mutinerie. Votre nourriture ou votre vin a été drogué et, pendant que vous dormiez, vos hommes vous ont transbordé à bord du canot avant de laisser ce dernier partir à la dérive. A l'heure qu'il est, ils doivent être en train de remonter vers le nord, pour rejoindre la Mer Intérieure et Méryne. Abattu, vous restez assis, prostré, le soleil vous cuisant le dos. Sans eau ni nourriture, perdu dans ces eaux inconnues qu'évitent les navires, vous ne tiendrez pas longtemps. Peut-être trouverez-vous une île ou un bateau qui vous prendra à son bord mais c'en est en tous cas fini de votre règne de roi des pirates. Votre aventure s'achève ici.

418

Sur un geste de votre part, trois robustes matelots s'emparent du vieux calfat et l'entraînent sans ménagements sur le pont. Brutalement dégrisé, ce dernier se débat en criant mais vous restez sourd à ses supplications. Jeté par-dessus bord, il crève la surface quelques secondes plus tard, bras tendu et la voix implorante sous les ricanements et quolibets de vos hommes tandis que le Tirésias poursuit sa route. Rendez-vous au [311](#).

419

Rien à faire ! Ces démons écailleux ne vous lâchent pas et même se rapprochent. Des flèches sifflent, tombant dans l'eau à quelques encâblures de votre poupe. Le combat est inévitable maintenant et le Tirésias vire de bord pour se porter à la rencontre de son adversaire. C'est alors que vous apercevez, juché à la proue, un des hommes-lézards, coiffé de plumes, paré de colliers d'os et de coquillages, le corps peint. Il tient en main un long bâton orné de glyphes mystérieux et dont la tête crépite d'étincelles. Il le tend vers votre

navire et une décharge jaillit en sifflant, suivie d'une explosion, d'un choc violent, de débris de bois et des cris des marins. Une deuxième décharge jaillit, une lumière éblouissante inonde le pont, des matelots hurlent, une odeur de chair brûlée se répand... Bouillonnant de rage, vous empoignez un arc, encochez une flèche et mettez en joue ce démon cornu et emplumé.
Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [142](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [271](#).

420

Le colosse affiche sa surprise avant de rire :

- Tu es bien généreux pour un pirate ! Car vous êtes des boucaniers toi et tes hommes, n'est-ce pas ?

- Cela te dérange ?

Le lutteur hausse ses larges épaules :

- A chacun ses affaires. En attendant, j'accepte avec joie, je n'ai pas envie de crever ici.

Laisse-moi juste récupérer quelques affaires.

Ces détails réglés, vous gagnez la plage sans attendre et embarquez à bord du canot tandis qu'un crépuscule d'un rouge sinistre s'étend sur l'île, incendiant les eaux sombres. Une fois à bord, vous ordonnez sur les conseils de Talos de lever l'ancre car les Kapas sont capables de s'attaquer à un navire, grimpant le long de ses flancs avec leurs griffes acérées. Tandis que l'île s'éloigne sous les premières étoiles, Sirmion va s'occuper de ses malades, vous assurant que grâce aux fruits frais et à l'eau potable ramenés, ils seront bientôt rétablis (trop occupé, le brave médecin ne pourra s'occuper de vous cette fois et vous ne regagnez donc aucun point de vie si vous en avez perdu). Satisfait, vous gagnez votre cabine pour y souper et vous coucher, après avoir trouvé une couchette pour votre nouveau compagnon et son animal.

Rendez-vous au [286](#).

421

Ces hommes vous accueillent avec curiosité et vous invitent à prendre place. Vous leur faites part de vos intentions et, s'ils ont l'air désœuvrés, affalés autour de leur vin, légèrement abrutis par l'ennui et l'alcool, ils n'ont pas perdu le nord pour autant... Au prix d'un âpre marchandage, vous parvenez à la somme de 400 pièces d'or pour qu'ils passent à votre service (si vous acceptez ce prix, ajoutez 5 points à votre total d'équipage. Si vous refusez ou n'avez pas les moyens, il ne vous reste plus qu'à partir et rejoindre votre bord). Dans les deux cas, rendez-vous au [320](#).

C'est bientôt l'île de Knossa qui se découpe au loin, ses plages blanches, ses falaises ocre et sa végétation sèche se révélant progressivement tandis que vous en approchez. Knossa, île sauvage aux farouches paysages de montagnes, île des arbousiers et du mimosa, des plaines poussiéreuses et des broussailles dorées... De nombreux navires sont à l'ancre le long des quais de pierre blanche et il y a foule dans les rues dirait-on. Accoudé à vos côtés, un de vos marins vous explique être déjà venu ici.

- C'est l'époque de la Taurobole, les grands jeux sacrés. Ces gens vénèrent le taureau sauvage et, tous les ans, organisent de grandes fêtes et jeux en son honneur. On vient de toutes les îles voisines pour y assister.

- Très joli tout ça, commente Sirmion en allumant sa pipe, mais je ne pense pas qu'Atréus soit venu jusqu'ici pour assister à des jeux...

Pensif, vous laissez votre regard errer le long des quais animés.

Si vous voulez faire relâche à Knossa, rendez-vous au [374](#).

Si vous poursuivez sans tarder, espérant toujours retrouver la trace de votre proie, rendez-vous au [170](#).

Ce quartier est un véritable labyrinthe, pas étonnant que les habitants le surnomment le Dédale... Et personne ne viendra à votre aide : à la nuit tombée, les habitants se barricadent chez eux, laissant les ruelles sordides aux voleurs, meurtriers et rôdeurs. Alors que vous débouchez sur une petite place où bruisse un abreuvoir, une silhouette apparaît, le clair de lune brille sur une pointe d'acier... Vous vous jetez sur le côté et le carreau d'arbalète vient se briser contre un mur. Avec un grognement furieux, Hassim recharge aussitôt son arme. Si vous fuyez à travers les rues envahies par la nuit, rendez-vous au [389](#).

Si vous vous réfugiez dans une maison abandonnée, à la porte béante, située à quelques pas, rendez-vous au [377](#).

Il y a des moments où il fait bon tout oublier. Vos hommes vous entraînent de taverne en taverne et vous voilà dans la rue, mêlé aux danseurs, au milieu des rires, des chants et des danses. Vous participez de bon cœur à la farandole, formant une chaîne avec les autres, main dans la main et vous répandant à travers les ruelles éclairées par les torches.

Essoufflé, vous reprenez haleine, appuyé au mur d'un cabaret, acceptant la coupe de vin qu'on vous tend. À côté de vous, un des danseurs ôte son masque et s'éponge le front, révélant un visage large et bronzé, aux yeux bleu sombre, les cheveux noirs maintenus par un bandeau blanc. L'inconnu vous dévisage un moment avant de s'exclamer :

- Par les dieux ! Tu es celui qu'on nomme l'Ambigu, n'est-ce pas ? Oui, je te reconnais. Je suis allé jusqu'à la Mer Intérieure autrefois et je t'y ai vu, alors que tu faisais escale dans un port pour y vendre des esclaves. Si je m'attendais à te trouver ici !

Vous vous écarterez pour laisser passer un groupe de fêtards avinés avant de demander à votre interlocuteur qui il est mais il secoue la tête, haussant la voix pour se faire entendre par-dessus le vacarme :

- Pas ici, viens avec moi, ma demeure est toute proche. Nous y serons plus tranquilles pour discuter.

Si vous acceptez la proposition de cet inconnu, rendez-vous au [217](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [253](#).

425

La gamine reste surprise, contemplant les pièces qui brillent dans sa paume, puis elle détale en courant vers son père pour les lui montrer. L'homme, un robuste gaillard, le torse nu cuit par le soleil, vient alors vous rendre votre or en souriant :

- Merci pour ton geste Capitaine. Mais j'ai appris à ma fille qu'on ne fait pas payer ce que l'on donne.

L'homme est sympathique et vous bavardez un moment avec lui. Au moment de redescendre vers le village, vous le voyez avec surprise revenir vers vous, suivi de ses camarades portant couffins et paniers. Ces derniers sont remplis de raisins, figues, citrons et oranges ainsi que de légumes frais et de rayons de miel. Vous remerciez ces gens pour leur générosité et rejoignez votre navire.

- Vraiment étonnants ces gens, commente un de vos matelots en chargeant un sac sur son épaule. Nous aurions pu les attaquer, capturer leurs femmes pour nous distraire ou les vendre comme esclaves.

- C'est vrai, admettez-vous. Mais cela fait du bien d'être vertueux des fois, même pour des pirates, non ?

Un grand éclat de rire suit vos paroles. En attendant, ces fruits et légumes frais vous seront utiles, surtout contre une éventuelle présence de scorbut à bord (notez que désormais, vous avez de la nourriture de qualité. Si tel était déjà le cas, cela ne change rien à votre situation).

Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [19](#). Si ce résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [238](#).

426

Quelques temps plus tard, une île se dessine à l'horizon, celle d'Hydraïa, dernière de l'archipel avant l'inconnu. Et pour vous, peut-être la dernière occasion de recruter des membres d'équipage avant de vous aventurer plus au sud, dans ces eaux mystérieuses (si vous avez refusé à vos hommes de faire halte sur une ligne de récifs ou une petite île tantôt, ils vous pressent de faire relâche ici et vous êtes contraint d'accepter).

Si vous faites brièvement escale sur cette île, rendez-vous au [277](#).

Si vous décidez de poursuivre sans attendre, ne voulant pas risquer de perdre la trace d'Atréus, rendez-vous au [137](#).

427

Alors que le fracas du combat s'éteint, vous sentez le navire vibrer sous vos pieds. Ce rafiote va bientôt sombrer et vous ordonnez aussitôt le retour à bord du Tirésias. C'est alors que des cris vous parviennent, par-dessus les craquements et gémissements, on dirait... On dirait les cris d'un enfant...

- Capitaine, viens vite !

Un de vos marins vous désigne les profondeurs du navire par une ouverture dans le pont. Avec un frémissement, vous découvrez dans la pénombre des corps à la peau sombre entassés, parqués dans des cages, pieds et mains liés, tandis qu'une odeur épouvantable de déjections, d'urine et de corps malpropres vous soulève le cœur.

- Des esclaves, ces hommes-lézards font le trafic d'esclaves ! s'exclame un matelot. Par les dieux, ils sont tous morts là-dedans, ce n'est pas un navire, c'est un charnier !

C'est alors que les pleurs vous parviennent à nouveau. Penché au-dessus de l'ouverture béante, vous apercevez alors une enfant, une gamine terrorisée, la peau noire et luisante, agrippée aux barreaux. Au même moment, un craquement sinistre retentit, le navire tangue, des flots bouillonnants jaillissent et commencent à envahir la cale, déclenchant des hurlements hystériques chez la petite.

- Capitaine, il faut partir, le navire va sombrer d'un instant à l'autre !

Vous pouvez tenter malgré tout de délivrer l'enfant (rendez-vous au [243](#)) ou la laisser à son sort et fuir au plus vite (rendez-vous au [390](#)).

428

Dans l'heure qui suit, le Marsouin s'enfonce dans les flots et les galériens survivants sont accueillis à bord. Vous ordonnez aussitôt qu'on les lave de leur vermine, qu'on les nourrisse et qu'on les installe au mieux. Assis dans votre cabine, vous poussez un soupir en contemplant votre crâne lisse et nu dans le reflet du miroir.

- Il suffit d'attendre qu'ils repoussent, se moque Sirmion en répandant un onguent épais sur vos blessures à l'aide d'une spatule en argent (lancez un dé, ajoutez deux et rajoutez le total obtenu à vos points de vie actuels).

Plus tard, alors que le jour décline dans une brume rose, Coriolan vous rejoint à la proue pour une longue conversation. Lui et ses compagnons survivants sont décidés à vous suivre désormais, pour vous remercier. Vous acceptez volontiers et lui et ses hommes se mettent aussitôt au travail. Il leur faut se réhabituer à l'air libre, à la lumière, mais dans les jours qui suivent, ils prennent rapidement leurs marques au sein de l'équipage (la présence de Coriolan et de ses hommes vous fait gagner 5 points d'équipage. De plus, ces anciens rameurs se mettront spontanément aux avirons en cas de besoin et ils connaissent leur affaire en ce domaine, après tout ce temps enchaîné à un banc de nage : votre navire gagne donc 1 point de vitesse également.)

Le soir, devant une épaisse et odorante soupe de poissons partagée sur le pont avec vos hommes, Coriolan vous interroge :

- Sais-tu ce qu'il est advenu de Ronan, mon ancien capitaine ? J'ai su qu'il avait échappé au massacre de notre compagnie et s'était enfui mais je n'ai pu savoir ce qu'il était devenu depuis tout ce temps.

Sirmion intervient, versant le vin blanc dans les gobelets de terre :

- J'ai entendu par un marchand de Méryne qu'il avait gagné la cité de Méroé, en Shamanka, et qu'il y serait devenu le favori du roi.

Coriolan secoue la tête avec un rire :

- Il a toujours réussi à retomber sur ses pattes celui-là !

Rendez-vous au [49](#).

429

Un robuste portefaix, le torse nu et bronzé, pose sa charge et vous renseigne avec amabilité :

- Un calfat ? Il y a Igmur le charpentier, c'est le meilleur et le seul de l'île. Tu trouveras son atelier en montant vers les collines, sur la route bordée d'oliviers, mais...

- Mais ?

- Il gagne bien sa vie ici, d'autant qu'il est le seul du métier sur toute l'île et que tous les navires de passage font appel à lui. Cela m'étonnerait qu'il accepte de quitter une si bonne place pour aller parcourir les mers.

Une heure plus tard, vous voilà avec quelques marins montant une pente raide bordée d'oliviers, à l'assaut des collines, laissant la ville se déployer à vos pieds. Vous éventant de votre chapeau de paille, les oreilles emplies du chant des grillons, vous ne tardez pas à découvrir une maison de pierre blanche à laquelle est adossé un atelier de briques, pourvu d'une cheminée et d'où vous parvient une forte odeur de cire, de cordages et de limaille de fer. Les murs sont poissés de suie, l'odeur donne mal au cœur, une chaleur de fournaise y règne. Un robuste gaillard, le tablier maculé de graisse, le visage rouge et ruisselant de sueur, vous accueille, occupé à tourner une mixture goudronneuse et épaisse dans un immense tonneau à l'aide d'une gaffe, apparemment insensible à la fumée qui s'en dégage.

- Igmur ?

- Oui, c'est moi, que veux-tu ?

Assis à l'écart sur des rochers, un brin d'herbe entre les dents, vous expliquez le but de votre visite au calfat mais ce dernier secoue la tête :

- Ma vie est ici Capitaine, j'ai du travail en abondance et étant le seul sur l'île, je peux fixer mes tarifs comme bon me semble. Je n'ai rien à gagner à m'embarquer pour une aventure incertaine.

Avec un soupir, vous vous levez, époussetant votre tunique.

- Quoique... Nous pourrions trouver un arrangement...

Rendez-vous au [205](#).

Vous annoncez à Nessos être à la recherche d'hommes d'équipage et il hausse un sourcil intéressé :

- J'ai entendu parler de toi. Je ne pensais pas un jour te rencontrer de ce côté-ci de la mer. Te suivre et combattre pour toi ? Pourquoi pas ?

L'homme fait une pause pour cracher dans le bol ébréché prévu à cet effet avant de reprendre :

- Nous sommes à toi pour 380 pièces d'or. A ce prix-là, tu pourras même profiter des services de Kameri qui est un ancien calfat.

Le nommé Kameri, corpulent et la barbe noire, la tunique grasseuse, hoche la tête avec un sourire torve.

Si vous acceptez, payez la somme demandée. Le jour finissant, vous proposez alors de rejoindre le Tirésias tous ensemble et ils se lèvent pour vous suivre (vous gagnez 4 points d'équipage et donc un calfat si vous n'en aviez pas). Si vous refusez ou n'avez pas les moyens, vous quittez les lieux et, l'après-midi touchant à sa fin, vous hâtez de regagner votre navire.

Dans les deux cas, rendez-vous au [320](#).

Il est temps de rentrer à Méryne désormais, avec le trésor et cet équipage dont les membres chanteront vos exploits dans tous les ports des Sept Mers. Un soleil vif éclaire le ciel alors que l'aurore étend ses doigts de rose sur la mer, un vent pur gonfle vos voiles tandis que vous tournez votre proue vers le nord, fendant les eaux bleues. Le navire vibre doucement sous vos pieds, tel un animal bien dressé et le vent marin vous caresse le visage tandis que vous inspirez avec joie l'air salé. Qu'importent Méryne et tous les trésors du monde en fait ! Vous êtes avant tout le roi de l'océan azuré ! C'est ainsi que s'achève donc votre odyssée Capitaine, par une éclatante victoire. Félicitations !

- Le capitaine a donné ses ordres les gars. Et si vous avez besoin de persuasion, je peux m'en occuper...

Tout le monde se tourne vers la guerrière qui se tient, droite et fière, sans peur aucune, tapotant de son bâton le plat de sa paume, un sourire aux lèvres. Bien que vos hommes n'aient pas pour habitude de s'en laisser imposer par une femme, la jeune noire a suffisamment d'ascendant sur eux pour se faire obéir. Sirmion s'y met également et le vieux médecin est trop respecté pour ne pas emporter l'adhésion, même à contrecœur. Vous voilà donc appareillant dans l'heure, un vent vif gonflant vos voiles.

Rendez-vous au [2](#).

Vous n'êtes pas assez rapide et le taureau vous heurte de plein fouet, vous coupant le souffle et vous plaquant durement contre la paroi. Etourdi, il vous faut quelques instants pour réaliser que l'incroyable s'est produit : les larges et puissantes cornes se sont enfoncées dans le bois, de chaque côté de vous ! Coincé, le bovidé beugle et s'agite en tous sens, tentant en vain de se dégager, frottant son muflle chaud contre votre ventre, soulevant un nuage de poussière. Avec un rictus féroce, vous arrachez la cocarde et parvenez à vous dégager, détalant sous les acclamations de la foule avant de brandir bien haut le précieux trophée. Une formidable ovation fait vibrer le ciel, Méréa s'est levée et vous applaudit, tout en décochant un sourire radieux à son maître Nério.

De retour aux vestiaires, Sirmion vous rejoint afin de panser vos blessures, fronçant les sourcils alors qu'il bande votre torse douloureux :

- Tu dois avoir une côte froissée. Il va falloir y aller doucement pendant quelques temps. Vous hochez la tête avec un soupir, suivi d'une grimace de douleur (les soins du vieux médecin vous permettent de regagner 3 points de vie).

Rendez-vous au [449](#).

- Mes visions m'ont prévenue de ton arrivée. J'ai tant entendu parler de toi ! Ici règne l'ennui, les jours se succèdent, uniformes. Ta venue est un évènement pour moi. Toi et moi sommes de la même espèce : des rejetés, des parias, marqués dès la naissance. Quoique nous fassions, quoiqu'il arrive, nous serons toujours différents, anormaux, aux yeux des autres. Te rencontrer brise ma solitude pour quelques heures. J'ai enfin avec moi quelqu'un qui peut me comprendre, ressentir ce que je ressens, je ne suis plus seule.

Méréa s'interrompt avant de reprendre :

- Mais il y a autre chose. Je veux que tu participes à la Taurobole demain, sous les couleurs de Nério. Son champion est mort suite à une rixe d'ivrognes stupide et ce serait une grande honte pour lui, un symbole désastreux pour ces gens superstitieux, si le maître de Knossa ne remportait pas les Jeux Sacrés, même par procuration. J'ai juré à Nério de lui trouver un nouveau champion et j'ai su que c'était toi quand j'ai découvert que tu approchais. Participe à la Taurobole demain, remporte la victoire et reviens me voir à la nuit. Tu sauras alors tout d'Atréus et plus encore...

Vous tressaillez à la mention du nom de votre rival et jetez un regard méfiant autant que surpris à votre hôtesse. Cette dernière sourit :

- Remplis ta part du marché demain et tu sauras tout ce qu'il y a à savoir sur celui que tu cherches.

L'esprit confus, la tête pleine de questions, vous quittez la maison et regagnez votre bord. Rendez-vous au [121](#).

Pris de panique, vous vous débattez comme un possédé mais vos mouvements faiblissent, vos forces vous abandonnent rapidement au moment où une formidable pression vous comprime la poitrine, le crâne... Vos oreilles sifflent, un voile rouge passe devant vos yeux, votre poitrine vous brûle... Votre cerveau va éclater... Puis le noir vous submerge. Votre corps aux tympanes crevés flotte, pantin désarticulé, avant d'être ramené dans une bouche monstrueuse au sein de laquelle il sera lentement digéré. Votre aventure s'achève ici.

436

Rien à faire : vous avez pris trop de retard, la Chimère a disparu et vous ne voyez que l'immensité de la mer autour de vous. Après avoir frappé la proue d'un poing agacé, vous écorchant les phalanges, vous regagnez votre cabine, ordonnant à vos hommes de cesser leurs efforts inutiles. Vous gardez néanmoins le cap, bien déterminé à retrouver et rattraper ce chien, d'une manière ou d'une autre. Rendez-vous au [45](#).

437

Ecoeuré, vous reculez tandis que l'arbre gît au sol, déraciné sous la force de vos coups. Une sève verte et épaisse se dilue lentement dans l'eau âcre et vous quittez les lieux sans attendre. Quelques minutes plus tard, vous percevez un changement : le ciel se dégage, un vent vif chasse la torpeur poisseuse des marais, apportant avec lui une odeur familière... L'odeur de la mer ! Pressant le pas, vous retenez un cri de joie en voyant l'horizon s'ouvrir et là-bas, à l'abri, se balançant doucement sur son ancre... Le Tirésias ! Des cris, du mouvement, des silhouettes qui vont et viennent... Vous apercevez vos poursuivants, toujours en chasse, battant les ajoncs de leurs lances. Et là, non loin... Atréus ! C'est bien lui, grand et nerveux, le teint blafard et les joues creuses, les yeux sombres sous son bandeau de toile blanche. Son gilet brodé est maculé de boue et trempé, comme ses braies moulantes, ses sandales couvertes de vase. Il regarde autour de lui, son visage étroit marqué par la colère, marmonnant dans sa barbe, sa longue lance au poing. Il s'est éloigné de ses hommes et se retrouve seul, près d'un grand arbre aux formes noueuses festonnées de mousses vertes. A sa vue, un voile rouge passe devant vos yeux. Allez-vous l'attaquer par surprise (rendez-vous au [50](#)) ? Si vous jugez plus avisé de détalier vers votre navire, rendez-vous au [24](#).

438

Vous vous enfoncez au sein de la forêt, un soleil blond filtrant à travers les frondaisons, tâchetant le sol couvert de mousses d'ombres et de lumières mouvantes. Pépiements

d'oiseaux, senteurs des sous-bois, mouvements furtifs... Bientôt, vos compagnons s'égaient à travers les arbres, vous laissant seul au coeur de ce monde vert sombre et bleuté. Vous avancez au hasard un bon moment, foulant la menthe sauvage, pour bientôt parvenir à un embranchement d'où partent deux sentiers. Devant vous, vous apercevez les déjections, encore fraîches, d'un animal. Sur votre droite vous parvient, assourdi, le bruissement de l'eau.

Si vous poursuivez tout droit, rendez-vous au [166](#).

Si vous partez sur votre droite, rendez-vous au [209](#).

439

- Tu connais Paraki le borgne ?

Vous haussez les sourcils, surpris. Paraki est sans doute l'un des pires frères de la côte, un tueur aux mains rouges de sang qui écume les Sept Mers depuis des années, à bord de son navire, le *Griffon*. Il aurait pu se faire sacrer roi de Méryne mais c'est un oiseau migrateur, un fou disent même certains : il n'a que faire des titres et honneurs, il va, il vient, libre comme un vent vagabond, avec son équipage de tueurs, aussi déterminés et fous que lui. Ne dit-on pas qu'ils iraient jusqu'aux Enfers voler sa couronne au Diable si leur maître le leur demandait ? Lysarque reprend :

- Il est ici, il rôde dans les parages. Il sait qui je suis, il sait également que j'ai emporté un trésor avec moi lors de ma fuite, trésor qui ne m'est d'aucune utilité ici. Par deux fois, il nous a attaqué, nous l'avons repoussé mais ses hommes sont des tueurs, il a du matériel avec lui, de quoi construire des balistes, des catapultes et nous sommes peu nombreux. Il veut mon or et ma forteresse pour en faire son nouveau repaire. Sa prochaine attaque est imminente.

- Et tu veux que nous nous battions pour vous ? demande Sirmion, assis à vos côtés.

- Oui ! Vous êtes notre chance ! Il ne s'attendra pas à voir un navire surgir et l'attaquer. Une fois la victoire obtenue, je t'offrirai en récompense la moitié de mon trésor. Qu'en dis-tu ?

Si vous acceptez la proposition qui vous est faite, rendez-vous au [40](#).

Si vous refusez, votre interlocuteur ne peut cacher sa déception et se retire avec ses hommes. Vous rejoignez alors le Tirésias et levez l'ancre, quittant les abords de l'île (rendez-vous au [14](#)).

440

Un silence de mort est tombé, vibrant d'une sourde tension, comme avant l'orage. Certains tendent lentement la main vers la poignée de leur épée mais la Murène sourit, fixant ses yeux bleus dans les vôtres :

- Tu as du cran, oui. Et ça me plaît. Fort bien, va à ta guise.

Vous vous éloignez, prêt à recevoir un couteau dans le dos à chaque instant mais rien ne se passe et les autres retournent à leurs occupations. Vous voilà à la table des marins, de robustes gaillards, formés à la dure école de la mer, impressionnés par votre audace face à

la maîtresse des lieux. Ils sont prêts à vous suivre pour 300 pièces d'or (si vous acceptez, ajoutez 5 points d'équipage à votre navire. Si vous refusez ou n'avez pas les moyens, il ne vous reste plus qu'à rejoindre votre bord, la nuit étant tombée maintenant).
Quelle que soit votre décision, rendez-vous au [320](#).

441

Finalement, à votre bonne surprise, les autres se retirent et c'est donc votre dernière offre qui l'emporte, pour un total de 350 pièces d'or. Vous signez l'acte de vente tendu par le scribe tandis que vos hommes lui remettent la somme avant de s'emparer des tonneaux cerclés de fer et des sacs pour les emmener à bord (notez que vous possédez désormais de la nourriture de bonne qualité pour un moment). Satisfait, vous quittez la salle des ventes accompagné par Sirmion, clignant des yeux au soleil. L'après-midi est bien avancé, le soir ne va pas tarder, les gens commencent à rentrer chez eux.

Vous pouvez maintenant, si ce n'est déjà fait, vous mettre à la recherche d'un calfat (rendez-vous au [131](#)) ou chercher à recruter des membres d'équipage (rendez-vous au [451](#)). Mais vous pouvez également rejoindre votre navire pour y passer la soirée et reporter vos autres affaires à demain matin. Dans ce cas, rendez-vous au [140](#).

442

Vous envoyez Atréus au diable dans une bordée de jurons, le laissant sur place avant de détalier à travers la végétation épaisse, vous fondant à travers les ruines envahies par la nuit. Le tumulte de la bataille s'est tue et vous redoutez que vos équipages respectifs aient été massacrés par la horde de ces démons à la peau brune. Contournant un promontoire rocheux dressé sous les étoiles, sur une hauteur, vous retenez un cri de joie en découvrant la plage en contrebas et votre navire, ancré au loin.

Si Tallula fait partie de votre équipage, rendez-vous au [130](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [248](#).

443

Effrayé par le risque de contagion, vous quittez la pièce sans attendre, claquant la porte et courant sans vous retourner. Derrière vous retentissent les cris puis les hurlements terrifiés du jeune Ascariote, qui finissent par diminuer et s'éteindre. La tunique collée à la peau, le souffle court, vous errez un moment à travers les corridors envahis par la pénombre, dans un dédale silencieux et oppressant, guettant avec horreur le frottement de pieds nus et traînants sur la pierre. Mais personne ne vous poursuit et vous poussez un cri de joie en débouchant sur le hall où vous attend votre équipage. Sans répondre à leurs questions, vous entraînez vos hommes à l'extérieur, fermez les portes et traversez la forêt d'une traite

jusqu'à la plage. Quelques minutes plus tard, depuis la poupe, vous regardez s'éloigner au loin l'île de Tipasa sur laquelle plane le silence, comme un voile mortuaire.

Rendez-vous au [426](#).

444

Horrifié, les yeux levés vers l'immense voilure embrasée qui occulte le ciel, vous restez figé pendant quelques instants, le temps semblant suspendre son cours. L'entendement vous revient enfin et vous vous jetez de côté, roulant sur le pont au moment où la voile en feu retombe, tel un suaire de flammes, juste derrière vous. Le souffle coupé, vous serrez les dents lorsque des débris enflammés retombent et vous brûlent (vous perdez 3 points de vie). Vos hommes se précipitent avec de grands seaux d'eau au milieu des cris et du grondement des flammes (votre navire, endommagé, perd 4 points de résistance). Vous relevant, vous poussez un juron : c'est maintenant la Chimère qui fonce vers vous pour vous éperonner ! Le timonier pèse de tout son poids sur la lourde barre, tentant de dévier sur bâbord, mais vos rames brisées et les dégâts de l'incendie jouent contre vous...

Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat obtenu. Si ce dernier est inférieur ou égal au total de vitesse du Tirésias, rendez-vous au [107](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de vitesse, rendez-vous au [245](#).

445

Les jours qui suivent ressemblent à un mauvais rêve... L'obscurité, la puanteur âcre, le silence seulement troublé par le craquement et les grincements du navire, toute notion de temps abolie. Et surtout, ces gestes répétitifs, comme si vous n'étiez plus qu'un automate, voué à faire et refaire les mêmes mouvements, sans cesse. Vous n'avez pas l'habitude d'un tel traitement et, même si le brave Coriolan vous aide par moments, vous êtes exténué, rompu de fatigue, tout le corps engourdi et douloureux (ce régime, associé aux maigres rations, vous coûte 7 points de vie).

Cette nuit-là, le Marsouin est à l'arrêt et vous dormez profondément, avachi sur votre aviron. Alors que le jour se lève, un bruit de pas vous fait émerger du sommeil où vous cherchiez l'oubli. Dans le carré de lumière de l'écoutille ouverte se dessine la silhouette replete d'Halotus. A vos côtés, Coriolan frémit et chuchote :

- Ce porc vient s'amuser avec un de nous, comme d'habitude. S'il jette son dévolu sur toi, fais semblant de dormir, je détournerai son attention.

Dans la pénombre, vous voyez briller les yeux porcins du garde-chiourme, vous percevez son souffle écourté par un désir malsain et le voyez se caresser l'entrejambe en longéant les rameurs endormis. Emporté par la colère, vous tendez brusquement le bras alors qu'il arrive à votre hauteur et lui saisissez la cheville. Surpris, il perd l'équilibre et tombe parmi les bancs de nage, s'agitant comme une tortue renversée. Il y a un court instant de flottement puis soudain, les autres rameurs, réveillés, se jettent sur lui avec un cri rauque, le martelant de coups de poings, de pieds, lui cassant le nez, lui brisant les dents. Une tempête de coups, motivée par la haine, les mauvais traitements, la soif, la faim... Halotus

se débat mais rapidement, ses couinements pathétiques cessent. Coriolan se redresse dans la pénombre puante, les yeux brûlants, les poings souillés de sang. Sans perdre de temps, il saisit le gros trousseau de clefs et vous libère de vos chaînes avant de s'occuper de ses camarades. Ceux-ci, comme devenus fous, se mettent à hurler et taper dans les parois, se pressant autour de leur chef. Vous gagnez rapidement le pont, fermant précipitamment les yeux sous le soleil. L'équipage, qui vient de s'éveiller, vous dévisage avec stupéfaction. Avec un hurlement bestial, vos compagnons se ruent sur les marins surpris, jouant de leurs dents, de leurs ongles, de leurs poings nus...

Considérez le combat qui s'engage comme un combat naval.

Vous et vos compagnons possédez une forte combativité, motivée par la haine et la vengeance, qui s'élève à 11. Votre total d'équipage s'élève à 13. L'équipage du Marsouin, de son côté, a une combativité de 8 et un total d'équipage de 17.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [165](#).

446

Vous portez vivement le pouce à votre bouche avec un juron.

- Capitaine ?

- Une écharde dans le métal, je me suis piqué.

En attendant, cette saleté reste obstinément fermée. Alors que vous pensez abandonner, une brûlure de plus en plus vive irradie votre pouce et commence à se répandre à travers votre paume, remonte le long de votre bras... Que se passe-t-il ? Vous vacillez et partez en arrière, vous rattrapant au bras d'un matelot, la tête vous tourne, votre coeur s'affole... Ce qui vous a piqué n'était pas une écharde mais une pointe empoisonnée, un dispositif destiné à protéger la cassette et son contenu. Allongé sur la pierre froide, suffoquant, vous tentez désespérément de respirer mais votre poitrine s'est durcie comme de la pierre et seul un râle sifflant franchit vos lèvres... Vous êtes bientôt mort, vos yeux ouverts fixant sans le voir le plafond aux poutres noircies.

Votre aventure s'achève ici, dans la tour des naufrageurs.

447

Le coeur battant, vous souquez ferme en direction de votre navire. Là-bas, l'épave s'embrase, rougeoyante, brûle et se consume, éclairant la mer d'un reflet d'incendie. Le grand mât, qui avait résisté jusqu'ici, craque et s'effondre dans une gerbe d'étincelles tandis que le navire grince et gémit, comme vivant. Le Tirésias, enfin ! Aussitôt à bord, on relève l'ancre de fer, on déferle les voiles et le navire reprend sa route, tournant son éperon de bronze vers le sud.

Rendez-vous au [120](#).

Vous réfléchissez, sourcils froncés : pourquoi Atréus est-il venu jusqu'ici, au bout du monde, au lieu de rentrer à Méryne réclamer la succession de feu Téophano ? Vous savez que votre rival ne fait jamais rien gratuitement... Et s'il cherchait quelque chose sur cette île inconnue ? Vous pourriez le suivre discrètement et lui tomber dessus une fois qu'il sera à terre... Après, il fait peut-être simplement relâche pour trouver eau et nourriture... Et vos hommes s'impatientent, pressés d'en finir.

Si vous décidez de suivre Atréus à distance, rendez-vous au [82](#).

Si vous cédez à votre soif de vengeance et décidez d'attaquer ce chien sans attendre, profitant de l'effet de surprise, rendez-vous au [259](#).

A la nuit tombée, vous gagnez la maison de Méréa. La voyante vous attend dans son oratoire, une petite pièce carrée encombrée d'objets astrologiques et mystérieux, de parchemins et de livres anciens. Une unique lampe en or éclaire l'endroit d'une lueur dansante. Votre hôtesse affiche un sourire satisfait en vous offrant à boire :

- Tu as tenu ta parole, je tiendrai la mienne. Vogue plein sud, sans jamais dévier, Atréus suit ce chemin. Il est à la recherche d'un trésor fabuleux, qui se trouve dans un temple abandonné sur une île sans nom, au-delà de l'île d'Hydraïa. Un trésor si considérable qu'il ne regagnera pas Méryne avant de l'avoir trouvé. Sois tranquille, il est persuadé que tu es mort et ne se méfie pas, ébloui par l'objet de sa quête. Mais reste prudent : ce trésor a ses gardiens...

- Lesquels ?

La voyante sourit, jouant négligemment avec les rouleaux de papyrus entassés dans une coupe en vermeil.

- La voyance n'est pas une science exacte mon ami. N'attends pas une réponse précise à chaque question. Maintenant, il y a autre chose dont nous devons parler...

Méréa s'avance et pose sa main sur votre poitrine avant de lever la tête et de plonger ses yeux sombres et rêveurs dans les vôtres.

- Tu vas partir et je vais me retrouver seule à nouveau. Seule avec ma différence. Passe cette nuit avec moi. Que je garde le souvenir de tes baisers, de tes caresses et de ton étreinte dans les années à venir.

Vous baissez votre regard :

- Je n'ai pas forcément de quoi combler une femme.

- Il y a plusieurs façons de combler une femme...

Si vous acceptez la proposition de Méréa, rendez-vous au [249](#).

Si vous la déclinez, rendez-vous au [326](#).

Une discussion animée s'engage et vos trois lieutenants mettent dans la balance toute leur

influence et leur autorité pour vous soutenir. A force d'arguments et de patience, vous parvenez avec leur aide à convaincre votre équipage rétif. L'île en question se profile bientôt, surplombée de montagnes rouges émergeant de la forêt tropicale alors que le crépuscule étend son ombre sur la mer. Non loin de la plage se déploie une vaste perspective, face à l'océan, sur laquelle se dessinent plusieurs statues en basalte, géants aux formes cubiques, les yeux peints en blanc, semblant contempler l'horizon pour l'éternité. Dans une anse abritée et proche, la Chimère est maintenant ancrée, ses voiles repliées. Le temps d'approcher, la nuit est tombée, une lune à la paleur sédatrice éclaire les eaux sombres d'un éclat phosphorescent. Depuis votre pont, vous voyez la lueur de torches apparaître sur la plage puis s'enfoncer à travers la jungle, tels des feux-follets. Vous montez à bord du canot, accompagné d'un fort parti armé jusqu'aux dents et abordez en silence (si vous avez un ou plusieurs lieutenants à bord, décidez lequel ou lesquels viennent avec vous. Si vous en avez trois, vous devez impérativement en laisser un à bord pour garder le Tirésias. Vous pouvez également choisir de descendre à terre uniquement avec vos hommes).

Remontant la plage, vous vous enfoncez à votre tour sous les frondaisons étouffantes. En silence, chassant les insectes nocturnes qui bourdonnent sourdement, vous traversez la forêt, suivant la lueur des torches de ceux qui vous précèdent. Bientôt, embusqué au sein de la végétation, les narines emplies du parfum des orchidées, vous découvrez une clairière baignée par la clarté lunaire où se dresse un monument massif, taillé dans la pierre, aux dimensions imposantes et aux lignes dures. Tout autour sont dispersés d'étranges monolithes gravés ou des piliers cyclopéens dressés vers les étoiles. Une ouverture béante se dessine sur la façade du mystérieux monument et vous la franchissez avec méfiance. Au loin, un singe crie dans la nuit.

Rendez-vous au [211](#).

451

Pour trouver de bons marins dans un tel endroit, vous n'avez guère que deux solutions : la plus proche auberge où beaucoup de matelots s'enivrent, jouent et se distraient en attendant une offre ou le marché aux esclaves. On y trouve des naufragés, des déserteurs, des survivants d'abordage qui ont tout perdu et n'ont plus d'autre voie que la servitude. Sans compter d'autres boucaniers qui viennent y vendre les marins capturés lors de combats navals.

Si vous optez pour l'auberge, rendez-vous au [114](#).

Si vous choisissez le marché aux esclaves, rendez-vous au [247](#).

452

Griffé, écorché par les branchages, vous poursuivez votre course jusqu'à atteindre le large ruban de sable bordant la jungle. Atréus est là, se dirigeant vers un canot tandis qu'au large se dessine la silhouette de la Chimère. Un rictus haineux se dessine sur l'épaisse barbe noire de votre rival :

- Une course folle, hein ? Elle nous aura entraîné très loin, toi et moi... Au bout du monde. Et c'est ici qu'elle s'achève... avec ta vie !

Vous portez une botte sans attendre mais Atréus se jette sur le côté, votre lame ne déchirant que sa tunique. Sitôt redressé d'un souple mouvement de reins, le boucanier brandit sa longue et redoutable lance. Les étoiles sont alors témoins du combat qui va mettre fin à cette odyssee...

Atréus le Passeur est un redoutable combattant. Il lui faut obtenir un 5 minimum pour toucher son adversaire. Pour vous, il faudra exceptionnellement un 6 pour ce combat : la longue lance de votre adversaire vous empêche de l'approcher facilement et le rend donc malaisé à atteindre. De plus, cette arme inflige 3 points de blessure supplémentaires. Atréus n'a par contre aucune protection. Blessé et fatigué par le combat qui vient d'avoir lieu, il est doté de 19 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [363](#).

453

Faisant fi des craintes de Sirmion, vous ordonnez de poursuivre. Bientôt, l'orage s'abat avec violence, le Tirésias tanguent follement et les marins cherchent refuge dans votre cabine tandis que l'homme de barre et la vigie endurent les bourrasques, la pluie froide qui cingle et flagelle... Le soleil a disparu, englouti par une mer grise, l'obscurité règne dans votre cabine où vous restez à l'écoute du navire, anxieux. Assis sur le plancher autour de vous, vos hommes ne cachent pas leur inquiétude tandis que le grondement du tonnerre résonne. La porte s'ouvre soudain, dessinant un rectangle de ciel noir traversé d'éclairs, la pluie s'engouffrant à l'intérieur. Fabio, la vigie...

- Capitaine, l'orage ne passe pas ! Mais une île est en vue, nous pourrions nous y abriter en attendant que cesse cette radée !

Vos compagnons tournent la tête vers vous, le regard interrogateur.

Si vous tentez de vous mettre à l'abri, rendez-vous au [6](#).

Si vous poursuivez, rendez-vous au [72](#).

454

Quelques minutes plus tard, vous percevez un changement : le ciel se dégage, un vent pur chasse la torpeur âcre et poisseuse des marais, apportant avec lui une odeur qui fait battre votre cœur un peu plus vite... L'odeur de la mer ! Pressant le pas, vous retenez un cri de joie en voyant l'horizon s'ouvrir et là-bas, à l'abri, se balançant doucement sur son ancre... Le Tirésias ! Des cris, du mouvement, des silhouettes qui vont et viennent... Avec un juron, vous découvrez vos poursuivants, toujours en chasse, battant les roseaux de leurs lances. Et là, non loin... Atréus ! C'est bien lui, le Passeur, surnommé ainsi en raison de son teint blafard même sous le feu du soleil. Et aussi en raison du grand nombre de ceux qu'il a envoyé aux Enfers... Grand et nerveux, les muscles longs et durs, les yeux furieux sous son large bandeau blanc. Son gilet brodé est maculé de boue et trempé, comme son pantalon collant, ses sandales couvertes de vase. Il regarde autour de lui, son visage étroit

marqué par la colère, marmonnant dans sa barbe, sa longue lance au poing. Il s'est éloigné de ses hommes et se retrouve seul, près d'un grand arbre aux formes noueuses festonnées de mousses vertes. A sa vue, un voile rouge passe devant vos yeux.

Allez-vous l'attaquer par surprise (rendez-vous au [50](#)) ?

Si vous jugez plus avisé de détalier vers votre navire, rendez-vous au [24](#).

455

Vous contournez la tour et c'est alors que votre instinct vous met en garde, un frisson vous parcourt l'échine et les poils de vos avants-bras se hérissent : vous n'êtes pas seul ici... Une forme imposante jaillit soudain des fourrés et vous saute à la gorge ! Le ciel bleu et la tour blanche basculent, vous roulez au bas de la pente dans un nuage de poussière et de graviers. Des crocs écumants près de votre gorge, des griffes acérées, un corps chaud et massif, velu, contre le vôtre... C'est un molosse qui vous attaque, qui aboie à vous faire éclater les tympanes et cherche à vous ouvrir la gorge ! Les dieux soient loués, vous avez eu le réflexe de vous protéger le visage de votre avant-bras replié et l'animal n'a mordu que votre épais bracelet de métal. Mais il faut vous en défaire et vite !

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté manuelle, rendez-vous au [410](#). Si ce résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [355](#).

[Retour au Départ](#)