

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson

Les Démons des Profondeurs



Défis Fantastiques

folio
junior

Steve Jackson

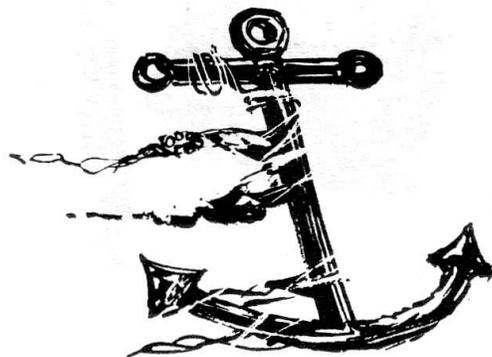
Les Démons des Profondeurs

Défis Fantastiques/19

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau

Scan, OCR et mise en page : Alambix

Illustrations de Bob Harvey



Gallimard

Comment combattre les créatures et les adversaires que vous rencontrerez

D'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession un sabre et un sac contenant des provisions (nourriture et boissons) pour le voyage.

Les dés vous permettront de déterminer les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. En pages 12 et 13, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

Total
de départ =

ENDURANCE

Total
de départ =

CHANCE

Total
de départ =

ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ

OR

BIJOUX

POTIONS

ÉTAT DE VOS
PROVISIONS





CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement du sabre et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon — ou si vous décidez de toute façon de combattre — il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre. Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir plus loin).

5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2" points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir plus loin).

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait' usage (voir plus loin).

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez (vous ôterez alors 2 points à votre ENDURANCE). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir ci-dessous). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir.-. chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez La possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la chance comporte de grands risques ! Et, si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal* ou *inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *Chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *Malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque ibis que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fierez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *Malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous

avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.



Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance

Habilité

Vos points d'HABILITÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILITÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILITÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer 2 bonus d'HABILITÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent jamais excéder leur *total de départ* sauf en certaines circonstances spécifiques.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent !

Votre sac contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous pouvez vous reposer et manger comme bon vous semble sauf pendant les combats. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

Souvenez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur *niveau de départ* sauf si cela vous est spécifiquement indiqué sur une page du livre. Boire la Potion de Vigueur rétablira à tout moment votre ENDURANCE à son niveau initial.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur *niveau de départ* que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune rétablira à tout moment votre CHANCE à son niveau initial et augmentera de 1 point votre CHANCE de départ.

Equipement

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'un sabre et vêtu d'une armure de cuir. Vous disposez d'un sac dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez.

Indications sur le jeu

Il y a un seul chemin pour trouver le trésor des pirates, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre les endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor. Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et même si vous progressez vers le but de votre voyage, il n'est pas certain pour autant que vous trouviez ce que vous cherchez.

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Que la chance et les dieux soient avec vous dans l'aventure qui vous attend !

A l'abordage !

Vous êtes un marin aguerri, vous avez sillonné les Sept Mers. Vous avez une longue expérience de la navigation, sur les grands bâtiments comme sur les petits, sur les frêles esquifs comme sur les puissants navires de guerres. Les hurlements de la tempête ne vous troublent pas plus que le calme plat. Votre fidèle sabre d'abordage a eu raison de bien des forbans et de bien des créatures étranges surgies des profondeurs de l'océan.

Au port, vos auditeurs sont captivés par vos souvenirs de mer. Certains sont authentiques, d'autres pas... mais personne, en dehors de vous, ne peut les distinguer les uns des autres.

Vous vous trouvez à cinq jours de mer du port des Sables-Noirs, en tant que premier maître du navire marchand *Poisson-Lune*, lorsque le vaisseau pirate vous attaque. Fonçant avec toutes ses voiles noires déployées comme les ailes de quelque gigantesque rapace marin, il éperonne votre coque. Son nom est inscrit sous sa grimaçante figure de proue aux cornes acérées : *Belzébuth*. Une horde de pirates dépenaillés enjambe les rambardes et déferle sur votre pont. L'équipage du *Poisson-Lune* se défend courageusement, mais un pacifique navire marchand n'est pas de taille à lutter contre un vaisseau pirate. Vous voyez tous vos camarades tomber l'un après l'autre. Finalement, il ne reste plus que vous. Adossé au grand mât, vous répandez la mort autour de vous, car votre sabre fidèle fait des ravages dans les rangs des bandits. Terrifiés, ceux-ci battent en retraite. Vous abaissez une seconde votre garde... trop tôt, hélas ! Derrière vous, un ruffian à barbe noire balance une énorme massue. Vous voyez trente-six chandelles... puis plus rien.

Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes surpris d'être encore en vie. Non loin de là, le *Poisson-Lune* n'est plus qu'une épave en feu. Les corps de vos camarades ont disparu au fond des flots, selon toute probabilité. Vous vous trouvez sur le pont du *Belzébuth*, lequel file toutes voiles dehors vers l'île qui abrite le repaire des pirates.

Vous essayez de vous mettre debout... et vous constatez que vous êtes ligoté au mât. Un rire sardonique retentit derrière vous.

— Ah... voilà notre héros réveillé !

L'homme qui vient de parler s'avance, et vous pouvez contempler votre vainqueur : un grand gaillard au crâne chauve, vêtu d'une tunique pourpre qui a connu des jours meilleurs. Il s'incline ironiquement devant vous.

— Capitaine Carnage, pour vous servir ! C'est un plaisir pour moi d'accueillir à mon bord un aussi valeureux combattant ! Je vous offrirais bien un poste dans mon équipage, mais quelque chose me dit que ce n'est pas exactement votre genre. Qu'est-ce que nous allons faire de vous ?

Plusieurs des pirates ricanants s'empressent d'émettre des suggestions.

Attachons-le à la proue ! Hissons-le en haut du mât, il servira de pavillon ! Utilisons-le comme appât pour pêcher le requin !

Mais le capitaine Carnage les fait taire d'un geste.

— Non, mes braves ! En voilà des manières de sauvages ! Vous devriez avoir honte ! Cet homme nous a tenu tête tout seul et il a réussi à éliminer plusieurs des nôtres. Un combattant de cette

trempe doit être récompensé comme il le mérite, et il quittera ce navire sain et sauf !

Les pirates protestent, mais le Capitaine leur impose silence.

— D'abord, nous allons vous restituer le sabre que vous maniez si adroitement.

Il le ramasse sur le pont et le glisse dans le fourreau suspendu à votre ceinture.

— Ensuite, nous allons vous remettre des Provisions de voyage.

Il claque des doigts, et un pirate apporte un sac contenant du pain de seigle et du bœuf salé : de quoi faire dix repas. Le Capitaine fixe ce sac pesant à votre ceinture.

— Et nous allons vous libérer de ces liens déplaisants.

Il tire son poignard et tranche les cordages qui vous retiennent au mât. Il vous aide à vous remettre debout, mais vos mains restent attachées derrière votre dos.

— Vous m'excuserez de ne pas délier vos mains tout de suite, mais vous êtes un adversaire particulièrement redoutable !

Derrière lui, les pirates rient sous cape.

— Et, enfin, nous allons vous rendre la liberté !

Il vous conduit à la poupe où sont fixés les canots de sauvetage. La foule des pirates suit le mouvement en ronchonnant.

— Malheureusement, ajoute le Capitaine, nous ne pouvons pas nous priver d'un canot. Vous allez donc être obligé de rentrer chez vous *à la nage* !

D'une violente bourrade, il vous fait basculer par-dessus la rambarde. Vous tombez à la mer dans un formidable éclaboussement et, tandis que les cadeaux du capitaine Carnage vous entraînent vers le fond, vous entendez l'équipage pirate s'esclaffer de cette bonne blague...

Et maintenant, tournez la page !





*Vous entendez l'équipage pirate s'esclaffer de leur
bonne blague.*

1

Vous vous enfoncez lentement sous les flots en retenant votre respiration. Malgré vos efforts frénétiques, vous ne parvenez pas à libérer vos mains, car les nœuds sont bien serrés. Vous coulez de plus en plus bas. Des poissons viennent vous observer avec curiosité, et le monde prend progressivement une teinte glauque. A cet endroit, l'océan est peu profond, et vous voyez que vous descendez vers des récifs de corail. Non, il ne s'agit pas de corail, mais d'une ville engloutie ! Vous dérivez vers le milieu d'une cour imposante, maintenant envahie par les algues et les coraux. Au moment où vos pieds touchent le fond, des rayons lumineux flamboient brusquement tout autour de vous. Vous en restez bouche bée... ce qui vous fait perdre la plus grande partie de votre réserve d'air qui s'échappe en une grosse bulle. Cette cour est en réalité un gigantesque pentacle magique, et vous en occupez le centre ! Cependant, vous n'avez pas le temps de vous appesantir sur sa magie : il vous faut regagner au plus vite la surface si vous ne voulez pas périr asphyxié ! Mais le poids qui pèse à votre ceinture vous tire vers le bas, et vous ne pouvez délier vos mains. Finalement, vos forces vous abandonnent et vos poumons s'emplissent d'eau. Mais vous ne vous en portez pas plus mal ! Vous comprenez que la magie du pentacle vous a évité la noyade. A coups de pied, vous vous propulsez jusqu'à une arête de corail tranchante, contre laquelle vous frottez vos liens jusqu'à ce que vos mains soient libres. Une sensation bizarre dans la gorge vous fait utiliser la lame polie de votre sabre comme miroir, et vous constatez avec stupeur que le sortilège vous a doté de branchies ! Vous pouvez respirer sous l'eau, exactement comme un triton. Vous remarquez que le sac contenant vos dix repas est intact. Il est évident que le sortilège empêche également les aliments d'être

détériorés par l'eau de mer. Si vous détachez votre lourde ceinture pour remonter à la surface, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez explorer la cour immergée, rendez-vous au [173](#).

2

Le jardin sous-marin semble être disposé exactement de la même manière qu'un jardin botanique sur la terre. Vous franchissez à la nage la lourde grille de fer forgé, en remarquant qu'elle ne présente aucune trace de rouille. Au-delà, vous découvrez de nombreuses et magnifiques variétés d'algues, de coraux et de plantes aquatiques. Au lieu d'oiseaux, les « arbres » sont peuplés de poissons multicolores. C'est étrange, mais reposant. A quelques mètres du portail, l'allée se divise en deux branches. Si vous suivez celle de gauche, rendez-vous au [359](#). Si vous choisissez celle de droite, rendez-vous au [174](#).

3

Vous nagez vigoureusement pour sortir du stade par la brèche de la coupole et vous vous retrouvez une fois de plus au-dessus de la ville. La plaque de sable fin et propre qui avait déjà attiré votre attention n'est pas loin de là. Cette fois, vous remarquez un petit objet que vous ne pouvez identifier posé sur le sable. Rendez-vous au [196](#).

4

Du coup, les yeux globuleux du roi lui sortent positivement de la tête. « Eh bien, puisque vous me le proposez, vous pourriez effectivement rendre un grand service à notre royaume. Là-haut, dans une chambre de notre palais, repose une belle princesse, condamnée à dormir jusqu'au jour où elle sera embrassée par

un héros. Aucun de nos seigneurs n'a pu exorciser cet envoûtement. Voulez-vous essayer à votre tour ? » Si vous êtes disposé à faire l'essai, rendez-vous au [399](#). Si vous déclinez cet honneur, rendez-vous au [284](#).



5

Son aspect démoniaque vous glace les sangs, mais elle pourrait peut-être vous être utile. Aussi prenez vous soin de ne pas approcher votre main de la poignée de votre sabre et vous adressez-vous à la Sorcière avec toute la déférence dont vous êtes capable. « Veuillez, je vous prie, excuser mon intrusion, ô puissante magicienne, car j'ai grand besoin d'aide. Je vous ai apporté un présent de valeur, et vous m'honoreriez grandement en l'acceptant. » Elle tend la main avec cupidité. Qu'allez-vous lui offrir :

Une Perle Noire ? Rendez-vous au [127](#)

Un Poisson-Outil ? Rendez-vous au [229](#)

Un Sabre magique ? Rendez-vous au [81](#)

Si vous ne possédez aucun de ces objets, il ne vous reste plus qu'à attaquer la Sorcière. Rendez-vous au [254](#)

mettez pied à terre et l'Hippocampe reprend sa liberté. Récupérez 2 points de CHANCE et rendez-vous au [269](#).

10

Vous fuyez le plus vite possible loin du sinistre Crâne. Lorsque vous vous risquez à jeter un coup d'œil derrière vous, vous constatez que le chatolement a disparu et que tout a repris son aspect antérieur. Vous nagez vers le grand édifice de pierre. Rendez-vous au [159](#).

11

Vous vous élevez en battant des pieds jusqu'à ce que votre tête arrive au niveau de celle de la Statue et vous soulevez la couronne qui enserme le crâne de pierre. Aussitôt, la Statue tourne les yeux vers vous et remue les lèvres. Elle parle, et sa voix est si caverneuse que vous sentez vos os s'entrechoquer. « Qui donc êtes-vous pour oser retirer la Couronne d'Atlantis de son dernier asile ? Défendez-vous votre butin les armes à la main, ou fuirez-vous comme un capon ? » Qu'allez-vous faire :

Combattre la Statue ? Rendez-vous au [232](#)

Fuir comme un lâche ? Rendez-vous au [39](#)

Remettre la Couronne en place ? Rendez-vous au [217](#)

12

La trappe se referme derrière vous pendant que le courant vous entraîne dans son tourbillon. Vous parvenez à vous immobiliser en vous cramponnant à une aspérité. L'obscurité est totale. Si vous possédez un Poisson-Lampion, rendez-vous au [258](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).



13 *Les Poissons-Vampires décrivent des cercles en essayant de vous mordre.*

25

Vous vous battez contre les quatre Poissons-Vampires. Comme ils décrivent des cercles en essayant de vous mordre chaque fois qu'ils passent à votre portée, vous pouvez les affronter l'un après l'autre.

Chaque POISSON-VAMPIRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 4

Vous n'avez pas la possibilité de prendre la *Fuite*. Si vous les tuez tous les quatre, rendez-vous au [390](#).

14

Vous plongez la main dans votre sac et vous en tirez la bouteille contenant l'enveloppe. Il est surpris, mais il ouvre aussitôt la bouteille et lit le message. Celui-ci est visiblement important. Le vieillard toussote, se racle la gorge, fait disparaître la lettre dans une poche de sa robe et vous remercie d'un ton bourru. Pour la première fois, il semble s'apercevoir que vous êtes dans un triste état. Il fait claquer ses doigts, et vos points d'ENDURANCE et de CHANCE se trouvent ramenés à leur valeur de *départ* ! Rendez-vous au [376](#).

15

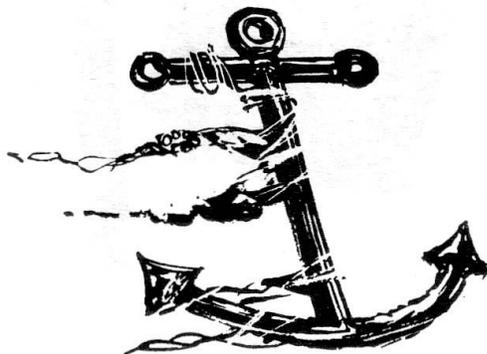
Le Génie des Eaux s'excuse de vous avoir menacé. « Vous ne m'avez causé aucun tort, dit-il, mais je suis emprisonné ici depuis si longtemps que ma colère est tombée injustement sur vous. Je vous remercie de m'avoir épargné lorsque vous aviez la possibilité de m'anéantir. » Récupérez 2 points de CHANCE pour avoir fait preuve de miséricorde. Le courant vous remporte par le tunnel de corail avec tant de délicatesse que vous n'avez pas une égratignure. Rendez-vous au [197](#).

En quittant le bâtiment, vous passez en nageant au-dessus de la cour au pentacle et vous survolez la ville d'Atlantis. Apparemment, cette façon de se déplacer devient de plus en plus naturelle pour vous. Au-dessous de vous, dans la cité engloutie, rien ne bouge, en dehors des poissons. Les maisons semblent abandonnées. Certaines d'entre elles ne sont plus que des amas de décombres et la plupart sont endommagées, mais il émane toujours de l'ensemble une impression de paix et de beauté. Trois endroits retiennent particulièrement votre attention. Lequel allez-vous visiter :

Un vaste dôme rouge à la coupole en partie écroulée ? Rendez-vous au [223](#)

Une plaque de sable étrangement nette et lisse ? Rendez-vous au [196](#)

Un bâtiment carré de pierre fort bien conservé ? Rendez-vous au [340](#)



27

Vous plongez vers la trappe, mais vous ne parvenez pas à l'ouvrir assez vite. Un coup de lance du Démon Osseux vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [168](#) et combattez.

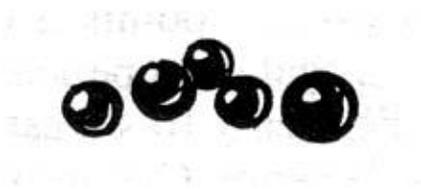
18

Vous sortez le Poisson-Hache de votre sac et vous le lâchez. Il grossit rapidement et devient un animal de grande taille, doté d'un bec solide, qui nage vers les barreaux, s'y attaque et les réduit en morceaux. Après quoi il s'en va, sa tâche accomplie. En quittant rapidement la grotte, vous trouvez un sabre ordinaire que vous pouvez ramasser si le cœur vous en dit. Le courant vous entraîne dans le gouffre. Rendez-vous au [148](#).

19

Avant que votre main n'atteigne le coffre, l'un des tentacules roses vous frôle le poignet. Il brûle comme du feu ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE, à moins que vous ne possédiez une Bague qui vous protège contre les poisons. Et maintenant, qu'allez-vous faire :

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| Quitter la maison ? | Rendez-vous au 381 |
| Dégager le coffre avec votre sabre ? | Rendez-vous au 325 |
| Attaquer les Anémones de Mer ? | Rendez-vous au 94 |



28

Vous pénétrez dans une partie du jardin qui ressemble étrangement à un verger. De hautes tiges de corail soutiennent des plantes grimpantes qui ont l'aspect de la vigne et portent des fruits rouges ou orange. Sur le sol sableux, des crabes et des poissons de petite taille picorent un fruit tombé. Si vous goûtez un fruit, rendez-vous au [124](#). Si vous poursuivez votre chemin sans rien manger, rendez-vous au [234](#).

21

Vous ramassez le Trident et vous le soupesez. Soudain, vous le sentez vibrer entre vos doigts, et le voilà qui s'élanche en vous entraînant à sa suite. Vous essayez de le lâcher, mais votre main semble être rivée à sa hampe et vous êtes emporté à toute vitesse dans un cortège de bulles que vos cris de surprise projettent vers le plafond. Vous traversez d'autres cavernes peuplées de Tritons et de Sirènes qui vous regardent passer avec stupeur, et vous vous retrouvez bientôt hors de la grotte, fendant rapidement les eaux vertes. Vous ne savez plus où vous vous trouvez, mais vous vous rendez compte que vous vous éloignez de plus en plus de la surface. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [59](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [110](#).

22

Vous remettez à Cyrano 1 Perle Noire ou 2 Pièces d'Or (à votre choix), et il vous offre à boire en vous tendant sa gourde. Vous acceptez et vous vous sentez aussitôt ragaillardi, car vous venez de gagner des points d'ENDURANCE. 2 points si votre total actuel d'ENDURANCE est égal ou supérieur à 8, en quantité suffisante pour l'élever à 10 s'il est inférieur à 8. Si vous n'avez pas de sabre,



25 *Le Triton lance vers vous un Poisson-Scie qu'il tient à la main.*

qu'il tient à la main et saisit un couteau (un Poisson-Couteau !) sur son établi. Le Poisson-Scie grossit en un clin d'oeil et se jette sur vous. Vous devez l'affronter en premier avant de vous attaquer au Triton.

HABILETÉ ENDURANCE

POISSON-SCIE	8	10
TRITON	10	5

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [150](#). Si vous tuez le Poisson-Scie et le Triton, rendez-vous au [181](#).

26

Votre sabre traverse de part en part le scintillant Fantôme qui vient de se matérialiser sous vos yeux, et un frisson vous secoue le bras. Vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE ! Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [10](#). Si vous décidez de ne pas bouger et de voir ce que veut le Fantôme, rendez-vous au [321](#).

27

Votre tête crève la surface au moment précis où les ultimes rayons du soleil couchant balaient l'océan. Vos branchies disparaissent, et vous pouvez à nouveau respirer librement l'air marin dont vous emplissez vos poumons avec béatitude, en battant des pieds pour vous maintenir à flot. Ayant aperçu une planche non loin de vous, vous nagez jusqu'à elle et vous vous y accrochez. Bon, eh bien... ce n'est pas votre premier naufrage, et vous vous en êtes toujours tiré. Un jour ou l'autre, il se présentera peut-être une autre occasion de régler vos comptes avec les pirates mais, pour l'instant, votre aventure est terminée.

28

Le Dragon de Mer a plusieurs mètres de longueur, de brillantes écailles vertes et bleues, et des griffes d'ivoire acérées comme des poignards. Il ne crache pas le feu, mais ses crocs sont redoutables.

DRAGON

DE MER

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 24

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous tuez le Dragon de Mer, rendez-vous au [86](#).

29

Pendant un bon moment, vous dérivez dans les ténèbres au gré du courant. Parfois, des coraux tranchants vous écorchent : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Finalement, vos yeux s'accoutument à l'obscurité et vous distinguez une très faible lueur devant vous. Vous nagez vers elle et vous découvrez qu'il s'agit de la lumière du jour ! En vous glissant dans une petite fissure, vous émergez au milieu d'une touffe d'algues, juste devant le mausolée où vous avez trouvé la trappe qui vous a mis dans cette situation. Rendez-vous au [23](#).

30

Vous vous jetez sur le Lutin de Mer en lui décochant un coup terrible à la tête. Il ricane et change de forme. Brusquement, ce n'est plus à un petit farfadet gracile que vous avez affaire, mais à un violent tourbillon dont la puissance risque de vous entraîner. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [252](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [183](#).

31

Lequel allez-vous utiliser :

Le Poisson-Hache ?

Rendez-vous au [214](#)

Le Poisson-Scie ?

Rendez-vous au [342](#)

Le Poisson-Vrille ?

Rendez-vous au [179](#)

32

Vous fuyez les monstrueuses créatures. A votre grand soulagement, elles ne vous poursuivent pas. Vers quoi allez-vous vous diriger :

Une lointaine cathédrale engloutie ?

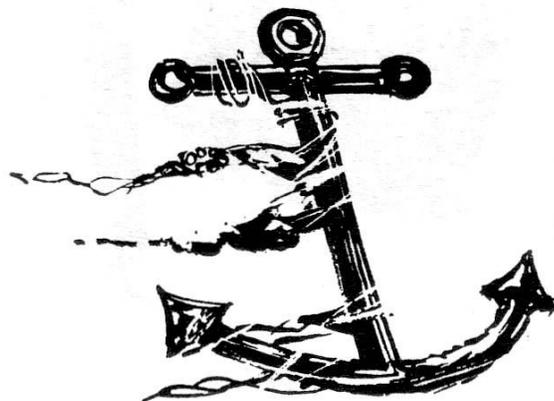
Rendez-vous au [269](#)

Un scintillant récif de corail ?

Rendez-vous au [160](#)

Une falaise au pied de laquelle s'ouvre une sombre
caverne ?

Rendez-vous au [62](#)



33

Vous exterminerez toute la colonie de Vers Carnivores dont les cadavres forment un magma rougeâtre. Dans leur antre rocheux, vous découvrirez un squelette humain parfaitement net et une bourse toute moisie contenant 2 Pièces d'Or. Vous poursuivez votre chemin en direction de la cathédrale qui semble maintenant toute proche. Rendez-vous au [269](#).

34

Si vous êtes en possession d'une pince de Crabe, rendez-vous au [205](#). Sinon, rendez-vous au [186](#).

35

En approchant, vous vous apercevez qu'il ne s'agit pas de véritables humains, mais d'Océanides. Ils ont une peau verte et grumeleuse, de gros yeux globuleux comme les grenouilles, des branchies et des pattes palmées armées de griffes impressionnantes. Leurs armures sont serties de pierreries. Ils vous déclarent que le roi Mercoton est toujours intéressé par les curiosités et, comme vous en êtes manifestement une, ils vous font entrer dans le palais. Des courtisans somptueusement vêtus vous accueillent dans la grande salle du Conseil et vous conduisent jusqu'au trône sur lequel siège le ventripotent monarque-poisson. Le Roi a les yeux saillants et la respiration sifflante, mais ses questions sont fort pertinentes. Qu'allez-vous faire :

Lui raconter votre histoire et solliciter son aide ? Rendez-vous au [208](#)

Lui offrir la couronne de jade (si vous la possédez) ? Rendez-vous au [265](#)



38 *Les nageoires du Poisson-Lion se redressent pour faire une imposante crinière.*

38

Vous apercevez devant vous une silhouette fauve qui doit appartenir à un poisson de grande taille. Celui-ci ouvre la bouche, et vous entendez à nouveau l'étrange rugissement glougloutant. L'animal se rapproche, vous dégainez votre sabre... et il vous voit. Les nageoires disposées de part et d'autre de sa tête se redressent pour former une imposante crinière. Il bâille, découvrant des dents acérées, et nage vers vous. C'est un Poisson-Lion ! Qu'allez-vous faire :

L'attaquer au sabre ? Rendez-vous au [73](#)

Rebrousser chemin ? Rendez-vous au [396](#)

Chercher refuge au sommet de l'un des « arbres » marins ?
Rendez-vous au [293](#)

39

La Statue vous maudit en vous traitant de lâche, puis elle arrache sa propre tête et la lance sur vous ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, la tête rate son but, mais vous perdez quand même 2 points de CHANCE à cause de la malédiction. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez 2 points de CHANCE à cause de la malédiction *et* 2 points d'ENDURANCE par la faute de la lourde tête de pierre. Rendez-vous au [257](#).

40

Vous poursuivez votre exploration en gagnant la cabine du capitaine. Dans un meuble submergé, vous découvrez les papiers du navire. La plupart d'entre eux sont absolument illisibles, mais quelques cartes étaient imperméabilisées. Vous les étudiez, et votre

expérience de la mer vous permet de déterminer rapidement votre position approximative. A votre grande surprise, plusieurs îles figurent dans les parages, alors que vous étiez persuadé qu'il n'en existait aucune. Sur les cartes, elles portent des noms que île Plume et Goudron, récifs Palsambleu, île du Poisson, île de l'Emouchet... accompagnés d'une tête de mort et de tibias entrecroisés. Les cartes sont trop grandes pour que vous puissiez les emporter, vous les laissez où elles sont. Vous pouvez maintenant visiter la soute au trésor, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [192](#)), ou quitter l'épave (rendez-vous au [222](#)).

41

Vous plongez à travers la porte et vous nagez furieusement pour fuir la boueuse créature. Devant vous brille la lueur bleue que vous avez aperçue précédemment. Rendez-vous au [251](#).

38

Vous quittez la chambre du Génie des Eaux et vous vous faufilez dans l'étroit tunnel de corail, malgré le dégoût que commencent à vous inspirer les coraux tranchants. Bien entendu, vous êtes à nouveau lacéré et vous perdez encore 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [197](#).

43

Vous suivez le tunnel sinueux et le corail fait bientôt place au rocher. Au fur et à mesure de votre progression, la vague lueur que vous apercevez devant vous se transforme lentement en une vive lumière. Un dernier tournant vous amène devant un gigantesque Dragon de Mer lové sur un étincelant tas de riches-il vous observe d'un œil gros comme un boulet de canon. Qu'allez-vous faire :

Fuir ?

Rendez-vous au [231](#)

Attaquer le Dragon ?

Rendez-vous au [28](#)

Lui raconter votre aventure ?

Rendez-vous au [7](#)

44

Il agite la main, projetant sur vous une pluie de petits points scintillants. Vous éprouvez une sensation de picotement, et votre total de CHANCE s'élève de 4 points. Avant que vous n'ayez pu le remercier, le Lutin de Mer a disparu, et il ne vous reste plus qu'à quitter le récif. Si vous nagez en direction d'une formation corallienne plus importante qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous partez de l'autre côté, vers un amas de rochers et de madriers immergés. rendez-vous au [111](#).

39

Votre Bague réduira de 3 points chacune des Attaques des Anémones de Mer, mais si celles-ci vous cinglent plus d'une fois, la Bague disparaîtra à la fin du combat, ayant perdu tout son pouvoir. Rendez-vous au [314](#) et battez-vous.

46

Le combat prend fin. Vous pouvez maintenant manger des Provisions, si vous éprouvez le besoin de réparer vos forces. Cyrano vous félicite de la façon dont vous vous êtes battu. « Bien sûr, vous n'avez pas gagné. Vous ne pouviez pas espérer battre le grand Cyrano, mais vous vous êtes bien comporté. » Vos points actuels d'HABILETE s'élèvent de 2 points, et votre total de *départ* d'HABILETE est également augmenté de 2 points. Cyrano frappe

à nouveau du pied, et vous vous retrouvez nageant en eau libre, au milieu d'un tas de poutres brisées. Rendez-vous au [111](#).



40

Caché sous la coque du vaisseau pirate, vous préparez votre assaut final. Vous savez que votre sort dépend de la décision que vous allez prendre. Comment procéder pour venir à bout des pirates :

Les attaquer de front, sabre au clair ? Rendez-vous au [116](#)

Utiliser les Perles Noires que vous avez réunies ? Rendez-vous au [358](#)

Employer un Poisson-Outil magique (si vous en possédez un) ?
Rendez-vous au [188](#)

Faire intervenir le Dragon de Mer (si vous en connaissez le moyen)
? Rendez-vous au [243](#)

48

La bouteille est en verre bleu et solidement cachetée. Vous voyez par transparence qu'elle contient une enveloppe marquée « Greylock ». Allez-vous :

Ouvrir la bouteille et lire la lettre ? Rendez-vous au [139](#)

Jeter la bouteille ? Rendez-vous au [397](#)

Conserver la bouteille sans l'ouvrir ? Rendez-vous au [344](#)

49

Le tunnel continue à descendre pendant un moment, puis il se divise à nouveau. Le Poisson-Lampion s'éloigne mais une faible lumière émane de chacun des deux tunnels qui s'ouvrent devant vous. Si vous prenez celui de droite, rendez-vous au [385](#). Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au [245](#).

50

Le Dauphin a un comportement bizarre. Il tourne en rond en poussant des petits cris aigus, comme si quelque chose le mettait dans tous ses états, puis il essaye de vous faire regagner la surface en vous soulevant avec son dos, mais vous résistez et il s'éloigne, visiblement désespéré. Il revient, tourne à nouveau autour de vous et, soudain, il file comme un trait. Vous le suivez des yeux, et vous apercevez un énorme Requin couleur sable qui s'approche rapidement ! Le Dauphin fonce vers lui. Si vous voulez aider le Dauphin à combattre le Requin, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez ne pas vous en mêler et les laisser se débrouiller, rendez-vous au [72](#).



50 *Vous apercevez un énorme Requin qui s'approche rapidement !*

51

Votre sortilège donne naissance à trois Squelettes. Hurlant de terreur, la plupart des pirates sautent par-dessus bord et s'enfuient. Ceux qui restent engagent le combat, mais les Squelettes et vous êtes de taille à leur tenir tête. Le dernier Squelette tombe sous les coups du seul pirate survivant : le capitaine Carnage. Il vous faut affronter celui-ci en combat singulier.

CAPITAINE CARNAGE HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 12

Vous ne pouvez pas prendre *la Fuite*. Si vous tuez le Capitaine, rendez-vous au [189](#).

52

L'avertissement du Poisson-Lampion vous permet d'esquiver le premier assaut du monstre. Celui-ci fait demi-tour et revient à la charge, les bras tendus. Si vous décidez de l'affronter, rendez-vous au [383](#). Si vous tentez de lui échapper, rendez-vous au [129](#).

53

Au-dessous de vous et suites côtés s'élèvent d'autres constructions : Atlantis était manifestement une très grande ville ! Devant vous se dresse la paroi de la falaise d'où vous venez de surgir, constellée de petites cavernes et festonnée de coraux, d'anémones de mer et d'algues. Vous pouvez :

Etudier de plus près la paroi de la falaise Rendez-vous au [320](#)

Nager à la verticale jusqu'au sommet de la falaise Rendez-vous au [260](#)

Nager à l'horizontale au-dessus de la ville Rendez-vous au [64](#)

54

La lame de votre sabre tranche le dernier des bras squelettiques du Démon Osseux, et la seule arme qui lui restait tombe à terre. Vous lui défoncez le crâne d'un terrible coup de pommeau, et il s'effondre lentement, tandis que la lumière de ses yeux s'éteint progressivement. Vous lui retirez sa couronne, mais celle-ci se transforme en fange, et vous n'avez plus entre les mains que les deux Perles Noires, que vous empochez avant de fouiller la pièce. La lance est trop longue pour que vous puissiez l'emporter et la hache est beaucoup trop lourde, mais le sabre semble pouvoir être utile, d'autant plus que la lueur rouge qui émane de la lame prouve qu'il est sûrement magique. Si vous prenez le sabre, rendez-vous au [330](#). Si vous n'y touchez pas, rendez-vous au [255](#).

55

Vous lâchez le Poisson-Vrille, et il se transforme en un vigoureux animal au museau en tire-bouchon qui s'élève jusqu'à la coque du *Belzébuth* et entreprend d'y forer de multiples trous. L'effet n'est pas immédiat mais, au bout d'une dizaine de minutes, le bateau commence visiblement à s'enfoncer ! De loin, vous regardez sombrer le vaisseau pirate. Quelques flibustiers essayent de gagner la côte à la nage, mais la plupart d'entre eux coulent avec leur navire. Le soir tombe lorsque vous plongez vers l'épave engloutie du *Belzébuth*. Si vous détachez l'un des canots de sauvetage et si vous remontez avec lui à la surface pour rentrer chez vous, rendez-vous au [238](#). Si vous vous dirigez vers la soute au trésor, rendez-vous au [369](#).

56

La répugnante Sorcière des Mers gît à vos pieds, morte. Elle porte autour du cou un Collier dont vous pouvez vous emparer si vous le désirez. En fouillant la pièce, vous trouvez 3 Perles Noires. Au fond, le sol est fissuré par une profonde crevasse, au-delà de laquelle vous apercevez un énorme coffre à ferrures de bronze. Si vous examinez le coffre, rendez-vous au [388](#). Si vous quittez la pièce, rendez-vous au [162](#).

45

Le Triton est étonné de voir un habitant de la terre ferme pénétrer dans son atelier, mais il vous accueille amicalement. Lorsque vous lui racontez votre histoire, il compatit. « J'aimerais pouvoir vous aider, dit-il. Si vous avez de quoi me payer, je vous vendrai quelques-uns de mes Poissons-Outils de rechange. Ils sont magiques et pourraient vous être utiles ». Allez-vous :

Offrir de l'Or ?	Rendez-vous au 132
Offrir une Perle Noire ?	Rendez-vous au 373
Offrir le Harpon (si vous le possédez) ?	Rendez-vous au 76
Refuser, remercier le Triton et partir ?	Rendez-vous au 150
Attaquer le Triton ?	Rendez-vous au 329

45

Vous fuyez la colère de l'irascible Génie des Eaux en vous laissant entraîner par le courant violent qui a soudain jailli de sa main levée. Pendant que vous vous débattiez dans l'étroit tunnel, les coraux acérés vous lacèrent cruellement et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous retrouvez

sous la trappe. Si vous descendez le courant, rendez-vous au [221](#). Si vous essayez de franchir la trappe, rendez-vous au [365](#).

59

Tandis que le trident vous entraîne dans un gouffre très froid et profond, vous parvenez à libérer votre main. Le trident continue sa course puis disparaît. Rendez-vous au [6](#).

60

Faisant appel à tout votre courage, vous embrassez ta princesse poisson. Et le miracle se produit ! Elle ouvre les yeux, regarde son sauveteur... et hurle de terreur à la vue de votre visage humain. Cependant, elle s'excuse lorsqu'elle comprend ce qui s'est passé. Pour vous prouver sa reconnaissance, elle retire une Bague de son doigt et vous la donne. C'est, vous dit-elle, une Bague magique, très efficace contre les poisons. Vous la remerciez et vous prenez congé des Océanides émerveillés. Rendez-vous au [347](#).

61

Malheureusement, vous ne possédez pas un tel talisman. Si vous connaissez le nom d'un Dauphin serviable, rendez-vous au [288](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

46

L'entrée de la grotte de la falaise est au moins deux fois plus haute que vous et large en proportion, et les rochers qui l'encadrent portent d'énormes éraflures qui semblent avoir été causées par de formidables griffes. Tout cela vous donne l'impression d'être un nain, et c'est en nageant très lentement que vous pénétrez dans la caverne. L'intérieur est obscur, mais il s'éclaircit à mesure que vous



62 *Un dernier tournant vous amène devant un Dragon de Mer lové sur un tas de richesses.*

vous enfoncez dans les profondeurs, et il fait très clair lorsqu'un dernier tournant vous amène devant un gigantesque Dragon de Mer, lové sur un étincelant tas de richesses et qui vous observe d'un œil gros comme un boulet de canon. Qu'allez-vous faire :

Fuir ? Rendez-vous au [231](#)

Attaquer le Dragon ? Rendez-vous au [28](#)

Lui raconter votre aventure ? Rendez-vous au [7](#)

63

Préférant ne pas vous fier à une magie qui vous dépasse, vous vous débarrassez de vos chaussures, vous laissez tomber votre lourde ceinture et vous nagez vers la surface, où vous aspirez une grande goulée d'air. Vous ressentez alors un picotement :| vos branchies ont disparu ! A bord du *Belzébuth*. une vigie vous aperçoit barbotant à quelques encablures et il alerte ses camarades à grands cris. Les pirates s'assemblent au bastingage pour se gausser de vous, mais quand ils réalisent que vos mains ne sont plus ligotées et que vous vous enfuyez à la nage, ils cessent de rire et mettent un canot à la mer pour vous poursuivre. Cette fois, ils ne commettront pas l'erreur de vous laisser une chance. Vous êtes un homme mort.

48

Vous nagez au-dessus de la ville. Vus de plus près, la plupart des bâtiments paraissent très délabrés. Néanmoins, plusieurs endroits semblent mériter un examen plus approfondi. Allez-vous explorer :

Un vaste palais aux coupoles nervurées ? Rendez-vous au [103](#)

Un gros galion dont l'épave gît sur le flanc ? Rendez-vous au [282](#)

Une zone qui ressemble à un jardin sous-marin ? Rendez-vous au [2](#)

65

En nageant vers la cathédrale engloutie, vous passez au-dessus d'un éboulis de pierres sur lequel grouillent des créatures répugnantes. Si vous plongez pour voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [311](#). Si vous accélérez l'allure pour vous éloigner plus vite, rendez-vous au [272](#).

66

Vous prélevez une ration sur vos Provisions et vous la lancez aux Poissons-Vampires. L'un d'eux s'en empare et disparaît avec, tandis que les trois autres continuent à tourner autour de vous. Chaque ration de Provisions que vous sacrifierez vous débarrassera d'un Poisson-Vampire. Si vous les éliminez? tous les quatre, rendez-vous au [390](#). Si vous ne les éliminez pas tous, rendez-vous au [13](#) et combattez ceux que vous n'avez pas nourris.

49

« Dommage, dit Greylock. Elles recèlent une magie puissante qui aurait pu faciliter vos recherches. Mais si vous n'en avez pas encore trouvé une seule, je doute que vous réussissiez, avant la nuit à en réunir suffisamment pour parvenir à vos fins. Néanmoins, il existe d'autres moyens. Je vous conseille de ne pas affronter vos ennemis de face. En revanche, si vous ne devez pas aller à leur rencontre, rien ne vous empêche de les attirer vers vous. » Vous le priez de s'expliquer plus clairement. « On peut s'y prendre de plusieurs manières pour écorcher un chat... ou un pirate, répond énigmatiquement Greylock. Si vous n'avez pas le matériel nécessaire pour accomplir votre tâche, vous devriez en parler au Dragon de Mer. Il est perfide et cupide, mais il pourrait vous aider... si bon lui semble. » Il change brusquement de sujet. « Et

vous devez vous y faufiler en rampant, sabre au poing. Rendez-vous au [220](#).



72

Vous fuyez la scène du combat en nageant le plus vite que vous le pouvez, et cette couardise vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. En cherchant des yeux une cachette où vous serez à l'abri du Requin, vous apercevez, non loin de là, une petite construction qui ne possède qu'une seule ouverture : une porte trop étroite pour qu'un Requin puisse la franchir. Vous vous y réfugiez, et la première chose que vous remarquez, en regardant autour de vous, est un grand trou noir dans le sol. Celui-ci se révèle être l'orifice d'un tuyau. En dépit de tous vos efforts, vous êtes aspiré dans les ténèbres. Rendez-vous au [104](#).

73

Vous brandissez votre sabre sous le museau du Poisson-Lion, qui fait entendre un grognement de surprise.

POISSON-LION

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 12

La *Fuite* est impossible : l'adversaire est trop rapide. Si vous le tuez, rendez-vous au [102](#).

74

En battant des pieds pour vous maintenir sous la grande trappe, vous tentez de la forcer ou de la casser avec votre sabre, mais sans succès : elle reste obstinément close. Et le plus grave, c'est que vous avez émoussé la lame de votre sabre. Dorénavant, vous devrez réduire votre Force de Frappe de 1 point chaque fois que vous emploierez cette arme. Et maintenant, qu'allez-vous faire :

Utiliser le Poisson-Hache (si vous le possédez) ? Rendez-vous au [134](#)

Utiliser le Poisson-Scie (si vous le possédez) ? Rendez-vous au [323](#)

Remonter le courant (si vous ne l'avez pas déjà fait) ? Rendez-vous au [384](#)

Descendre le courant? Rendez-vous au [221](#)

52

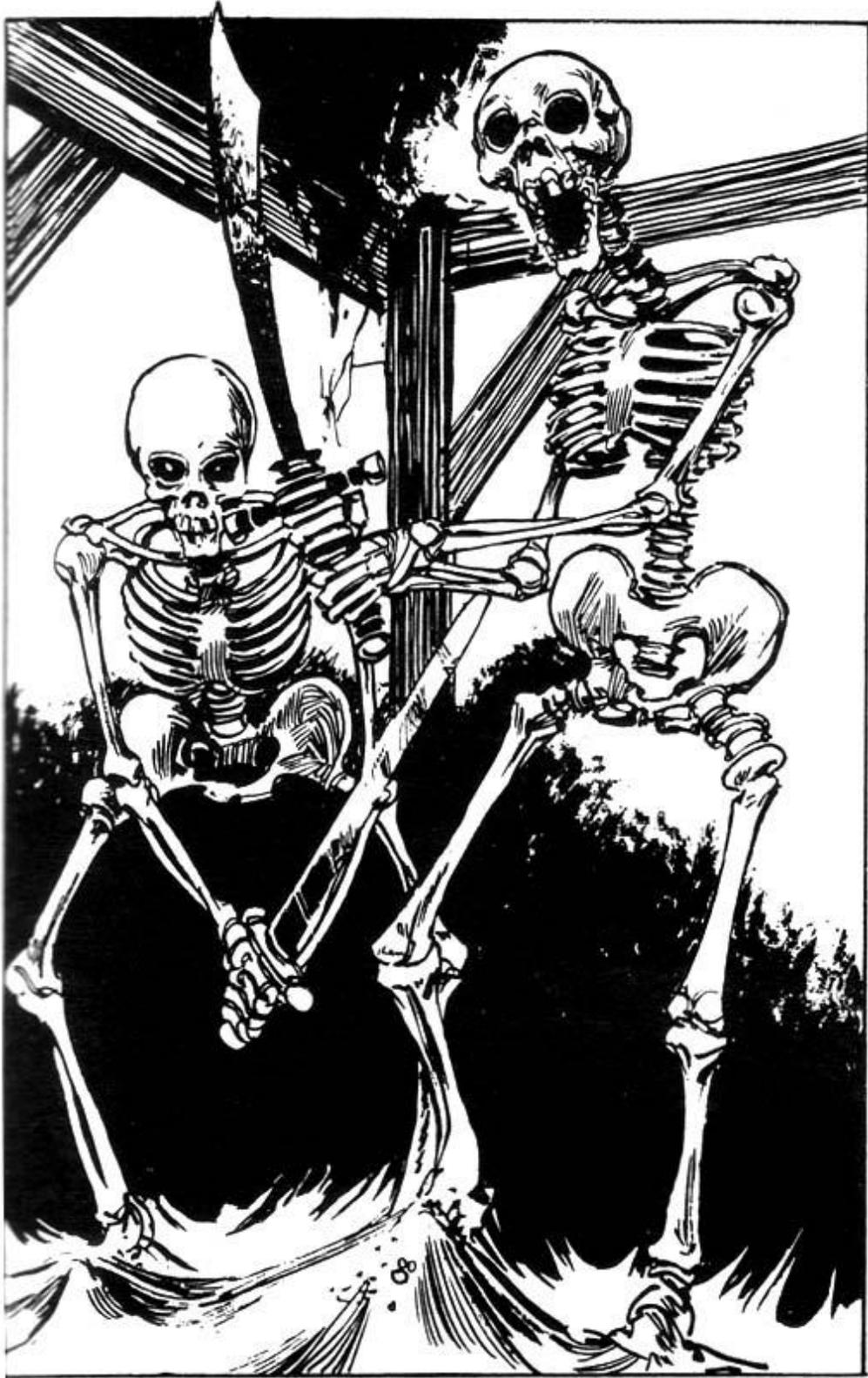
Ils brandissent leurs sabres rouillés. Vous pouvez les affronter l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE	8	5
-------------------	---	---

Second SQUELETTE	7	6
------------------	---	---

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [295](#). Si vous détruisez les deux Squelettes, rendez-vous au [328](#).



75 *Les Squelettes brandissent leurs sabres rouillés.*

76

Il refuse poliment : il n'en a pas l'utilisation. Vous pouvez retourner au [57](#) et faire un autre choix, ou vous rendre au [150](#) et quitter l'atelier du Triton.

77

Vous n'avez pas à attendre bien longtemps avant que l'Ogre de Mer ne s'en aille... peut-être à la recherche d'autres proies. Une chose est certaine : vous devez vous échapper au plus vite. Comment allez-vous vous y prendre :

En utilisant le Poisson-Hache (s'il est en votre possession) ?
Rendez-vous au [18](#)

En utilisant le Poisson-Scie (s'il est en votre possession) ?
Rendez-vous au [362](#)

En utilisant le Cristal de glace (s'il est en votre possession) ?
Rendez-vous au [394](#)

En appelant le Dauphin (si vous connaissez son nom) ?
Rendez-vous au [337](#)

D'une autre manière ?
Rendez-vous au [91](#)

54

Vous esquivez l'attaque en plongeant vers l'un des vitraux et vous tombez... non pas à travers le vitrail, mais dans la scène qu'il représente !
Rendez-vous au [244](#).

79

Si vous n'êtes pas armé, il vous lance une épée en ricanant. « En garde, petit impertinent ! »
Vous vous rendez vite compte que

votre surprenant adversaire est un duelliste rompu au maniement des armes :

POISSON-EPEE HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 10

Il est en colère, et vous n'avez pas de possibilité de *Fuite*. Si vous le tuez, rendez-vous au [158](#).

80

Ce n'est pas une illusion d'optique, et il n'est sûrement pas animé de bonnes intentions, car il vous cingle avec sa queue épineuse : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [294](#) et défendez-vous.

81

Vous vous inclinez courtoisement (ce qui n'est pas tellement facile en nageant) et vous tendez votre Sabre magique à la Sorcière, pommeau en avant. « Enfin, marmonne-t-elle, du moment que c'est magique, ça doit valoir un petit quelque chose. » Elle lève la main et ramène *soit* votre CHANCE, *soit* votre ENDURANCE (à votre choix) à son total de *départ*. Après quoi elle vous ordonne de vous retirer. Il n'est pas question de refuser. Rendez-vous au [162](#).

55

Vous ressentez un élanement : la morsure était venimeuse ! Si vous possédez une Bague qui vous protège contre les poisons, rendez-vous au [250](#). Si vous ne possédez pas une telle Bague, rendez-vous au [336](#).

83

Vous ouvrez le coffre. Aussitôt, un bouillonnement s'en échappe et l'eau, autour de vous, s'emplit de bulles dont le pétilllement vous

revigore. Augmentez votre total de *départ* d'ENDURANCE de 1 point et élevez votre ENDURANCE actuelle à ce nouveau chiffre. Lorsque les bulles se dissipent, vous constatez que le coffre contient également un Poignard. Si vous prenez ce Poignard, rendez-vous au [263](#). Si vous n'y touchez pas, rendez-vous au [381](#).

84

La bouteille est en verre rouge. Son étiquette, rédigée dans votre propre langue (que le Fantôme n'est apparemment pas capable de lire), indique Potion de Vigueur. Vous pouvez boire cette Potion tout de suite ou emporter la bouteille avec vous. La Potion peut être bue à tout moment, sauf durant un combat. Elle ramènera votre ENDURANCE à son total de *départ*. Vous remerciez le Fantôme et vous le quittez pour nager vers le bâtiment de pierre carré que vous avez remarqué précédemment. Rendez-vous au [159](#).

85

Votre refus provoque la fureur du Génie des Eaux. « Si vous ne voulez pas me donner ce dont j'ai besoin, grince-t-il, je vais le prendre ! » Et il vous attaque. Rendez-vous au [210](#).

56

Vous avez tué le Dragon de Mer, ce qui est un exploit digne des héros les plus illustres. Devant vous s'amoncellent plus de richesses que vous ne pourriez en dépenser au cours de toute votre vie. Malheureusement, il vous est impossible de les transporter ! Après mure réflexion, vous décidez d'emporter 2 Perles Noires (vous n'en trouvez pas davantage) et une douzaine de Pièces d'Or, ainsi qu'un très beau saphir. Apercevant une lueur au fond de la caverne, vous nagez dans cette direction, vous vous glissez dans

une étroite fissure et vous montez vers la lumière. Rendez-vous au [202](#).



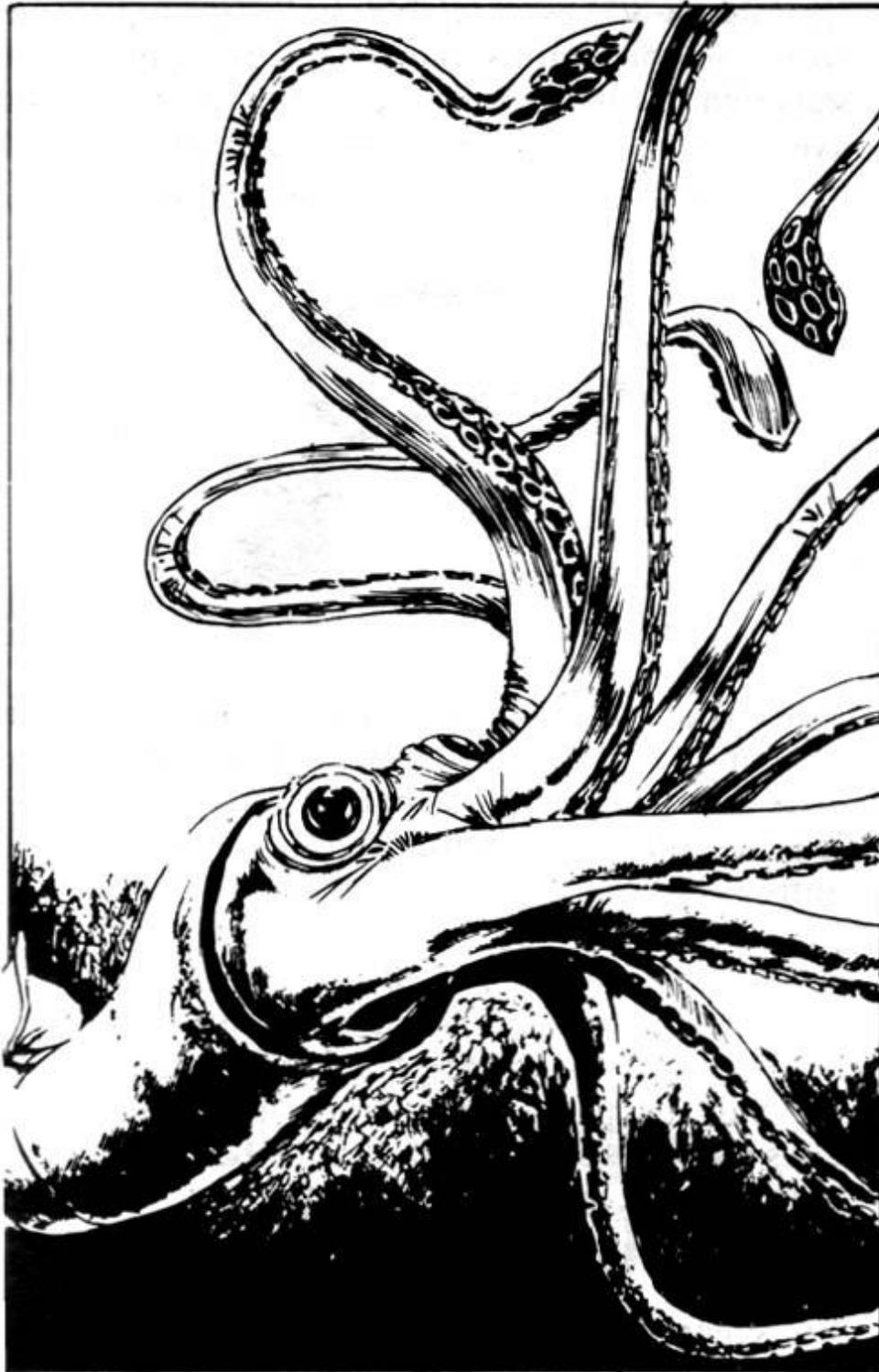
87

Vous nagez vers l'imposante formation corallienne. Vue de près, celle-ci se présente comme un rempart entourant sur trois côtés une énorme cuvette rocheuse. Vous pénétrez dans l'enceinte par le quatrième côté et vous longez l'intérieur de la muraille. Lorsque vous tournez la tête vers le fond de la cuvette, votre regard croise deux yeux gigantesques fixés sur vous ! Dix tentacules démesurés se déroulent et se déploient. La créature qui se tient au-dessous de vous, est le légendaire Kraken, une pieuvre colossale, assez grosse pour entraîner un navire au fond des eaux ! Son grand bec s'ouvre et se referme spasmodiquement. Qu'allez-vous faire :

Plonger et attaquer le Kraken ? Rendez-vous au [253](#)

Essayer de vous cacher dans un trou de la muraille corallienne ?
Rendez-vous au [99](#)

Virer de bord et tenter de regagner l'eau libre ? Rendez-vous au [309](#)



87 *Le légendaire Kraken : une pieuvre colossale, assez grosse pour entraîner un navire au fond des eaux.*

59

Le Poisson-Scie est mort, et tous les autres Poissons-Outils se sont enfuis. Vous fouillez la pièce, mais sans rien y trouver. Votre seul butin est ce que vous avez acheté au Triton avant de l'attaquer (si vous lui avez acheté quelque chose). Rendez-vous au [150](#).

89

Vous nagez vers la tour, mais elle abrite un guetteur qui vous a repéré. Vous apercevez une face verte aux yeux protubérants. « Pas par là, Terrien ! Passez par le grand portail ! » Retournez au [103](#) et prenez une autre décision.

90

Lancez trois dés. Si le total amené est égal ou inférieur à votre ENDURANCE actuelle, la trappe s'ouvre. S'il est supérieur, elle s'ouvre quand même, mais vous vous êtes surmené et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [271](#).

91

Vous martelez de vos poings les barreaux de la cage, espérant vous libérer par vos propres moyens. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [200](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [392](#).

59

Vous vous êtes débarrassé des deux Crabes Géants. De petits poissons, qui semblent surgir de nulle part, viennent grignoter la chair blanche des Crabes. Qu'allez-vous faire maintenant :

Goûter vous-même à la chair de Crabe ? Rendez-vous au [400](#)

Explorer le bâtiment de brique ? Rendez-vous au [341](#)

Quitter le secteur ? Rendez-vous au [389](#)

93

Le Mérou prend votre prudence pour de la peur et il s'élançe avant que vous n'ayez pu saisir votre sabre. Pour ne pas être avalé, vous lui décochez un coup de pied sur le museau, et il vous mord la jambe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [119](#).

60

Vous attaquez le bouquet d'Anémones de Mer. Leurs tentacules venimeux se déploient et se tendent vers vous en cinglant vos bras et votre torse. Leur contact brûle comme le feu ! Si vous possédez une Bague qui vous protège contre les poisons, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [314](#).

95

La soudaineté de votre attaque prend le vieux Greylock au dépourvu, mais il réagit rapidement en se mettant hors d'atteinte et en levant la main vers vous. Aussitôt, votre vision s'obscurcit et vous tombez sur le sol en haletant, à demi suffoqué. Greylock secoue la tête avec perplexité, il vous ramasse et vous rejette dans l'eau à travers la bulle. Vous vous apercevez alors que vous respirez à nouveau normalement et vous vous mettez à nager mais, en vous éloignant, vous avez confusément l'impression qu'il y a quelque chose de changé. Il s'est effectivement produit un changement, et quel changement ! Vous êtes devenu un poisson... et un poisson très laid, par-dessus le marché. Votre aventure est terminée.

Le tunnel monte soudain en pente raide. Il conduit à une autre trappe. Sans grand espoir, vous vous arc-boutez à la paroi et vous poussez. A votre profonde surprise, l'énorme panneau se soulève sans difficulté : il est équilibré par un contre-poids. Vous passez, et il se referme derrière vous. Un gros rocher rond est posé dessus, et vous constatez vite que la trappe ne peut pas s'ouvrir de ce côté. Vous vous retrouvez une fois de plus au fond de la mer, éclairé d'en haut par la lumière du soleil. Le Poisson-Lampion s'en va, sa tâche accomplie. Non loin de là s'élève une construction qui ressemble à une petite maison d'habitation. Celle-ci est abandonnée et son toit est défoncé. Au-delà s'ouvre un gouffre énorme, un abysse insondable. Si vous décidez de visiter la maisonnette, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez nager plus loin et descendre dans l'abysse, rendez-vous au [6](#).





97 Une Araignée de Mer profite de ce que vous êtes occupé pour se laisser tomber sur votre dos !

63

Vous vous penchez et vous introduisez la lame de votre sabre entre les deux valves de la coquille. Le Coquillage s'ouvre, découvrant une grosse Perle Argentée. Vous vous emparez joyeusement de ce trésor et vous l'enfouissez dans votre sac. Mais une Araignée de Mer, qui était accrochée au plafond, profite de ce que vous êtes occupé pour se laisser tomber sur votre dos ! Elle a le temps de vous infliger une blessure, ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE, avant que vous ne puissiez vous défendre. Vous combattez l'Araignée de Mer :

ARAIGNEE DE MER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [222](#). Si vous tuez l'Araignée de Mer, rendez-vous au [371](#).

98

Vous pensez être de taille à vous défendre contre une Murène isolée. Vous lui tailladez le corps à coups de sabre, et elle riposte en vous mordant avec des dents pointues comme des aiguilles.

MURENE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 12

La caverne est trop exigüe pour que vous puissiez envisager la *Fuite*. Si vous tuez la Murène, rendez-vous au [131](#).

99

Vous plongez dans un trou du corail au moment où un tentacule va vous atteindre. En explorant votre refuge, vous constatez que la cavité n'est pas assez profonde pour déboucher de l'autre côté de la muraille corallienne. Si vous en éprouvez le besoin, vous pouvez maintenant manger des Provisions ou boire une Potion. Pour

l'instant, vous êtes en sûreté... mais est-ce bien certain ? Les immenses bras du Kraken sont en train d'arracher des blocs de corail à l'entrée de la grotte et de vous chercher à tâtons. Qu'allez-vous faire :

Utiliser le Cristal de glace (s'il est en votre possession) ? Rendez-vous au [193](#)

Utiliser la Potion d'Essence Volatile (si vous la possédez) ? Rendez-vous au [278](#)

Utiliser un Poisson-Outil ? Rendez-vous au [31](#)

Attaquer au sabre ? Rendez-vous au [253](#)

Adopter une autre solution ? Rendez-vous au [147](#)



100

Vous contournez le *Belzébuth* à la nage jusqu'à ce que vous trouviez un filin d'amarrage qui vous permet de vous hisser à bord. Les sentinelles éberluées vous contemplent avec stupeur. Au moment où elles se décident à donner l'alarme, vous plongez la main dans votre sac, vous en tirez toutes les Perles Noires que vous avez collectées (si vous possédez un nombre impair de Perles, vous en conservez une par devers vous) et vous les jetez sur le pont en lançant le mot magique ! Un nuage de brouillard entoure aussitôt les Perles et se solidifie en formant des ossements blanchis. Les

66

Une fois débarrassé du Poisson-Lion qui vous barrait le passage, vous poursuivez votre chemin dans la forêt d'algues. Celle-ci s'épaissit puis, soudain, s'ouvre sur une clairière soigneusement dégagée, au centre de laquelle une grosse bulle irisée entoure une maisonnette d'aspect tout à fait normal. A l'intérieur de la bulle, vous apercevez des plantes comme il en pousse partout sur la terre ferme... et même un chat ! Vous vous approchez et vous observez, à travers la bulle, la fenêtre de la maisonnette. Derrière les carreaux, vous distinguez un vieillard assis à un bureau. Prenant soudain conscience de votre présence, il lève les yeux. Vos regards se croisent, et il vous fait signe de le rejoindre d'un geste amical et parfaitement naturel. Si vous reculez sous le couvert des algues, rendez-vous au [322](#). Si vous vous dirigez vers la maisonnette pour faire la connaissance du vieil homme, rendez-vous au [135](#).

66

Vous nagez vers le palais. C'est l'édifice le plus vaste que vous ayez vu à Atlantis. A vrai dire, c'est même l'un des plus vastes que vous ayez vu où que ce soit. De plus, il est en bon état. En vous approchant, vous comprenez pourquoi : le palais est habité ! Deux sentinelles d'apparence humaine, vêtues d'uniformes chamarés, montent la garde devant l'imposant portail principal. Qu'allez-vous faire :

Plonger rapidement sur elles et les attaquer ? Rendez-vous au [333](#)

Descendre lentement et les aborder ? Rendez-vous au [35](#)

Essayer de pénétrer dans l'une des tours du palais ? Rendez-vous au [89](#)

104

Le courant vous entraîne à toute vitesse dans le tuyau. Heureusement pour vous, les parois de celui-ci sont lisses et vous n'êtes pas blessé, mais le tourbillon vous donne le vertige et vous êtes tout étourdi, ce qui vous fera perdre 1 point d'HABILETÉ *lors de votre prochain combat seulement*. Le tuyau vous rejette sur une plaque de sable fin, mais vous avez perdu votre sac de cuir ! Au moment où vous abandonnez tout espoir de le retrouver, vous le découvrez enroulé autour d'une branche de corail, au-dessus de votre tête. Tous vos trésors gisent sur le sol, intacts, mais vos Provisions ont disparu : les poissons les ont sûrement dévorées. Vous rattachez le sac à votre ceinture et vous regardez autour de vous. D'un côté Retend un jardin clos de murs, de l'autre repose une épave de bateau. Si vous pénétrez dans le jardin par le portail, rendez-vous au [2](#). Si vous explorez l'épave, rendez-vous au [282](#).

105

Vous remontez à la surface et vous respirez à pleins poumons, ce qui fait disparaître vos branchies magiques. Derrière vous, le Génie des Eaux prend la forme d'une vague déferlante. Chevauchant sa crête écumeuse, vous voyagez plus vite que vous ne l'auriez jamais cru possible, et les lumières du port des Sables-Noirs ne tardent pas à clignoter dans le crépuscule. Le Génie des Eaux vous dépose sur le rivage et vous le remerciez. Vous avez échoué dans votre entreprise, puisque vous n'avez pas vaincu les pirates mais, au moins, vous êtes en vie. Peut-être aurez-vous un jour l'occasion de les retrouver.

106

En enjambant la fissure, vous vous sentez attiré par une force étrange. Le Collier pèse de plus en plus lourd autour de votre cou et vous entraîne vers la crevasse ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [155](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [204](#).



107

Vous remerciez très respectueusement le Dragon. Apercevant une vague lueur au fond de la caverne, vous nagez dans cette direction, vous vous glissez dans une étroite fissure et vous montez vers la lumière. Rendez-vous au [202](#).

68

Vous sautez sur son dos, vous lui entourez le cou de vos deux bras pour essayer de vous cramponner. L'Hippocampe s'emballe. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il ne parvient pas à vous désarçonner (rendez-vous au [9](#)). Si vous êtes Malchanceux, il y parvient (rendez-vous au [380](#)).

109

Vos injures mettent le stupide Ogre de Mer en fureur. « Moi pas manger vous plus tard ! gronde-t-il. Moi manger vous tout de suite ! » Il écarte brutalement les barreaux et se dirige vers vous. Si vous l'avez déjà affronté, ses points d'ENDURANCE sont ceux avec lesquels il a terminé le combat, augmentés de 4 points qu'il a

recupérés entre-temps. Sinon, il possède l'ENDURANCE indiquée ci-dessous.

OGRE DE MER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 18

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous tuez l'Ogre de Mer, rendez-vous au [163](#).

110

Malgré tous vos efforts, il vous est impossible de lâcher le Trident maudit. Il vous entraîne dans sa course folle, même après que vous aurez péri noyé, même après que votre chair se sera détachée de vos os. Finalement, il ne reste plus de vous qu'un unique bras de squelette, cramponné pour l'éternité au Trident qui poursuit son chemin.

69

Vous regardez autour de vous. Vous êtes entouré de décombres, sans pouvoir préciser si ce sont ceux d'un navire ou d'une construction. Partout s'entassent des madriers, des pierres, des débris de bois et de métal. Du coin de l'œil, vous voyez bouger quelque chose, et puis vous sentez qu'on tire sur votre ceinture et vous vous apercevez que vous êtes environné de petites Pieuvres qui vous examinent avec leurs gros yeux ronds et vous palpent avec leurs tentacules. Qu'allez-vous faire :

Fuir ? Rendez-vous au [142](#)

Attaquer les Pieuvres ? Rendez-vous au [290](#)

Leur offrir à manger ? Rendez-vous au [34](#)



111 *Vous êtes environné de petites Pieuvres qui vous palpent avec leurs tentacules.*

112

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous vous éloignez rapidement et la Murène vous laisse partir : rendez-vous au [64](#). Si vous êtes Malchanceux, la Murène bondit, ses dents acérées se plantent dans vos vêtements avant que vous n'ayez pu fuir, et elle rentre dans son trou en vous entraînant à sa suite. Vous n'êtes pas blessé, pas encore, mais vous ne pouvez pas éviter le combat. Rendez-vous au [98](#).

113

Vous êtes pris au piège dans l'obscurité, sans aucun moyen de vous éclairer. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [29](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [182](#).

114

Vous déclarez à Greylock que vous voulez rencontrer le Dragon de Mer. « Très bien, répond-il. Je vous souhaite bonne chance ». Il vous raccompagne jusqu'à la porte de sa maisonnette, mais lorsqu'il l'ouvre, elle ne donne plus sur le jardin, mais sur un tunnel tapissé d'algues et empli d'eau qu'une pellicule irisée empêche de s'écouler. Vous vous baissez et vous pénétrez dans le tunnel en éprouvant une sensation de picotement au moment où vous traversez le barrage magique. La porte se referme derrière vous. Rendez-vous au [385](#).

115

Comme vous possédez effectivement une Perle Noire, vous avez la possibilité de libérer le Génie des Eaux. Qu'allez-vous faire :

Donner une Perle au Génie ? Rendez-vous au [343](#)

Lui demander ce qu'il vous donnera en échange ? Rendez-vous au [242](#)

Lui dire que vous n'avez pas de Perle ? Rendez-vous au [187](#)

116

Brandissant votre sabre, vous grimpez à bord. Les pirates commencent par s'enfuir, terrifiés, mais ils ne tardent pas à se ressaisir. Vous vous frayez un chemin vers la proue en faisant des ravages dans les rangs des flibustiers mais, comme cela s'est déjà produit une fois, vous finissez par succomber sous le nombre et vous vous écroulez, perdant votre sens: par des centaines de blessures. Votre aventure est terminée.

117

Vous faites un écart pour esquiver l'attaque du Diable de Mer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous lui échappez : rendez-vous au [78](#). Si vous êtes Malchanceux, il ne se laisse pas abuser par votre feinte et il revient à la charge : rendez-vous au [294](#) et battez-vous.

118

Vous fuyez, et vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE avant de parvenir à vous débarrasser du dernier de vos persécuteurs rampants. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [389](#).

119

Vous dégainez votre sabre et vous tailladez le Mérou qui fait de son mieux pour vous avaler.

MEROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE: 12

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Heureusement pour vous, le grand poisson préfère les proies plus faciles. Si vous réussissez à le blesser deux fois, il prendra le large plutôt que de poursuivre la lutte. Si vous parvenez à le décourager, rendez-vous au [340](#).

120

Vous reprenez le tunnel et vous remontez dans la chambre du Démon. Elle n'a pas changé, et il n'y a pas trace du Génie des Eaux. Vous poursuivez votre ascension en passant par le trou du plafond. Rendez-vous au [361](#).

73

Les Tritons s'arrêtent pour écouter ce que vous avez à dire. Vous leur expliquez que vous n'aviez aucune mauvaise intention en pénétrant dans leur caverne et que si vous avez attaqué le garde, c'est uniquement parce qu'il vous a fait peur. Ils sont en colère, mais ils finissent par accepter vos excuses. Leur chef vous donne le choix : ou bien vous leur remettez tout ce que vous possédez, à l'exception d'une seule arme, et vous quittez leur caverne... ou bien vous mourez. Qu'allez-vous faire :

Accepter la sentence et partir ? Rendez-vous au [356](#)

Attaquer avec votre sabre ? Rendez-vous au [281](#)

Ramasser le Trident du Triton mort et attaquer ? Rendez-vous au [21](#)



122 *Vous combattez les Vipères de Mer.*

122

Vous combattez les Vipères de Mer. Elles sont multicolores et très jolies à regarder, mais leur morsure est venimeuse. Chaque fois que l'une d'elles vous atteint, vous perdez 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2. L'intervention de votre CHANCE réduira le dommage à 1 point si elle est couronnée de succès, mais le fera monter à 4 points si elle échoue ! Vous combattez le nid de Vipères de Mer comme un adversaire unique.

VIPERES DE MER HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous décidez de fuir, rendez-vous au 3. (N'oubliez pas que, en cas de *Fuite*, vous serez mordu une dernière fois et que cela vous coûtera 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2). Si vous tuez les Vipères de Mer, rendez-vous au [206](#).

123

Un énorme Coquillage se referme sur votre jambe ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE, mais le Coquillage est seulement un aspect du problème. Une Araignée de Mer géante, tapie dans les ténèbres du plafond, profite de votre fâcheuse position pour vous attaquer. Vous n'avez pas la possibilité de fuir et, en plus, le Coquillage qui immobilise votre pied réduit votre Force d'Attaque de 2 points pendant tout le temps qu'il vous retient. Vous pouvez consacrer le temps d'un Assaut à vous libérer en glissant votre sabre entre les valves de la coquille mais, dans ce cas, l'Araignée de Mer vous infligera automatiquement une blessure !

ARAIGNEE DE MER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Si vous vous libérez du Coquillage et si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [222](#). Si vous tuez l'Araignée de Mer, rendez-vous au [268](#).

124

Le fruit à un goût délicieux : on croirait manger une poire arrosée de miel. Il vous fait récupérer 2 points d'ENDURANCE. Vous en mangez un second, mais celui-ci ne produit aucun effet, et vous repartez en suivant l'allée à la nage. Rendez-vous au [234](#).

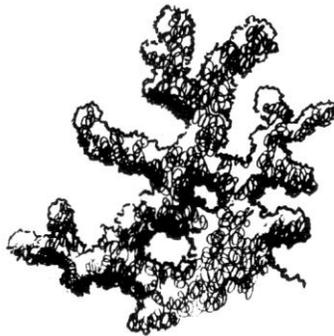


76

Vous avez tué le monstrueux Kraken. Récupérez 3 points de CHANCE. Voilà un exploit dont vous ne vous vanterez pas dans les tavernes : personne ne vous croirait ! Vous visitez l'ancre du monstre. Le Kraken ne possédait aucun trésor : les biens de ce monde ne l'intéressaient pas. En revanche, dans les énormes coquillages qui entourent sa tanière rocheuse, vous découvrez 3 Perles Noires. Au-dessus de vous, les rayons du soleil couchant teintent l'océan de rouge sang. Vous comprenez que vous n'avez pas de temps à perdre. Rendez-vous au [382](#).

« Vous vous battez bien, pour un voleur, gronde la Statue. Rendez-moi ma Couronne et je vous laisserai la vie sauve. » Si vous restituez la Couronne, rendez-vous au [149](#). Si vous la conservez et si vous luttez jusqu'au bout, rendez-vous au [289](#).

Vous vous inclinez et vous offrez à la Sorcière l'une des Perles Noires de votre sac. Elle l'accepte avec cupidité. « Vous en avez d'autres ? demande-t-elle. Donnez-les-moi ! » Vous tremblez de rage, mais vous ne pouvez pas refuser. L'horrible vieille prend toutes vos Perles en ricanant méchamment, puis, d'un geste négligent, ramène votre CHANCE *et* votre ENDURANCE à leur total de *départ* avant de vous congédier. Un courant chaud vous soulève et vous rejette dans le couloir. La porte claque derrière vous. Rendez-vous au [162](#).



Quel présent allez-vous offrir au Lutin de Mer :

- | | |
|--------------------|------------------------------------|
| De la nourriture ? | Rendez-vous au 364 |
| De l'or ? | Rendez-vous au 213 |
| Un objet magique ? | Rendez-vous au 352 |

78

L'Ogre de Mer est rapide et vigoureux. *Tentez votre Chance* deux fois de suite. Si vous êtes Chanceux les deux fois, vous parvenez à esquiver l'Ogre qui finit par vous perdre de vue. Vous laissez alors le courant de la crevasse vous entraîner au loin : rendez-vous au [148](#). Si vous êtes Malchanceux, ne fût-ce qu'une seule fois, l'Ogre vous attrape et immobilise votre bras avant que vous ne puissiez lui porter un coup de sabre : rendez-vous au [256](#). Le fait d'être Malchanceux à la première tentative ne vous dispense pas de la seconde, qui vous coûte quand même 1 point de CHANCE.

130

Cette créature inoffensive ne peut vous être d'aucune utilité dans un combat. Vous perdez 1 point de CHANCE. Retournez au [188](#) et choisissez un autre Poisson, ou bien rendez-vous au [47](#) et adoptez une autre tactique.

131

La Murène meurt après une ultime convulsion. Vous l'extirpez de son trou et vous regardez son cadavre s'enfoncer dans les profondeurs, emporté par le courant, puis vous fouillez son repaire qui ne recèle qu'une unique Pièce d'Or. Rendez-vous au [64](#).

132

Le Triton est tout disposé à accepter de l'or, mais il exige 2 Pièces par Poisson. Si vous acceptez de payer ce prix, rendez-vous au [316](#) et choisissez autant de Poissons-Outils qu'il vous plaira, à 2 Pièces d'Or l'unité. Si vous ne pouvez pas (ou si vous ne voulez pas) payer ce prix, retournez au [57](#) et faites une autre proposition, ou rendez-vous au [150](#) et partez.

79

Le courant emporte le corps sans vie du Dauphin, dont le sang teinte les eaux. Brusquement alerté par un sixième sens, vous vous retournez et vous voyez un énorme Requin couleur sable qui fonce vers vous, attiré par l'odeur du sang ! Vous comprenez que la fuite est impossible : il va falloir combattre. Vous n'avez pas le temps de manger des Provisions ni de boire une Potion avant le début de l'affrontement.

REQUIN HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 15

Si vous tuez le Requin, rendez-vous au [370](#).

134

Vous sortez le Poisson-Hache de votre sac et vous le lâchez. Il grandit pour devenir un animal de un mètre de long, pourvu d'un gros bec corné, qui nage jusqu'à la trappe, démolit le panneau en deux temps et trois mouvements, passe par l'ouverture et disparaît. Après avoir enlevé les éclats de bois, vous suivez le même chemin et vous vous retrouvez dans le mausolée dont vous vous hâtez de sortir en franchissant les grandes portes de bronze. Rendez-vous au [23](#).

135

La porte s'ouvre et le vieil homme s'avance à grands pas vers vous. Il se présente sous le nom de Greylock et vous invite à entrer. Vous traversez prudemment la bulle protectrice, ce qui provoque une sensation de picotement sur votre peau et, aussitôt à l'intérieur, vous avez la surprise de constater que vous respirez de l'air. Votre étonnement fait sourire le vieillard. « Ah... je vois que vous n'êtes pas un sorcier. » Vous lui parlez du pentacle qui vous a doté de



135 *Le vieil homme se présente sous le nom de Greylock et vous invite à entrer.*

branchies, et il hoche la tête. « Un sortilège puissant. Ne vous inquiétez pas. Celui qui isole ma maison est d'une nature différente, et il n'interférera pas avec votre protection. » Il se peut que le nom de Greylock ne vous soit pas inconnu. Si vous possédez un objet portant ce patronyme, rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

136

Vous n'avez pas le temps de fouiller les cadavres à la recherche d'objets de valeur, car une cohorte d'Hommes-Poissons vociférants déferle sur les marches du perron et par les portes-fenêtres du palais. Vous vous éloignez en nageant rapidement et vous distancez bientôt vos poursuivants. Rendez-vous au [347](#).

137

« Tant pis, soupire-t-il. Cyrano sait ce que c'est que d'être pauvre. Je vous donnerai quand même une leçon. Pour l'amour de Fart. » Il vous offre à boire en vous tendant sa gourde. Vous acceptez et vous vous sentez aussitôt ragaillardi, car vous venez de gagner des points d'ENDURANCE : 2 si votre total actuel d'ENDURANCE était égal ou supérieur à 8 ; en quantité suffisante pour l'élever à 10 s'il était inférieur à 8. Si vous n'avez pas de sabre, Cyrano vous en lance un, puis il vous salue et se met en garde. « Défendez-vous ! dit-il. Nous allons voir ce que vous savez faire. » Vous croisez le fer.

CYRANO

HABILETÉ: 11

ENDURANCE: 10

Le combat prend fin lorsque l'un de vous deux a subi trois blessures. Si c'est vous qui touchez Cyrano à trois reprises, rendez-

vous au [176](#). Si c'est Cyrano qui vous touche trois fois, rendez-vous au [46](#).

82

Les Tritons sont ravis de votre visite et se pressent autour de vous pour vous souhaiter bonne chance. Mis au courant de votre aventure, ils vous prodiguent leurs conseils. Si vous êtes très brave et si vous vous sentez en veine, vous pourriez aller voir le Dragon de Mer, vous disent-ils, mais attention : il est dangereux ! Si vous avez besoin de renseignements pour vous aider à trouver votre voie, le mieux est de visiter la cathédrale engloutie. Et si vous désirez que la chance vous sourie, mettez-vous donc en quête du Lutin de Mer... mais prenez garde aux Crabes affamés ! Ils vous indiqueront l'itinéraire à suivre pour atteindre l'un de ces trois objectifs :

Le Dragon de Mer?

Rendez-vous au [62](#)

La cathédrale engloutie ?

Rendez-vous au [202](#)

Le Lutin de Mer ?

Rendez-vous au [363](#)



83

Vous devriez savoir qu'il ne faut jamais lire une lettre qui ne vous est pas adressée. Lorsque vous brisez le cachet, la bouteille se remplit d'eau. A ce contact, l'enveloppe se décompose et se met à bouillonner. Un liquide rougeâtre nauséabond jaillit de la bouteille et vous suffoque. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le Fantôme disparaît, et vous partez à la nage en direction du bâtiment de pierre que vous avez remarqué précédemment. Rendez-vous au [159](#).

140

Vous restez caché. Le Dragon continue à vous appeler, mais il finit par se décourager, ramasse son tas d'or et s'en va. Vous gagnez à la nage l'épave du *Belzébuth* pour y jeter un coup d'œil. La nuit ne va pas tarder à tomber. Si vous détachez l'un des canots de sauvetage du vaisseau et si vous remontez avec lui à la surface pour rentrer chez vous, rendez-vous au [238](#). Si vous vous dirigez vers la soute au trésor, rendez-vous au [369](#).

83

Vous continuez à nager vers votre objectif sans tenir compte de l'Hippocampe. Lorsque votre ombre passe sur lui, le cheval marin prend peur et s'enfuit, mais il surmonte rapidement sa terreur et retourne à sa pâture. Rendez-vous au [65](#).

142

Vous tentez de vous échapper en donnant un coup de pied sur le fond, mais un tentacule enroulé autour de votre cheville vous fait trébucher et vous vous étalez ! Aussitôt, les Pieuvres fureteuses s'amassent autour de vous et vous palpent avec leurs tentacules.

Elles vous dérobent deux rations de Provisions (s'il vous en reste assez pour cela) et deux des objets que contient votre sac (à votre choix). Vous les chassez et vous partez. Si vous allez examiner l'imposante formation corallienne qui s'élève à quelque distance de là, rendez-vous au [87](#). Si vous prenez la direction opposée, rendez-vous au [382](#).

84

C'est l'occasion où jamais d'utiliser la Potion d'Essence Volatile. Vous ouvrez délicatement la bouteille et vous buvez son contenu. Sous les yeux stupéfaits de l'Ogre, vous vous transformez en une brume qui passe entre les barreaux et sort de la caverne. Le monstre se rue à votre poursuite en essayant de vous saisir avec ses énormes mains, mais vous lui glissez entre les doigts et le courant vous emporte, laissant l'Ogre trépignant de rage. Bientôt, vous sentez votre corps et tous les objets que vous possédez reprendre leur consistance normale. Rendez-vous au [148](#).

144

La périphérie du tourbillon vous happe et vous fait tournoyer. Vous avez un étourdissement : votre Force d'Attaque sera réduite de 2 points lors de votre *prochain combat* seulement. Si vous nagez vers une imposante formation corallienne que vous apercevez au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous prenez la direction opposée pour gagner une zone de pierres et de madriers engloutis, rendez-vous au [111](#).

84

Malheureusement, vous n'avez aucun moyen de savoir avec certitude où sont partis les pirates et, si vous le saviez, vous

n'auriez aucun moyen de vous y rendre. Le soleil touche l'horizon. Si vous remontez Vers la surface, rendez-vous au [27](#). Si vous vous enfoncez vers une autre épave de navire que vous apercevez au-dessous de vous, rendez-vous au [369](#).

146

Contrairement à ce que vous pensiez, les gargouilles ne sont pas des monstres de pierre, mais des statues représentant des êtres humains normalement constitués, accroupis et faisant de hideuses grimaces. Qui a bien pu bâtir cette curieuse cathédrale ? Pendant que vous vous interrogez avec perplexité sur son étrange statuaire, quatre Poissons-Vampires, apparemment affamés, foncent sur vous. Ce sont des animaux bizarres : leur petit corps, leurs immenses nageoires et leurs dents acérées les font ressembler à des chauves-souris. Si vous les combattez, rendez-vous au [13](#). Si vous essayez de les apaiser en leur lançant de la nourriture, rendez-vous au [66](#).

147

Vous ne bougez pas et vous attendez. Les tentacules continuent à arracher des morceaux de corail. Votre espoir que le Kraken allait se désintéresser de vous est déçu : d'ici peu, il pourra vous atteindre. Si vous décidez de combattre, rendez-vous au [253](#). Si vous essayez de fuir en vous glissant entre les tentacules, rendez-vous au [309](#).

85

Progressivement, pendant que le courant vous entraîne, vous vous rapprochez du bord de la crevasse, et vous finissez par émerger dans une zone rocailleuse du fond marin. A quelque distance de là



148 *La construction sert de domicile à deux
Crabes Géants.*

s'élèvent les ruines d'une vieille bâtisse de brique, entourée de décombres couverts de varech. Vous nagez jusque-là pour voir de quoi il s'agit et vous découvrez que la construction sert de domicile à deux Crabes Géants. Qu'allez-vous faire :

Les attaquer ? Rendez-vous au [219](#)

Repartir ? Rendez-vous au [32](#)

Leur lancer de la nourriture ? Rendez-vous au [298](#)

149

Vous lancez la Couronne de jade à la Statue qui l'attrape adroitement, la pose sur sa tête et reprend sa posture initiale. Elle est à nouveau parfaitement immobile... mais ses yeux de pierre sont désormais tournés vers *vous*. Vous estimez préférable de quitter les lieux au plus vite, Rendez-vous au [23](#).

150

Vos sortez de l'atelier du Triton et vous nagez dans les couloirs sous-marins jusqu'à ce que vous aperceviez une lumière... une issue vers l'extérieur. En quittant le stade, vous vous dirigez vers la curieuse étendue de sable blanc que vous aviez remarquée précédemment. Rendez-vous au [196](#)

151

Le Dauphin tourne autour de vous, s'éloigne un peu, revient... et vous finissez par comprendre le sens de son manège : il veut vous conduire quelque part. Vous le suivez à travers une brèche cachée du récif de corail, au-dessus d'une falaise abrupte et jusqu'à une plaque de sable encadrée d'un côté par un galion coulé et de l'autre par une grande grille de fer donnant sur un jardin sous-marin. Le

Dauphin vous pousse à petits coups de tête facétieux, puis il file comme une flèche et disparaît. Si vous franchissez la grille de fer, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez examiner d'abord le vaisseau naufragé, rendez-vous au [282](#).



152

Vous battez précipitamment en retraite, poursuivi par le Triton rejoint par plusieurs de ses congénères. Les Hommes-Poissons vous donnent la chasse pendant un petit moment, mais quand vous ouvrez une lourde porte et vous y jetez, ils cessent de vous poursuivre et éclatent de rire. Vous les entendez refermer la porte à double tour derrière vous et vous vous demandez si vous n'avez pas fait une gaffe, mais il est trop tard pour revenir en arrière. Vous continuez donc à avancer et ne vous tardez pas à apercevoir une faible lueur. Rendez-vous au [43](#).

88

Vous frappez à nouveau. Cette fois, la porte s'ouvre à toute volée et vient buter contre la muraille de corail. Une vieille Sorcière toute rabougrie vous dévisage avec fureur de ses petits yeux injectés de sang et lève la main comme pour vous jeter un sort !
Qu'allez-vous faire :

Vous excuser et lui offrir un présent ?

Rendez-vous au [5](#)

Fuir ?

Rendez-vous au [368](#)

L'attaquer ?

Rendez-vous au [254](#)

154

« Eh bien, dit le vieux sorcier, je ne peux pas faire grand-chose de plus pour vous. Et vous n'avez pas de temps à perdre, vous savez. » Vous réfléchissez au conseil de Greylock. Si vous vous sentez d'attaque pour affronter le Dragon de Mer, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez ne pas le rencontrer, rendez-vous au [261](#).

155

Vous parvenez à vous rejeter en arrière. Le Collier continue à vous tirer vers le bas. Vous réussissez à l'arracher de votre cou, et il tombe dans la fissure. La pièce vous paraît soudain menaçante, et vous la quittez au plus vite. Rendez-vous au [162](#).

156

« Rien de plus facile ! » couine le Dauphin. Vous vous cramponnez à son dos, et il fend les eaux en direction de la destination de votre choix. Au moment où vous crevez la surface, vos branchies disparaissent. Le Dauphin vous souhaite bonne chance et repart. Sans faire de bruit, vous pataugez vers le rivage où vous apercevez un campement de pirates. Malheureusement, ce ne sont pas les bons ! Et les brigands qui font bombance dans cette île ne constituent pas un équipage, mais plusieurs. Au moment où vous comprenez votre erreur, les pirates vous aperçoivent, et l'accueil qu'ils vous réservent est encore plus déplaisant que celui du capitaine Carnage. Votre aventure est terminée.

157

Comment allez-vous faire tinter les pièces pour appeler le Dragon de Mer :

Deux fois, puis trois ?

Rendez-vous au [68](#)

Trois fois et encore trois fois ?

Rendez-vous au [315](#)

Trois fois, puis deux ?

Rendez-vous au [292](#)

90

Vous avez vaincu le Poisson-Epée. Il vous salue une dernière fois de son arme avant de s'écrouler. En touchant le sol, il se transforme. Son arme et ses vêtements s'évanouissent, et il ne reste plus qu'un poisson mort tout à fait ordinaire. Vous fouillez la pièce, dans laquelle vous ne trouvez qu'une gourde en argent. Si vous goûtez à son contenu, rendez-vous au [203](#). Si vous partez sans y toucher, rendez-vous au [355](#).

159

Vous abordez l'édifice par le côté et vous devez le contourner pour gagner la façade, où vous découvrez un portail monumental, précédé d'un perron de marbre et fermé par d'énormes portes de bronze verdies par la corrosion. Ces portes sont entrebâillées. L'intérieur du bâtiment abrite un gros poisson ventru, qui vous aperçoit et nage paresseusement vers vous. C'est un Mérou deux fois plus grand que vous au moins, et il semble avoir faim. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer au sabre ? Rendez-vous au [119](#)

Employer le harpon (s'il est en votre possession) ? Rendez-vous au [280](#)



162

Vous poursuivez votre chemin dans le tunnel de corail. Devant vous, une grosse masse corallienne divise le couloir en deux. L'une des branches descend légèrement vers la gauche ; l'autre s'élève vers la droite. Si vous descendez, rendez-vous au [49](#). Si vous montez, rendez-vous au [395](#).

163

Vous avez tué l'Ogre. En explorant sa caverne, vous trouvez suffisamment de poisson frais et en bon état pour ajouter deux rations à vos Provisions. Vous découvrez également un sabre de type courant, que vous pouvez prendre si vous le désirez. En examinant le cadavre de l'Ogre de Mer, vous remarquez à son doigt une Bague spiralée en bronze verdi sur laquelle sont gravés des signes cabalistiques dont vous ignorez la signification. Si vous prenez la Bague, rendez-vous au [248](#). Si vous n'y touchez pas et si vous partez en suivant le courant, rendez-vous au [148](#).

164

La salle de jeu des Tritons est une caverne somptueusement décorée, pleine de Tritons et de Sirènes en train de se divertir et de jouer à divers jeux de hasard en misant de l'or, des bijoux ou des breloques. Si vous possédez des Pièces d'Or ou des Perles Noires, vous pouvez les risquer. (Pas question de boire la Potion de Bonne fortune dans cette salle, car vos hôtes trouveraient cela déloyal, mais vous pouvez utiliser le Porte-Bonheur sans vous faire remarquer.) Rien ne vous oblige à jouer, mais si vous décidez de le faire, choisissez ce que vous voulez miser (soit 1 Perle Noire, soit 1 Pièce d'Or) et *Tentez, votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous doublez votre enjeu. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez votre

A l'île du Crâne ?

Rendez-vous au [279](#)

168

Le Démon Osseux combat avec trois armes différentes à la fois. Au cours de chaque Assaut, chacun de ses trois bras vous attaquera séparément, mais vous devrez choisir lequel des trois vous combattrez. Attaquez le bras de votre choix comme un adversaire normal. Quant aux deux autres, même si votre Force d'Attaque est supérieure à la leur, vous ne les blesserez pas ; considérez seulement que vous vous serez défendu contre eux. En revanche, si l'un d'eux possède une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, il vous infligera une blessure de la manière habituelle. Qui plus est, l'énorme bras à la Hache, tout maladroit qu'il est, vous causera même un dommage double s'il vous atteint.

HABILETÉ ENDURANCE

BRAS AU SABRE	9	6
BRAS A LA LANCE	7	6
BRAS A LA HACHE	4	8

Vous ne pouvez pas fuir. Si vous venez à bout de tous les bras, rendez-vous au [54](#).



169

Vous êtes couvert de Crabes qui rampent sur vous en vous mordillant et en vous pinçant. Individuellement, ils sont inoffensifs, mais tous ensemble, ils sont redoutables ! Lancez un dé et déduisez le chiffre amené de vos points d'ENDURANCE. Ensuite, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [249](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous [319](#)

170

Les Vers Carnivores qui vous barraient la route sont morts. Vous vous hâtez de gagner la cathédrale avant que les autres ne puissent intervenir. Rendez-vous au [269](#).

171

Le Génie des Eaux est effondré. Il paraît rétrécir et, autour de lui, la mer devient plus froide. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous vous excusez et vous quittez la pièce par où vous y êtes entré. Rendez-vous au [42](#).

96

Vous nagez jusqu'à la maison dans laquelle vous entrez par le toit. Visiblement, elle est abandonnée depuis fort longtemps, car il n'en reste que les murs. Tout ce qui la décorait a disparu, mais cela ne l'empêche pas d'être ravissante, car elle est pleine d'anémones de mer et de poissons tropicaux. L'une des pièces abrite un bouquet de grandes Anémones de Mer, dont les tentacules ondulent doucement dans le courant. Si vous quittez la maison, rendez-vous au [381](#). Si vous examinez les Anémones, rendez-vous au [297](#).



172 *L'une des pièces abrite un bouquet de grandes Anémones de Mer.*

173

Intrigué par le nouveau milieu dans lequel vous venez de pénétrer, vous faites le tour de la cour. Nager vous semble maintenant tout naturel. Le pentacle magique est formé de carreaux émaillés rouge foncé et vert qui sont restés propres et brillants alors que le goémon et le corail ont envahi le dallage de la cour. Les constructions qui vous entourent sont bâties en pierre grise. L'une d'entre elles, plus haute et plus large que les autres, paraît nettement mieux conservée/Vous ne voyez aucun signe de vie nulle part, en dehors des poissons mais, soudain, vous surprenez du coin de l'œil un mouvement dans le grand bâtiment et vous comprenez qu'on vous observe. Si vous entrez dans la maison pour affronter ceux qui vous épient, rendez-vous au [211](#). Si vous vous élevez au-dessus des bâtiments et si vous quittez la cour pour voir ce qui se trouve au-delà, rendez-vous au [16](#).

174

Vous suivez l'allée, et les petits coraux et les plantes basses font place à des algues plus élevées. Progressivement, le jardin devient forêt. Devant vous retentit un bruit étrange, une sorte de rugissement glougloutant. Vous vous arrêtez et vous tendez l'oreille. Au bout d'un instant, vous entendez à nouveau le bruit... nettement plus proche. Si vous voulez faire demi-tour et prendre le large, rendez-vous au [359](#). Si vous préférez continuer pour voir d'où provient ce bruit, rendez-vous au [38](#).

175

Il vous explique que ces Perles possèdent un très grand pouvoir. Si vous en lancez deux sur le sol en prononçant le mot magique Tnecore-Mun, un Squelette animé se matérialisera pour combattre à vos

côtés. Le mot magique peut transformer jusqu'à 10 Perles d'un coup, produisant ainsi cinq Squelettes : une armée de morts vivants ! (« Mais vous ne devriez pas avoir besoin de tant », ajoute-t-il.) Si les Squelettes ne sont pas détruits au cours du combat, le mot Tnec-en-Parr prononcé par le jeteur de sort les fera disparaître en laissant les Perles intactes. N'oubliez pas cela ! dit Greylock. Et il reste des Perles à découvrir, mais la plupart d'entre elles sont gardées par des monstres tels que le Dragon de Mer. Et maintenant, parlons des Perles Argentées. Vous en avez ? » Si votre réponse est oui, rendez-vous au [241](#) ; si c'est non, rendez-vous au [154](#).

176

Le combat prend fin. Vous pouvez manger des Provisions si vous éprouvez le besoin de réparer vos forces. Cyrano vous félicite chaudement. « Vous êtes un véritable maître ! Vous avez surclassé le grand Cyrano ! Mais vous verrez que cela vous aura quand même été profitable, car Cyrano est le maître d'armes des maîtres ! » Effectivement, votre total actuel d'HABILETÉ s'élève de 1 point, et votre total de *départ* d'HABILETÉ est également augmenté de 1 point. Cyrano frappe à nouveau du pied, et vous vous retrouvez nageant en eau libre, au milieu d'un tas de poutres brisées. Rendez-vous au [111](#).

177

Le dauphin est désolé. « Mais il y a des pirates dans des tas d'îles ! Jamais nous ne trouverons la bonne ! » Il vous propose de vous ramener plutôt chez vous. Épuisé, vous acceptez. Et c'est ainsi que vous vous retrouvez, tandis que le soleil se couche et que vos branchies magiques se résorbent, à califourchon sur un Dauphin

nageant vers port des Sables-Noirs... Une conclusion imprévue pour votre aventure : vous n'avez pas retrouvé les pirates, mais vous êtes encore en vie.

178

« Je suis sur la piste d'un vaisseau pirate, déclarez-vous. Si vous m'aidez à le détruire, tous les trésors qu'il contient seront pour vous. Tout ce que je veux, c'est anéantir les pirates. » Ses yeux brillent, et il plonge une patte concupiscente dans son magot scintillant. « D'accord, gronde-t-il. Mais je ne vais pas vous suivre partout comme une bonne d'enfant, petit homme. Si vous trouvez votre vaisseau pirate, faites tinter deux Pièces d'Or trois fois, et puis encore trois fois. J'entendrai et je viendrai. Si vous possédez deux Pièces d'Or à faire tinter, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [391](#).

179

Vous lâchez le Poisson-Vrille qui se dilate pour former un petit poisson doté d'un long bec spirale. Il nage bravement vers le Kraken, mais il est rapidement capturé et dévoré. Si vous possédez un autre Poisson-Outil, vous pouvez le lâcher à son tour : rendez-vous au [31](#). Si vous préférez avoir recours à une tactique différente, rendez-vous au [99](#).

180

Le gouffre est sombre, mais une fois vos yeux accoutumés à l'obscurité, vous distinguez une vague lueur verte dans les profondeurs. En descendant encore, vous apercevez une lumière. Vous nagez dans cette direction jusqu'à ce que vous discerniez l'entrée d'une caverne, devant laquelle se dressent une table et un

banc rudimentaires. Du coin de l'œil, vous voyez une énorme ombre noire foncer sur vous. Rendez-vous au [256](#).

181

Lorsque la bataille prend fin, la plupart des autres Outils se sont enfuis, terrifiés. Parmi ceux qui restent, trois semblent présenter de l'intérêt : un Poisson-Vrille, un Poisson-Hache et le brillant Poisson-Lampion dont la lumière bleue éclaire la pièce. Prenez celui que vous voudrez, et même les trois si le cœur vous en dit, et rendez-vous au [150](#).

101

Vous dérivez pendant longtemps dans les ténèbres, au gré du courant, en espérant que vos yeux finiront par s'accoutumer à l'obscurité, mais il n'y a absolument rien à voir et, au fur et à mesure que le temps passe, vous commencez à avoir de plus en plus peur. Des coraux coupants vous lacèrent, des bêtes visqueuses se faufilent entre vos doigts. Finalement, l'enchantement qui vous permet de respirer sous l'eau s'épuise et vos branchies disparaissent. Après des heures d'épouvante, la mort est miséricordieusement rapide.

183

Le coup que vous venez d'asséner vous avait déséquilibré, et vous êtes entraîné au cœur du furieux tourbillon. Lancez deux dés : le chiffre amené est le nombre de points d'ENDURANCE que vous venez de perdre ! De plus, vous êtes tout étourdi, et votre Force d'Attaque sera réduite de 2 points lors de votre *prochain combat* seulement. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez vous allonger sur le sable, reprendre votre souffle et manger des Provisions si

vous le désirez, en vous promettant bien de ne plus jamais manquer de respect à un Lutin de Mer ! Si vous vous dirigez ensuite vers une grande formation corallienne qui s'élève à quelque distance de là, rendez-vous au [87](#). Si vous nagez du côté opposé, vers une zone de rochers et de madriers immergés, rendez-vous au [111](#).

184

Vous décidez de courir le risque, et vous arrachez le cachet qui scelle la bouteille. Voyant cela, le Fantôme s'éclipse en s'évaporant. Le bouchon de plomb saute en libérant une énorme bulle qui se solidifie pour former un Génie colossal et rébarbatif, coiffé d'un turban à aigrette. « Voilà mille ans que je suis enfermé dans cette maudite bouteille ! rugit le Génie. Il y a trop longtemps que j'attends l'envoyé du destin ! Vous allez m'expliquer votre retard inadmissible, ou je vous écrabouille tout de suite ? » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à apaiser le Génie qui, avant de disparaître, élève votre total de *départ* d'HABILETÉ de 1 point et vous restitue tous les points d'HABILETÉ que vous avez perdus. Si vous êtes Malchanceux, vos explications ne sont pas convaincantes. Le Génie vous laisse la vie... mais tout juste ! Il fait un geste, et l'eau gèle autour de vous en vous emprisonnant dans une chape de glace ! Après quoi il disparaît. Vos efforts frénétiques vous permettent de briser la glace avant d'être congelé à mort, mais votre ENDURANCE est réduite de 1 point. Vous avez intérêt à vous reposer et à manger des Provisions avant de repartir vers le grand édifice de pierre. Rendez-vous au [159](#).



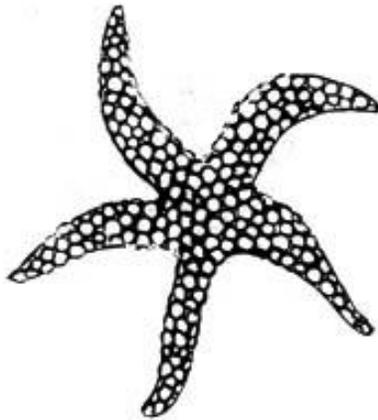
184 *L'énorme bulle forme un Génie colossal et rébarbatif.*

185

« Bon, dit le roi, vous vous êtes bien défendu, mais notre champion vous a quand même battu. Dans ces conditions, je crains que nous ne puissions pas faire grand-chose pour vous. » Vous partez. Rendez-vous au [347](#).

186

Vous lancez une ration de Provisions sur le sol. La plupart des Pieuvres se jettent sur la nourriture, mais quelques-unes s'intéressent davantage à vous et à votre sac. Si vous les repoussez doucement avec les mains, rendez-vous au [301](#). Si vous les attaquez à coups de sabre, rendez-vous au [290](#).



187

« Désolé, dites-vous, mais je n'ai rien vu de tel. » Le Génie des Eaux vous demande alors si vous seriez disposé à affronter le démon qui lui sert de geôlier. Au cas où vous accepteriez, il s'engage à vous récompenser généreusement. Si vous êtes d'accord pour combattre le démon, rendez-vous au [71](#). Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [171](#).

188

Vous nagez sous la coque du vaisseau. Bien que le soleil soit très bas sur l'horizon, vous voyez encore suffisamment clair. Vous tirez de votre sac le Poisson-Outil que vous avez décidé d'utiliser. Lequel est-ce :

Le Poisson-Hache ?	Rendez-vous au 306
Le Poisson-Vrille ?	Rendez-vous au 55
Le Poisson-Scie ?	Rendez-vous au 264
Le Poisson-Lampion ?	Rendez-vous au 130

189

Vous avez le vaisseau... mais pas d'équipage. Cependant, un canot de sauvetage en parfait état est arrimé sur le pont. Vous le descendez prudemment à l'eau. Une visite rapide du *Belzébuth* abandonné emplit votre sac de trésors, puis vous larguez les amarres et mettez le cap sur le port des Sables-Noirs. Derrière vous retentit une formidable explosion : le feu que vous aviez allumé vient d'atteindre la soute aux poudres et d'expédier le *Belzébuth* au cimetière des navires perdus. Vous serez bientôt chez vous, ayant dispersé les pirates et conquis un joli magot. Votre aventure s'est bien terminée.

190

Le Triton vous somme de justifier votre présence. Vous vous exécutez poliment, en expliquant que vous vous êtes égaré et que vous cherchez la sortie. Il devient aussitôt très aimable et déclare : « Du moment que vous n'êtes pas un Océanide... Nous sommes en guerre contre eux ». Il vous escorte dans la caverne qui se révèle

être spacieuse et peuplée de nombreux Tritons et Sirènes. « Laissez-nous vous témoigner un peu d'hospitalité, dit-il. Un bon bain dans notre sauna fera de vous un autre homme. A moins que vous ne préfériez tenter votre chance dans notre salle de jeu. » Si vous vous laissez séduire par le sauna, rendez-vous au [266](#). Si vous visitez la salle de jeu, rendez-vous au [164](#).

191

Vous nagez à l'intérieur de l'édifice sans rien y trouver d'extraordinaire, en dehors des vitraux. Et voilà encore un vitrail sur lequel vous figurez ! Cette fois, on vous y voit fuyant d'énormes tentacules. Si vous quittez la cathédrale, rendez-vous au [390](#). Si vous préférez rester et examiner d'autres vitraux, rendez-vous au [367](#).

192

Vous gagnez la poupe et vous descendez dans la soute au trésor. Elle est vide. Ses parois sont éventrées, et les dégâts ne semblent pas dus à des récifs de corail, mais plutôt à de gigantesques pinces. Etant donné l'allure du vaisseau, vous êtes certain qu'il était destiné à transporter des trésors, et cependant vous avez beau chercher, vous n'y trouvez, en tout et pour tout, qu'une unique Pièce d'Or, coincée entre deux longerons. Si vous quittez l'épave, rendez-vous au [222](#). Si vous n'avez pas encore visité la cabine du capitaine, vous pouvez le faire maintenant : rendez-vous au [40](#).

193

Vous prenez le Cristal de glace dans votre main et vous appelez le Génie des Eaux. Le Cristal disparaît et, presque aussitôt, le Génie des Eaux se manifeste sous la forme d'un courant. Sans que vous

avez besoin de lui expliquer quoi que ce soit, il comprend immédiatement le danger qui vous menace, il vous enveloppe, jaillit du trou de corail, passe entre les bras du Kraken et vous emporte. Rendez-vous au [303](#).

107

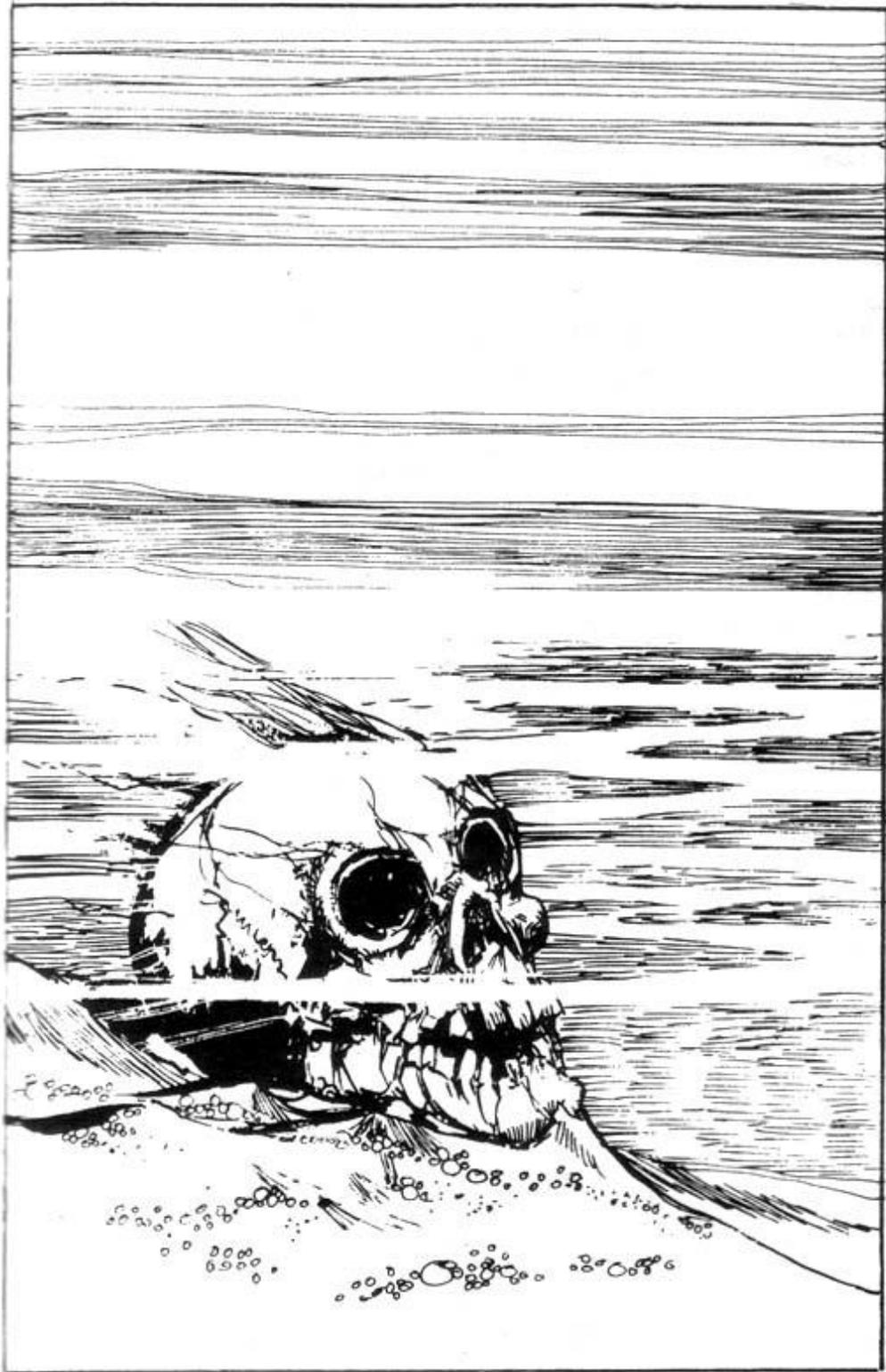
Il s'assoit pompeusement sur le sable fin et commence à pérorer d'un ton docte, l'index brandi pour souligner les différents points de son discours. « Les Perles Noires sont des trésors magiques qui vous permettront d'acquérir d'autres trésors. Si vous possédez déjà un bon sac de Perles, vous avez intérêt à affronter vos ennemis rapidement, avant la tombée de la nuit. S'il vous faut davantage de Perles, vous pouvez vous risquer dans l'ancre du Kraken, mais c'est une entreprise où beaucoup échouent ». Sur ces mots, le Lutin de Mer disparaît. Si vous vous sentez prêt à trouver et à affronter les pirates, rendez-vous au [382](#). Si vous n'êtes pas encore prêt, vous pouvez gagner la grande formation corallienne que le Lutin vous a désignée comme l'ancre du Kraken : rendez-vous au [87](#).

195

Vous voilà en possession du coffre que gardaient les Anémones de Mer. Il est trop lourd pour que vous l'emportiez. Si vous l'ouvrez, rendez-vous au [83](#). Si vous le laissez où il est et si vous partez sans y toucher, rendez-vous au [381](#).

107

Vous nagez jusqu'à l'espace dégagé, qui est une grande plaque de sable blanc. Un Crâne humain couvert de mousse est posé d'aplomb sur le sable. A votre approche, l'eau se met à scintiller



196 *Un crâne humain couvert de mousse est posé sur le sable.*

autour de la tête de mort et une petite voix retentit à l'intérieur de votre tête. Qu'allez-vous faire :

Prendre la poudre d'escampette ? Rendez-vous au [10](#)

Ecouter la voix ? Rendez-vous au [321](#)

Attaquer ? Rendez-vous au [26](#)

197

Vous vous retrouvez une fois de plus flottant sous la trappe. Si vous continuez votre chemin en suivant le courant, rendez-vous au [221](#). Si vous essayez de passer par la trappe, rendez-vous au [365](#).

198

Si vous êtes en possession d'une Couronne de jade, rendez-vous au [300](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

199

Greylock conclut le marché en vous remettant un petit flacon de liquide ambré. Vous pouvez emporter cette Potion Magique avec vous et l'utiliser quand il vous plaira, sauf pendant un combat : elle ramènera instantanément votre ENDURANCE à son niveau de *départ*. Rendez-vous au [154](#).

200

Heureusement, vous vous apercevez que la grille présente un point faible. En vous contorsionnant, vous parvenez à vous glisser entre deux barreaux, mais au prix de quels efforts ! Diminuez votre ENDURANCE de 1 point. En vous éloignant en hâte de votre prison, vous trouvez un sabre ordinaire, que vous pouvez ramasser

si bon vous semble. Vous nagez hors de la grotte, et le courant vous entraîne le long de la crevasse. Rendez-vous au [148](#).

201

Vous perdez 1 point de CHANCE pour ne pas avoir tenu votre promesse. Rendez-vous au [361](#).

202

Vous débouchez du souterrain au milieu d'une verte prairie de délicates plantes aquatiques. Ici, l'eau a une saveur fraîche et pure, comme l'air en montagne. Au loin pointent les flèches grises de la cathédrale engloutie dont on vous a parlé. Plus près, un magnifique Hippocampe broute le pâturage. Qu'allez-vous faire :

Gagner la cathédrale directement ? Rendez-vous au [141](#)

Attaquer l'Hippocampe ? Rendez-vous au [291](#)

Tenter d'appriivoiser l'Hippocampe en lui offrant des algues ?
Rendez-vous au [166](#)

203

La gourde vous fait récupérer des points d'ENDURANCE : 2 si votre total actuel d'ENDURANCE est égal ou supérieur à 8 ; en quantité suffisante pour l'élever à 10 s'il est inférieur à 8. Rendez-vous au [355](#).

110

Vous avancez en titubant, les mains tendues vers le coffre, mais, au lieu de l'atteindre, vous vous cognez la tête contre le mur, et le Collier vous entraîne dans la fissure. En vous enfonçant dans une eau dont la température et la pression augmentent sans cesse, vous

essayez désespérément d'arracher le Collier de votre cou. Lancez trois dés. Si le total est inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au [286](#). S'il est supérieur à votre total actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au [165](#).

205

Vous sortez de votre sac la pince de Crabe, vous la brisez contre un rocher et vous la lancez aux Pieuvres qui se jettent aussitôt dessus pour dévorer sa chair blanche avec avidité. Récupérez 2 points de CHANCE. Si vous allez examiner l'imposante formation corallienne qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous partez dans la direction opposée, rendez-vous au [382](#).

206

Les Vipères de Mer ont toutes péri. Vous poursuivez l'exploration des gradins du stade, mais sans rien y trouver d'intéressant. Si vous vous élevez jusqu'à la coupole et si vous quittez l'édifice, rendez-vous au [3](#). Si vous descendez dans l'arène, rendez-vous au [304](#).

207

Le Génie des Eaux vous enveloppe et vous emporte tellement vite que vous arrivez en un clin d'œil à l'île du Poisson. Le Génie des Eaux la contourne jusqu'à ce que vous aperceviez le *Belzébuth*, ancré dans une petite crique. « Adieu, mon ami, dit le Génie des Eaux. Je vous souhaite de réussir dans votre entreprise. » Et il disparaît, vous laissant entre deux eaux sous la coque du *Belzébuth*. Rendez-vous au [47](#).



208 *Le roi Mercoton écoute attentivement votre récit.*

208

Le roi Mercoton écoute attentivement votre récit et gratte son crâne écailleux d'une griffe baguée. « Je suis disposé à vous aider, Terrien, dit-il. Mais il faut d'abord que vous fassiez la preuve de votre vaillance. Récif de la Bretagne ! A ma botte ! » Un énorme Océanide cuirassé s'approche à grands pas et met un genou en terre devant le souverain. « J'aimerais assister à un combat singulier, décrète Mercoton. Le capitaine Récif de la Bretagne et ce Terrien vont s'affronter. Que le meilleur gagne ». Vous n'avez pas le choix : il faut combattre.

RECIF DE LA BRETAGNE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 12

Si vous réduisez l'ENDURANCE de Récif de la Bretagne à 2 points, rendez-vous au [70](#). Si Récif de la Bretagne réduit votre ENDURANCE à 2 points, ou si vous tentez de fuir, rendez-vous au [185](#).

209

Vos doigts se referment sur une pièce de monnaie... et, à ce moment-là, vous éprouvez une vive douleur. Vous retirez précipitamment votre main, et vous vous apercevez que vous tenez une Pièce d'Or... et un Poisson-Scorpion. Ce petit animal brillamment coloré vous a piqué avec ses épines venimeuses. Vous le rejetez dans la fontaine et vous glissez la pièce dans votre sac, mais votre main commence à vous élaner. Si vous possédez une Bague qui vous protège contre les poisons, vous n'êtes pas blessé. Dans le cas contraire, l'enflure de votre main diminue votre HABILITÉ de 2 points. Rendez-vous au [20](#).

210

Vous combattez le Génie des Eaux. Son corps liquide n'offre aucune résistance à votre sabre mais, visiblement, vos coups lui font mal. De son côté, il émet des jets de vapeur et des pluies de glace tout aussi dangereux que les diverses armes que vous avez affrontées jusqu'à présent.

GENIE DES EAUX HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [58](#). Si vous réduisez l'ENDURANCE du Génie des Eaux à 2 points, il implorera votre grâce. Vous pourrez alors soit le laisser vivre (rendez-vous au [15](#)), soit poursuivre le combat jusqu'à sa mort (rendez-vous au [386](#)).

211

Vous entrez dans la grande maison sabre au poing et vous vous trouvez en face non pas d'un monstre, mais d'une ravissante Sirène. Sentant instinctivement que celle-ci ne vous veut pas de mal, vous rengainez votre arme, un peu gêné, mais elle vous rassure d'un sourire et vous dit : « Vous avez bien fait, marin. Il y a beaucoup de créatures malfaisantes dans la ville d'Atlantis, et il ne faut pas avoir honte d'être sur ses gardes. Les vitraux de notre cathédrale m'ont montré votre arrivée parmi nous, et je suis venue vous accueillir. » « Mais pourquoi ne me suis-je pas noyé ? » demandez-vous. « Parce que, répond-elle, en pénétrant dans le pentacle, vous vous êtes placé sous la protection d'une puissante magie qui vous a doté d'une paire de branchies semblables aux miennes. Vous pourrez respirer sous l'eau jusqu'à la tombée de la nuit, mais ne remontez pas à la surface plus tôt, à moins d'y être obligé ! Quelle que soit l'heure, il suffira que vous aspiriez une seule bouffée d'air pour que l'enchantement se dissipe. » « Il faut que je trouve un

poisson doré qui s'enfuit. Le Lutin s'esclaffe de cette bonne blague et disparaît. Récupérez 4 points de CHANCE et partez. Si vous nagez vers une importante formation corallienne qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous prenez la direction opposée, pour gagner une zone de rochers et de madriers immergés, rendez-vous au [111](#).

214

Vous lâchez le Poisson-Hache. Il se dilate et devient un animal d'un mètre de long, doté d'un bec osseux, qui sort de la grotte de corail et attaque le Kraken. Il frappe le corps mou du monstre une fois... deux fois... et puis il est attrapé et dévoré. Si vous en venez à affronter le Kraken, rappelez-vous que cette escarmouche lui a coûté 4 points d'ENDURANCE. Si vous possédez un autre Poisson-Outil, vous pouvez le lâcher : rendez-vous au [31](#). Si vous préférez essayer une tactique différente, retournez au [99](#).

116

Si vous lancez Expéditif au cours d'un combat, l'Assaut vous est acquis automatiquement : ni votre adversaire ni vous ne faites appel aux dés. (Si vous luttez contre plusieurs adversaires, ceux que vous n'attaquez *pas* avec Expéditif continuent à déterminer leur Force d'Attaque avec les dés, et vous devez en faire autant contre eux pour vous défendre.) Expéditif atteint toujours son but et réduit de 10 points l'ENDURANCE de l'adversaire. Après quoi il disparaît, ce qui fait que vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous êtes venu.

216

Laissant le Fantôme se lamenter sur son triste sort, vous partez vers le bâtiment de pierre carré que vous avez aperçu d'en haut. Rendez-vous au [159](#).

217

La Statue chante vos louanges. Récupérez 3 points de CHANCE. Si vous restez dans le mausolée pour le visiter, rendez-vous au [331](#). Si vous partez, rendez-vous au [257](#).

218

Le Dauphin et vous luttez côte à côte contre l'énorme Requin. Chacun de vous l'attaque individuellement au cours de chaque Assaut, mais le Requin doit choisir lequel de ses deux adversaires il va combattre. Avant chaque Assaut, lancez un dé pour le Requin : si vous amenez un chiffre pair, c'est à vous qu'il s'en prendra ; si vous amenez un chiffre impair, il combattra le Dauphin. Le Requin attaquera l'ennemi choisi comme dans un combat ordinaire, mais il n'infligera aucune blessure à l'autre, même si sa Force d'Attaque est supérieure : dans ce cas, on considérera seulement que le Requin s'est bien défendu. En revanche, si le second adversaire a une Force d'Attaque supérieure à la sienne, le Requin sera blessé dans les conditions habituelles.

HABILETÉ ENDURANCE

REQUIN	8	15
DAUPHIN	10	9

Fuir par le tunnel ?

Rendez-vous au [17](#)

Essayer d'atteindre l'ouverture que vous apercevez dans le
plafond ?

Rendez-vous au [378](#)

221

Vous nagez dans le sens du courant en laissant celui-ci vous entraîner. Bientôt, vous apercevez une grande porte ronde encastrée dans la muraille. Agrippant une branche de corail pour ne pas être emporté par le courant, vous examinez cette porte, sur le panneau de laquelle sont gravés des caractères cabalistiques. Qu'allez-vous faire :

Repartir en suivant le courant ?

Rendez-vous au [162](#)

Frapper à la porte ?

Rendez-vous au [247](#)

Enfoncer la porte et vous ruer à l'intérieur ? Rendez-vous au [307](#)

119

L'entrée du jardin sous-marin n'est pas loin du vaisseau. Vous nagez vers elle. Rendez-vous au [2](#).

223

Vous nagez vers le vaste dôme rouge qui s'élève au fond de l'océan. Plus vous vous en approchez, plus ses proportions vous paraissent gigantesques. Vous y pénétrez par le trou de la coupole. A l'intérieur, vous trouvez seulement une immense piste sablée, entourée de rangées de gradins. Si vous descendez jusqu'au sol de l'arène, rendez-vous au [304](#). Si vous vous arrêtez à mi-hauteur pour visiter les gradins, rendez-vous au [283](#).

224

C'est une injure grave ! Les courtisans furieux tirent leur épée et vous attaquent. Heureusement, la pièce est si encombrée qu'ils doivent vous affronter l'un après l'autre... et ce sont des courtisans plus que des bretteurs expérimentés. Malheureusement, vous êtes obligé de les tuer tous pour pouvoir partir.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier OCEANIDE	6	8
Deuxième OCEANIDE	7	6
Troisième OCEANIDE	6	7
Quatrième OCEANIDE	5	8

Si vous les abattez tous les quatre, vous pouvez plonger par la fenêtre et vous éclipser. Rendez-vous au [347](#).

225

Le vieux Greylock vous pose un tas de questions, et vous n'êtes pas entièrement certain de pouvoir lui faire confiance. Il manifeste un grand intérêt pour tout ce que vous avez fait et découvert depuis votre arrivée à Atlantis. Soudain, il tire d'une poche de sa longue robe une baguette magique. Si vous décidez de l'attaquer avant qu'il n'ait eu la possibilité de s'en servir, rendez-vous au [95](#). Si vous attendez de voir où il veut en venir, rendez-vous au [376](#).

226

Votre proposition n'intéresse pas l'Ogre. « Bientôt, moi manger vous. Alors, moi tout prendre. Vous pas parler. Vous manger pour devenir gras. » Rendez-vous au [256](#) et modifiez votre tactique.

227

En levant les yeux, vous apercevez un groupe de Tritons qui arrivent à la rescousse, chacun d'eux tenant son trident pointé en avant d'une façon menaçante. Qu'allez-vous faire :

Les attendre de pied ferme et combattre ? Rendez-vous au [281](#)

Ramasser le trident tombé sur le sol et attaquer ? Rendez-vous au [21](#)

Prendre la poudre d'escampette ? Rendez-vous au [152](#)

Essayer de plaider votre cause ? Rendez-vous au [121](#)

121

« Rien de plus facile ! » couine le Dauphin. Vous vous cramponnez à son dos, et il fend les eaux vers la destination de votre choix. Très rapidement, vous vous retrouvez nageant sous la coque du *Belzébuth* à l'ancre. Le Dauphin vous souhaite bonne chance et repart. Rendez-vous au [47](#).

229

Choisissez le poisson que vous allez offrir à la Sorcière et rendez-vous au [338](#).

230

Votre tentative de fuite stimule le Mérou. Malgré sa corpulence, c'est un nageur beaucoup plus rapide que vous. Il ne tarde pas à vous rattraper et vous mord le pied, ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [119](#).

231

Vous nagez frénétiquement vers l'issue de la caverne, mais le Dragon se lance à votre poursuite avec beaucoup plus de célérité que vous ne l'auriez supposé et vous rattrape avec sa patte griffue. Vous perdez le nombre de points d'ENDURANCE déterminé en lançant un dé. Rendez-vous au [28](#) et battez-vous.



232

La Statue frappe avec sa canne de pierre, et vous parez les coups avec votre sabre. Le fait que ses pieds soient scellés à son socle la rend très malhabile, mais sa force est colossale.

STATUE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 16

Si vous décidez de prendre la *Fuite*, vous subissez la blessure que cela vous coûte et rendez-vous au [39](#). Si la Statue vous atteint au point de réduire votre total d'ENDURANCE à 2 points, rendez-vous au [126](#). Si vous venez à bout de la Statue, vous pouvez partir en emportant votre butin : rendez-vous au [257](#).

233

Vous plongez dans le conduit obscur. A quatre mètres environ au-dessous du fond de l'eau, celui-ci débouche dans un couloir. Si vous prenez à droite, rendez-vous au [245](#). Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [270](#).



232 *La Statue frappe avec sa canne de pierre.*

234

L'allée s'incurve et se ramifie. En continuant tout droit, vous arrivez dans une clairière soigneusement dégagée, au centre de laquelle une grosse bulle irisée entoure une maisonnette d'aspect tout à fait normal. A l'intérieur de la bulle, vous apercevez des plantes comme il en pousse partout sur la terre ferme... et même un chat ! Vous vous approchez et vous observez, à travers la bulle, la fenêtre de la maisonnette. Derrière les carreaux, vous distinguez un vieillard assis à un bureau. Prenant soudain conscience de votre présence, celui-ci lève les yeux. Vos regards se croisent, et il vous fait signe de le rejoindre d'un geste amical et parfaitement naturel. Si vous reculez sous le couvert des algues, rendez-vous au [322](#). Si vous vous dirigez vers la maisonnette pour faire la connaissance du vieil homme, rendez-vous au [135](#).

124

Le Diable de Mer est mort. Vous nagez à l'intérieur de l'édifice sans rien y trouver d'extraordinaire, en dehors des vitraux. Et voilà encore un vitrail sur lequel vous figurez ! Cette fois, on vous y voit fuyant d'énormes tentacules. Si vous quittez la cathédrale, rendez-vous au [390](#). Si vous préférez rester et examiner d'autres vitraux, rendez-vous au [367](#).

236

La horde de Squelettes qui jaillit du pont est la chose la plus terrifiante que les pirates aient jamais vue ! Certains d'entre eux se jettent à la mer, mais la plupart tombent simplement à genoux en demandant grâce. Le capitaine Carnage rugit de fureur et fonce sur vous, mais il est abattu par ses propres hommes. Vous commandez à vos Squelettes de ne pas attaquer tout de suite, et un pirate à la

stature impressionnante vous crie : « Quels sont les ordres, Capitaine ? Si vous nous épargnez, nous vous servirons. » Vous pesez le pour et le contre et vous finissez par répondre : « Eh bien, je ne suis pas un pirate et je n'ai aucune envie d'en devenir un, mais si vous me servez d'équipage jusqu'à ce que mes Squelettes aient appris la manœuvre, j'aurai autant de miséricorde pour vous que vous en avez eu pour moi et je vous laisserai sauter par-dessus bord quand nous serons à une journée de la côte. Il se pourrait même que je me montre généreux et que je vous permette de prendre un canot. » Les pirates acceptent avec reconnaissance, et c'est ainsi que, avec l'aide de votre équipage de Squelettes, vous ramenez le vaisseau pirate au port des Sables-Noirs. Les trésors amassés dans la cale font de vous un homme riche... et vous êtes désormais propriétaire de votre navire. Votre aventure se solde par un succès complet.

125

Les Anémones de Mer étant fixées au sol, vous pouvez les fuir sans qu'elles vous infligent une blessure. Rendez-vous au [381](#).

238

Vous gagnez le pont du *Belzébuth* et vous tranchez les filins qui retiennent le plus gros des canots de sauvetage. Celui-ci remonte à la surface comme un bouchon. Vous en faites autant et vous vous hissez dans le canot. C'est le moment que le soleil choisit pour se coucher, et vos branchies se résorbent. Désormais, vous ne pouvez plus redescendre jusqu'au *Belzébuth* pour en explorer la soute. Vous n'avez pas gagné le moindre trésor, mais vous avez détruit les pirates. Votre aventure est terminée.

239

En nageant furieusement, vous échappez au tourbillon, qui se calme et disparaît. Vous repartez aussitôt. Si vous gagnez une grosse formation corallienne qui s'élève à quelque distance de là, rendez-vous au [87](#). Si vous prenez la direction opposée, vers une zone de rochers et de madriers immergés, rendez-vous au [111](#).

240

Le Dauphin se présente : il s'appelle Kiiikouiiit. Il prétend connaître quelqu'un qui serait susceptible de vous aider et il propose de vous y conduire, ce que vous acceptez avec joie. A califourchon sur le dos de Kiiikouiiit, vous franchissez une brèche invisible du récif de corail par-dessus une falaise abrupte et vous plongez vers une plaque de sable encadrée d'un côté par l'épave d'un galion et de l'autre par une grande grille de fer donnant sur un jardin sous-marin. « Poussez la grille, tournez à gauche, ne touchez à rien ! caqueté le Dauphin. Si vous avez besoin d'aide, appelez-moi. » Il file comme un trait et disparaît. Si vous franchissez la grille de fer, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez examiner d'abord le vaisseau naufragé, rendez-vous au [282](#).

241

Vous lui montrez la Perle Argentée que vous avez découverte. « Parfait ! dit-il. La magie de cette Perle ne peut vous être d'aucune utilité, mais elle a une grande valeur pour moi. En échange, je vous donnerai à choisir entre trois Potions. Ne craignez rien, on peut les boire sous l'eau. » Vous acceptez de bon cœur. Quelle Potion allez-vous prendre :

La Potion de Vigueur ?	Rendez-vous au 199
La Potion de Bonne Fortune ?	Rendez-vous au 285
La Potion d'Essence Volatile ?	Rendez-vous au 318

242

« En échange d'une Perle Noire, dit le Génie des Eaux, je vous donnerai un Cristal de glace qui se conservera indéfiniment sans jamais fondre. Ce Cristal vous permettra de me convoquer une fois. J'entendrai votre appel et je vous transporterai où vous voudrez dans le monde aquatique, de n'importe quel endroit vers n'importe quel autre endroit. » Si vous êtes d'accord pour échanger une Perle Noire contre le Cristal de glace, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez conserver votre Perle Noire, rendez-vous au [85](#).

127

Etes-vous en possession de deux Pièces d'Or ? Alors, rendez-vous au [157](#). Sinon, vous ne pouvez pas appeler le Dragon de Mer. Retournez au [47](#) et adoptez une autre tactique.

244

Vous vous trouvez devant un poisson de la taille d'un homme à moins qu'il ne s'agisse d'un homme ressemblant étrangement à un poisson — coiffé d'un grand chapeau à plumes. Il frappe le sol de son pied botté, vous salue avec sa rapière et s'avance vers vous. Qu'allez-vous faire :



244 *Vous vous trouvez devant un homme
ressemblant étrangement à un poisson.*

L'attaquer ? Rendez-vous au [79](#)

Lui demander qui il est ? Rendez-vous au [335](#)

Attendre en espérant que cette illusion va se dissiper ? Rendez-vous au [299](#)

245

Vous vous frayez un chemin entre des algues gluantes qui s'accrochent à vous. Certaines des plantes de l'océan émettent une vague phosphorescence qui vous permet de voir à quelques mètres devant vous. Au bout d'un moment, les murs du tunnel font place à des rochers aux arêtes vives, et le sol semble s'incliner légèrement vers le bas. Juste comme vous commencez à vous dire que ce tunnel ne finira jamais, vous vous trouvez devant une lourde porte de bois. Vous l'ouvrez, vous la franchissez à la nage... et vous vous apercevez que vous avez surgi de la paroi à-pic d'une falaise verticale ! La porte se referme toute seule derrière vous. Pendant une seconde, une peur panique vous étreint, et puis vous vous rappelez que vous ne pouvez pas tomber. Flottant entre deux eaux dans la mer transparente, vous regardez autour de vous. Rendez-vous au [53](#).

246

Vous plantez votre harpon dans le Mérou. La surprise l'arrête pile. Au lieu de poursuivre le combat, il s'enfuit en emportant le harpon avec lui. Rendez-vous au [340](#).

247

Vous frappez poliment à la porte. Une voix aiguë, hargneuse, vous crie « Filez ! ». Les signes cabalistiques gravés sur le panneau

rougeoient, et une douleur lancinante vous vrille le crâne. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Qu'allez-vous faire :

Frapper à nouveau ? Rendez-vous au [153](#)

Repartir en suivant le courant ? Rendez-vous au [162](#)

Forcer la porte ? Rendez-vous au [307](#)

248

La spirale de la Bague se resserre pour s'adapter à votre doigt. En l'enfilant, vous vous sentez plus fort : récupérez 2 points d'ENDURANCE et élevez votre total de *départ* d'ENDURANCE de 2 points. Vous quittez la caverne de l'Ogre et vous repartez dans le courant qui vous entraîne le long de la crevasse en vous élevant progressivement. Rendez-vous au [148](#).

249

Vous parvenez à vous débarrasser des Crabes et vous vous hâtez de quitter la maison et de prendre le large. Rendez-vous au [389](#).

130

Le poison de la Pieuvre est si puissant que votre Bague magique disparaît et que vous perdez quand même 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous découvrez également que les petites Pieuvres vous ont volé ! Vous avez perdu 1 ration de vos Provisions et l'un des objets (au choix) de votre sac. Si vous souhaitez examiner l'imposante formation corallienne qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous prenez la direction opposée, rendez-vous au [382](#).

251

Vous nagez vers la lueur bleue, dont l'intensité croît jusqu'à vous permettre de voir clairement. En jetant un coup d'œil par une porte ouverte, vous apercevez un vieux Triton tout rabougri penché sur un établi. Il est en train de scier un morceau de bois et se sert pour cela d'un Poisson-Scie argenté. D'autres Poissons-Outils sont accrochés aux murs, et la lueur bleue provient d'un brillant Poisson-Lampion qui flotte entre deux eaux au-dessus de la tête du Triton. Si vous foncez dans la pièce et si vous attaquez le vieux Triton par surprise, rendez-vous au [25](#). Si vous engagez la conversation avec lui, rendez-vous au [57](#).

131

Heureusement, vous étiez solidement planté sur vos pieds, et vous n'avez pas été entraîné au cœur du tourbillon. *Tentez votre Chance* une fois de plus. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [239](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [144](#).

253

En comparaison du Kraken, tous les autres monstres que vous avez affrontés jusqu'ici font figure de freluquets. Votre seul espoir réside dans le fait qu'il n'est pas habitué à combattre des adversaires aussi minuscules que vous.

KRAKEN HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 30

Si vous essayez de fuir, rendez-vous au [309](#). Si vous tuez le Kraken, rendez-vous au [125](#).

254

Sabre au poing, vous vous ruez sur la Sorcière. Celle-ci esquivé votre attaque et riposte en vous jetant des sortilèges : à chaque geste de ses mains crochues, vous sentez l'impact de sa magie noire. Le combat avec la Sorcière se déroule de la façon suivante : chaque fois qu'elle remporte un Assaut, lancez un dé ; si vous amenez 1 ou 2, vous perdez 2 points d'ENDURANCE de la manière habituelle ; si vous amenez 3 ou 4, c'est 1 point d'HABILETÉ que vous perdez, et si vous amenez 5 ou 6, vous perdez 2 points de CHANCE. Vous pouvez utiliser votre propre CHANCE pour augmenter la gravité des blessures que vous infligez à la Sorcière, mais *non* pour diminuer l'effet des maléfices qu'elle vous jette !

SORCIERE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [368](#). Si vous tuez la Sorcière, rendez-vous au [56](#).

255

Il n'y a rien d'autre, parmi les ossements éparpillés, qui soit susceptible de vous être utile. Si vous descendez pour rejoindre le Génie des Eaux et lui remettre une Perle, rendez-vous au [351](#). Si, oubliant votre promesse, vous montez au lieu de descendre, rendez-vous au [201](#).

132

Les énormes mains de l'Ogre de Mer se referment sur vous, et vous avez beau vous débattre, vous êtes impuissant contre sa force colossale. Il vous emporte dans sa caverne, vous traîne dans les profondeurs de son antre et vous assomme d'une claqué sur le



256 *L'Ogre de Mer vous a emprisonné derrière un treillage de solides barreaux.*

crâne ! Quand vous reprenez vos esprits, il vous a emprisonné au fond de la grotte derrière un treillage de solides barreaux. « Manger, vous ordonne-t-il en vous lançant un morceau de poisson. Vous grossir. Vous être bientôt bon dîner. » Vous pouvez manger le poisson tout de suite (il fait récupérer 4 points d'ENDURANCE) ou le ranger dans votre sac comme une ration de Provisions. Et maintenant, qu'allez-vous faire :

Utiliser la Potion d'Essence Volatile (si vous la possédez) ?
Rendez-vous au [143](#)

Injurier l'Ogre et le défier de vous affronter en combat singulier ?
Rendez-vous au [109](#)

Essayer de soudoyer l'Ogre pour qu'il vous libère ? Rendez-vous au [226](#)

Attendre en espérant que l'Ogre finira par s'en aller ? Rendez-vous au [77](#)

257

En partant, vous remarquez une énorme trappe dans le sol. L'anneau de bronze qui sert de poignée a au moins cinquante centimètres de diamètre ! Si vous essayez d'ouvrir la trappe, rendez-vous au [90](#). Si vous quittez le mausolée, rendez-vous au [23](#).

134

Vous fouillez dans votre sac de cuir et vous en tirez le Poisson-Lampion. Aussitôt lâché, il se dilate et devient une créature allongée, qui nage en émettant une lumière bleue. Cette créature tourne docilement en rond au-dessus de votre tête, ce qui éclaire les alentours et vous permet de constater que vous vous trouvez

dans une vaste grotte de corail, traversée par un courant d'une puissance modérée. Qu'allez-vous faire :

Remonter le courant ? Rendez-vous au [384](#)

Descendre le courant ? Rendez-vous au [221](#)

Essayer de rouvrir la trappe et de vous échapper ? Rendez-vous au [365](#)

259

Vous vous éloignez en nageant le plus vite possible. Non loin de là, vous apercevez une petite construction qui ne possède qu'une seule ouverture : une porte trop étroite pour qu'un Dauphin puisse la franchir. Vous vous y réfugiez, et la première chose que vous remarquez, en regardant autour de vous, est un grand trou noir dans le sol. Celui-ci se révèle être l'orifice d'un tuyau. En dépit de tous vos efforts, vous êtes aspiré dans les ténèbres. Rendez-vous au [104](#).

260

Vous remontez à la nage le long de la paroi. Il y a du chemin à parcourir ! Au fur et à mesure que vous vous rapprochez de la surface, l'eau s'éclaircit, et vous vous apercevez que le sommet de la falaise est un récif de corail qui émerge de l'océan. Si vous faites demi-tour et si vous repartez en direction de la ville engloutie, rendez-vous au [64](#). Si vous vous hissez sur le récif de corail pour l'explorer, rendez-vous au [379](#).

261

Vous déclarez à Greylock que vous préféreriez éviter le Dragon de Mer. « Dans ce cas, répond-il, tenez-vous à l'écart des endroits

sombres. » Il vous emmène dans la pièce du fond et soulève une trappe dans le plancher de sa maisonnette. « Dépêchez-vous, dit-il, et que le sort soit avec vous ! » Vous vous glissez dans le souterrain. De nouveau, vous ressentez un picotement en traversant la bulle magique de Greylock, et vous vous retrouvez respirant une fois de plus de l'eau de mer. Le tunnel est obscur, mais le magicien fait un geste de la main et un Poisson-Lampion apparaît, nageant à vos côtés pour vous éclairer. La trappe se referme et le courant vous entraîne. Rendez-vous au [96](#).

262

Le Génie des Eaux vous enveloppe et vous emporte tellement vite que vous arrivez à la baie des Flibustiers en un clin d'œil. Le Génie des Eaux vous fait faire le tour de l'île, mais vous n'apercevez pas le moindre vaisseau de pirates. « Je regrette, mon ami, vous dit le Génie des Eaux, mais j'ai accompli ma tâche et je dois m'en aller. » Il disparaît, et vous gagnez le rivage en sentant vos branchies se résorber au moment où vous crevez la surface de l'eau. Vous voilà abandonné sur une île déserte. Demain, il fera jour et vous trouverez peut-être un moyen de rentrer chez vous, mais, dans l'immédiat, votre aventure est terminée.

136

Un frémissement magique vous traverse la main. Le manche du poignard porte un nom gravé en caractères très anciens : Expéditif. C'est visiblement une arme de jet. Si vous lancez Expéditif au cours d'un combat, rendez-vous au [215](#) pour connaître ses effets. Notez ce numéro, mais ne lisez pas le paragraphe correspondant avant le moment où vous déciderez d'employer Expéditif contre un adversaire. (Lorsque vous vous rendez au **215**, vous noterez

également le numéro du paragraphe que vous serez en train de lire à ce moment-là, afin de pouvoir y revenir.) N'ayant, pour l'instant, aucun ennemi à combattre, vous ne pouvez pas utiliser Expéditif immédiatement. Rendez-vous au [381](#).

264

Vous lâchez le Poisson-Scie. Il se transforme en un gros poisson doté d'un long bec dentelé qui nage docilement vers le vaisseau et entreprend de scier la coque... mais celle-ci est trop lisse pour qu'il puisse l'entamer. Déconfit, le Poisson-Scie s'éclipse. Rendez-vous au [188](#) si vous désirez essayer un autre Poisson-Outil, au [47](#) si vous préférez employer une tactique différente.

265

Un frémissement d'excitation secoue l'assemblée. Le roi est très impressionné. « La grande Couronne d'Atlantis ! Nous pensions qu'elle était entre les mains des Tritons ! » Il échange quelques mots avec l'un de ses conseillers et on apporte bientôt, sur un plateau, deux Bracelets sertis de pierreries. « Acceptez ces bijoux avec nos remerciements, Terrien. Ces Bracelets sont magiques. Loin d'alourdir vos bras, ils augmenteront votre virtuosité. » Le port des Bracelets augmentera votre Force d'Attaque de 1 point. « Et maintenant, demande le roi, en quoi pourrions-nous vous être utile dans vos affaires ? » Rendez-vous au [296](#).

266

Le sauna est extrêmement luxueux. Après quelques minutes de relaxation, vous vous sentez beaucoup mieux... mais un peu bizarre. En repartant, vous apercevez votre reflet dans un miroir. Le Triton n'avait pas exagéré : ce bain a effectivement fait de vous

un autre homme ! Retournez au début de ce livre et déterminez à nouveau, à l'aide des dés, vos points d'ENDURANCE, d'HABILETÉ et de CHANCE. (Notez le numéro de ce paragraphe — **266** — pour pouvoir y revenir quand vous aurez terminé.) Remplacez tous vos points actuels par ces nouveaux points de *départ*. Après quoi, vous estimez préférable de quitter les sympathiques Tritons avant qu'il ne vous arrive quelque chose d'encore plus extraordinaire. Rendez-vous au [138](#).

267

Si vous désirez prendre une leçon d'escrime, rendez-vous au [22](#). Si vous refusez en disant qu'il doit y avoir erreur, rendez-vous au [317](#).

268

Vous arrachez votre sabre du cadavre de l'Araignée de Mer et, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous consacrez quelques secondes à l'introduire entre les valves du Coquillage géant pour forcer celui-ci à s'ouvrir et à libérer votre pied. A l'intérieur du Coquillage, vous découvrez une Perle Argentée. Vous vous en emparez et vous partez. Dans quelle direction :

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| La cabine du capitaine ? | Rendez-vous au 40 |
| La soute au trésor ? | Rendez-vous au 192 |
| Hors du bateau, vers le jardin ? | Rendez-vous au 2 |

269

Vous vous approchez de la cathédrale engloutie et vous en faites le tour. C'est un imposant édifice de style gothique, avec des gargouilles sur le toit. Vous franchissez le grand portail à la nage, et votre attention est immédiatement attirée par les grands vitraux



269 *Vous vous approchez de la cathédrale engloutie.*

272

Vous évitez la plupart des créatures, mais quelques-unes d'entre elles vous barrent la route et vous entourent. Vous êtes obligé de combattre. Considérez ces Vers Carnivores comme un adversaire unique.

VERS CARNIVORES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous détruisez ce petit groupe de Vers Carnivores, rendez-vous au [170](#).

273

Le Dauphin est heureux de cesser le combat et il vous laisse partir sans vous décocher un dernier coup, ce qui fait que vous ne subissez pas de blessure en fuyant. Lorsqu'il s'éloigne, on croirait qu'il secoue la tête. Le sang répandu teinte les eaux de rouge. Brusquement alerté par un sixième sens, vous vous retournez et vous voyez un énorme Requin couleur sable qui fonce vers vous, attiré par l'odeur du sang ! Vous comprenez que la *Fuite* est impossible : il va falloir combattre. Vous n'avez pas le temps de manger des Provisions ni de boire une Potion avant le début de l'affrontement.

REQUIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 15

Si vous tuez le Requin, rendez-vous au [370](#).

274

Vous avez fait apparaître deux Squelettes. Lorsque vos morts vivants passent à l'attaque, les flibustiers se dispersent. Beaucoup s'enfuient, et les survivants sont décimés avant que les Squelettes ne s'écroulent. Vous vous retrouvez alors devant cinq adversaires :

quatre pirates et le capitaine Carnage en personne. Vous devez les combattre deux par deux, en commençant par les deux premiers que vous affronterez en même temps. Au cours de chaque assaut, chacun des deux pirates vous attaquera séparément, mais vous ne lutterez que contre un seul, à votre choix. Attaquez le pirate choisi par vous comme dans un combat normal. Quant à l'autre, vous ne le blesserez pas, même si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne ; considérez simplement que vous vous êtes bien défendu contre lui. Si, en revanche, sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous blessera de la manière habituelle. Quand vous aurez tué un pirate, *le suivant prendra sa place*, ce qui fait que vous aurez toujours deux adversaires devant vous, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus en réserve.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier PIRATE	7	13
Deuxième PIRATE	9	9
Troisième PIRATE	8	14
Quatrième PIRATE	9	12
CAPITAINE CARNAGE	11	12

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous tuez tous les pirates, rendez-vous au [189](#).

275

Vous lui tendez une Perle. « Enfin libre ! s'écrie-t-il. Maintenant, je vais pouvoir me venger de cette captivité ! » Le courant qui parcourt le sol de la pièce monte à la verticale et fait fondre la glace du plafond, dans lequel apparaît un trou noir. Le Génie des

Eaux vous remet le Cristal qu'il vous a promis, puis il s'élance par le trou du plafond. Presque aussitôt, vous entendez les échos d'un combat. Au bout d'un instant, le silence se rétablit. Si vous montez voir ce qui s'est passé, rendez-vous au [310](#). Si vous préférez repartir par où vous êtes arrivé, rendez-vous au [42](#).



276

Le tunnel s'élève et débouche au fond de la mer, au milieu d'un bouquet de grandes algues arborescentes. Le Poisson-Lampion s'en va, sa mission accomplie. Quittant le couvert des algues, vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans une clairière soigneusement dégagée, au centre de laquelle une grosse bulle irisée entoure une maisonnette d'aspect tout à fait normal. A l'intérieur de la bulle, vous apercevez des plantes comme il en pousse partout sur la terre ferme... et même un chat ! Vous vous approchez et vous observez, à travers la bulle, la fenêtre de la maisonnette. Derrière les barreaux, vous distinguez un vieillard assis à un bureau. Prenant soudain conscience de votre présence, celui-ci lève les yeux. Vos regards se croisent, et il vous fait signe de le rejoindre d'un geste amical et parfaitement naturel. Si vous reculez à l'abri des algues, rendez-vous au [322](#). Si vous vous dirigez vers la maisonnette pour faire la connaissance du vieil homme, rendez-vous au [135](#).

277

Vous avez tué le Dragon de Mer, ce qui est un haut fait digne des plus célèbres héros. Le soir tombe vite, et vous savez que

l'enchantement tire à sa fin. Sans perdre de temps, vous ramassez une poignée d'or sur la pile de trésors et vous nagez vers la surface. Au moment où votre tête émerge de l'eau, le soleil se couche. Vous sentez vos branchies magiques se résorber... mais vous n'avez plus besoin d'elles : votre retour à l'air libre était minuté à la seconde ! Non loin de vous, l'un des canots de sauvetage du *Belzébuth* flotte sur les flots. Vous y grimpez, vous hissez la voile et mettez le cap sur le port des Sables-Noirs. Vous avez anéanti les pirates, et l'affaire vous laisse un petit bénéfice. Votre aventure est terminée.

144

Vous ouvrez la bouteille et vous buvez son contenu. La Potion d'Essence Volatile dissout instantanément votre corps et tout ce que vous transportez avec vous. Cela vous permet de vous infiltrer dans les fissures de la muraille de corail et de ressortir de l'autre côté, où vous reprenez rapidement votre consistance normale hors de vue du Kraken. Rendez-vous au [382](#).

279

Le Génie des Eaux vous enveloppe et vous entraîne à toute vitesse à travers l'océan, jusqu'à une grève de sable sur laquelle il vous dépose au moment où le soleil se couche. Après l'avoir remercié et l'avoir regardé s'éloigner, vous sortez de l'eau et vous sentez vos branchies se résorber. Attiré par des échos d'une bacchanale, vous traversez la plage à pas de loup. Malheureusement, ce campement de pirates n'est pas bon ! Et les brigands qui font bombance dans cette île ne constituent pas un équipage, mais plusieurs. Au moment où vous comprenez votre erreur, les pirates vous aperçoivent, et l'accueil qu'ils vous réservent est encore plus

déplaisant que celui du capitaine Carnage. Votre aventure est terminée.

145

Au moment où le Mérou vous repère, vous rengainez votre sabre et vous brandissez le harpon. Le Mérou fonce sur vous, la gueule ouverte, mais vous l'esquivez adroitement et vous le frappez avec le harpon. Lancez deux dés. Si le total amené est inférieur ou égal à votre total actuel d'HABILETÉ, rendez-vous au [246](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [375](#).

281

Vous vous adossez à la muraille et vous faites de terribles moulinets avec votre sabre. Plusieurs des Tritons qui vous assaillent sont fauchés mais, chaque fois que vous en abattez un, il en arrive deux autres pour prendre sa place. Finalement, un trident aux pointes effilées trouve le chemin de votre cœur. Pour vous, c'est la fin du voyage.

282

Vous vous approchez du vaisseau coulé. Ses mâts se dressent toujours de toute leur hauteur au-dessus du pont et quelques lambeaux de voiles flottent encore dans le courant, mais un grand trou éventre sa coque. Vous distinguez un mouvement à l'intérieur. Un être indistinct, mais volumineux, y a élu domicile. Si vous allez voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [24](#). Si vous renoncez à visiter l'épave, rendez-vous au [222](#).



282 *Un grand trou éventre la coque du vaisseau.*

283

Les gradins du stade sont faits de longues plaques de marbres froides, qu'un courant sous-marin maintient relativement propres. Voyant briller quelque chose sous l'un d'eux, dans la pénombre, vous sondez prudemment l'obscurité avec votre sabre : c'est une Vipère de Mer ! En fait, il y en a même plusieurs, qui vous observent de leurs yeux sans paupières. Si vous essayez de les tuer, rendez-vous au [122](#). Si vous remontez jusqu'au trou de la coupole pour quitter le dôme, rendez-vous au [3](#).

284

Le roi vous congédie sèchement et les gardes vous empoignent chacun par un bras pour vous entraîner sans ménagement hors de la présence royale. Votre manque d'esprit chevaleresque vous a fait perdre 2 points de CHANCE. Les gardes vous expulsent du palais par le grand portail. Rendez-vous au [347](#).

285

Greylock accepte la Perle. En échange, il vous remet une bouteille de forme triangulaire, contenant un liquide vert. Vous pouvez emporter cette Potion Bénéfique avec vous et la boire quand bon vous semblera, sauf pendant un combat. Elle augmentera de 1 point vos points de *départ* de CHANCE et élèvera votre total actuel de CHANCE à cette nouvelle valeur de *départ*. Rendez-vous au [154](#).

147

Faisant appel à toutes vos forces, vous parvenez à briser le fil du Collier maudit qui disparaît dans les profondeurs de la fissure pendant que vous remontez péniblement jusqu'à la chambre de la

Sorcière. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous ne vous attardez pas. Rendez-vous au [162](#).

287

« Je n'ai rien contre les pirates, rétorque-t-il. Ils coulent les navires, après quoi ils se font couler à leur tour, ce qui m'amène de nouvelles richesses au fond de la mer. En ce qui me concerne, tous les humains pourraient être pirates, ça ne me ferait ni chaud ni froid. » Il conclut cette déclaration par un claquement de ses redoutables mâchoires et se déplace insensiblement vers vous. La lueur qui brille dans ses yeux ressemble étrangement à de la concupiscence. Rendez-vous au [28](#) et battez-vous.

288

Vous appelez le Dauphin par son nom et il ne tarde pas à apparaître. Vous lui expliquez que vous avez besoin d'être transporté rapidement jusqu'à une île du voisinage. Le Dauphin accepte. Où allez-vous lui demander de vous conduire :

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| A l'île des pirates ? | Rendez-vous au 177 |
| A l'île en forme de poisson ? | Rendez-vous au 228 |
| A l'île en forme de crâne ? | Rendez-vous au 156 |
| A l'île du capitaine Carnage ? | Rendez-vous au 377 |

289

Pas question de rendre votre butin ! Plutôt mourir l'arme au poing en luttant pour le conserver. « Vous êtes stupide, mais vous êtes brave, gronde la Statue. » Retournez au [232](#) et battez-vous à mort.

290

Vous dégainez rapidement votre sabre et vous attaquez. Les petites Pieuvres sont légion. Vous parvenez à les chasser, mais pas avant que l'une d'elles n'ait réussi à vous mordre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [353](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [82](#).

291

La seule vue de votre sabre le fait fuir, et vous vous rendez compte qu'il est beaucoup trop méfiant pour que vous ayez le moindre espoir de l'attraper. Vous perdez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [65](#).

292

Le tintement des pièces ne produit aucun effet et vous recommencez. Toujours pas de résultat. Le soleil continue à baisser, et il faut vous rendre à l'évidence : vous avez oublié le signal permettant d'appeler le Dragon de Mer. Vous perdez 2 points de CHANCE. Retournez au [47](#) et essayez une autre tactique.

149

Nageant de toutes vos forces, vous vous réfugiez dans la ramure d'une grande algue arborescente. Ça marche ! Poussant des rugissements terrifiants, le Poisson-Lion tourne furieusement en rond autour de la base de l'algue, sans pouvoir — ou sans vouloir — vous poursuivre au sommet. Récupérez 2 points de CHANCE. Dépité, le Poisson-Lion finit par s'en aller, ce qui vous permet de reprendre votre promenade le long de l'allée. Rendez-vous au [234](#).



394 *Le Diable de Mer attaque en donnant des coups de fouet avec sa queue épineuse.*

294

Le Diable de Mer attaque en donnant des coups de fouet avec sa longue queue épineuse.

DIABLE DE MER HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 13

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [117](#). Si vous tuez le Diable de Mer, rendez-vous au [235](#).

295

Votre fuite éperdue dans le souterrain luminescent vous amène rapidement à l'intersection du couloir horizontal et du conduit vertical. Si vous désirez explorer le tunnel dans la direction opposée, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez remonter par le conduit et quitter la maison, rendez-vous au [16](#).

296

Vous expliquez que votre but est de détruire le capitaine Carnage et son équipage de flibustiers. Les Océanides conviennent que ce serait une bonne chose. Ils connaissent même l'île qui sert de port d'attache aux pirates. Ils ignorent le nom que lui donnent les Terriens, mais elle a un peu la silhouette d'un poisson, et les pirates mouillent dans une crique qui forme la bouche du poisson. Vous les remerciez et vous partez. Rendez-vous au [347](#).

297

En examinant plus attentivement les Anémones de Mer, vous remarquez que certains petits poissons vivent parmi leurs tentacules sans être incommodés, alors que d'autres se tiennent soigneusement à l'écart. Pendant que vous les observez, un gros poisson essaye de manger l'un des petits poissons, et c'est lui qui se

fait prendre. Les fragiles tentacules s'enroulent autour de son corps et lui injectent leur venin. Le poisson meurt presque instantanément et il est lentement entraîné vers la bouche de l'Anémone. Cette scène vous inspire un respect nouveau pour les Anémones, et vous battez prudemment en retraite. Vous remarquez alors, près de la base de la plus grosse Anémone, les ossements d'une main qui paraît humaine. En regardant de plus près, vous découvrez le squelette complet d'un Triton, ainsi qu'un petit coffre de bois. Cette Anémone-là a capturé plus qu'un simple poisson ! Qu'allez-vous faire :

- | | |
|---|------------------------------------|
| Quitter la maison ? | Rendez-vous au 381 |
| Vous approcher du coffre ? | Rendez-vous au 19 |
| Attirer le coffre à vous avec votre sabre ? | Rendez-vous au 325 |
| Attaquer les Anémones ? | Rendez-vous au 94 |

298

Les Crabes Géants saisissent la nourriture, mais ils n'en continuent pas moins à avancer vers vous en faisant cliqueter leurs pinces avec voracité. Déduisez 2 points de vos Provisions. Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [32](#). Si vous combattez les Crabes, rendez-vous au [219](#).

299

Le poisson matamore frappe à nouveau du pied et vous chatouille le nez du bout de sa rapière. Vous perdez 1 point de CHANCE. Si vous décidez de l'attaquer pour le punir de son impertinence, rendez-vous au [79](#). Si vous exigez une explication, rendez-vous au [335](#).

300

Le Dauphin vous répond en émettant des couinements aigus, et vous vous apercevez que vous comprenez son caquetage. Il vous déclare qu'il est toujours heureux de rencontrer des humains, s'enquiert de la raison pour laquelle vous ne vous noyez pas, se livre à des commentaires sur votre sabre et vous demande si vous n'auriez pas aperçu des poissons appétissants dans les parages, le tout à une telle vitesse que vous avez du mal à lui répondre. Tout à coup, il vous interrompt une fois de plus en s'écriant : « Attention ! Un Requin ! Attaquons-le ensemble ! » Là-dessus, il s'élance vers la gauche et, effectivement, vous apercevez un énorme Requin couleur sable qui nage vers vous. Si vous joignez vos forces à celles du Dauphin pour affronter le Requin, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez ne pas vous en mêler et les laisser se débrouiller ensemble, rendez-vous au [72](#).

301

Vous vous dégagez et vous prenez le large. En vous éloignant, vous vous apercevez que les Pieuvres vous ont dérobé un objet (au choix) dans votre sac. Si vous allez examiner la grande formation corallienne qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous prenez la direction opposée, rendez-vous au [382](#).

302

Vous nagez vers la cathédrale. Votre gentillesse vis-à-vis de l'Hippocampe vous a fait récupérer 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [65](#).

303

Comme promis, le Génie des Eaux vous transporte où vous voulez. Si vous désirez être conduit au vaisseau pirate, rendez-vous au [167](#). Si vous ne vous sentez pas de taille à exterminer les flibustiers, vous pouvez demander à être ramené à votre port d'attache. Rendez-vous au [105](#).

304

Sur le sable de l'arène, vous trouvez un harpon Abandonné que vous pouvez ajouter à vos possessions si vous le désirez. Vu de la piste, le stade paraît encore plus gigantesque, et vous imaginez les combats et les spectacles qui ont dû s'y dérouler. Mais l'énorme amphithéâtre est maintenant désert. Qu'allez-vous faire :

Repartir par où vous êtes venu ? Rendez-vous au [3](#)

Gagner à la nage la sortie située au niveau du sol ? Rendez-vous au [161](#)

Explorer les gradins (si vous ne l'avez pas déjà fait) ? Rendez-vous au [283](#)

305

Vous expliquez au Lutin de Mer que vous êtes à la recherche des pirates qui ont essayé de vous tuer. Il vous écoute avec sympathie. « Je ne peux pas vous accompagner, dit-il, parce qu'il faut que je m'occupe des poissons qui vivent aux alentours de mon récif, mais comme vous vous êtes arrêté pour les admirer et que vous m'avez parlé poliment, je suis disposé à vous aider. » Si vous lui demandez de vous porter chance, rendez-vous au [44](#). Si vous sollicitez un conseil, rendez-vous au [194](#).

155

Vous lâchez le Poisson-Hache qui se dilate rapidement pour devenir un animal d'un mètre de long, doté d'un gros bec corné. Il nage jusqu'au *Belzébuth* et commence à asséner de grands coups sur la coque, mais les bordages de chêne lui résistent. Alertés par le bruit, deux pirates sautent par-dessus bord pour voir de quoi il retourne et ils vous aperçoivent. Ils nagent aussitôt vers vous, le poignard à la main. Le Poisson-Hache prend peur et s'enfuit. Vous devez affronter les pirates. Heureusement pour vous, ceux-ci sont maladroits dans l'eau, alors que vous y êtes aussi à l'aise que sur la terre ferme. Attaquez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier PIRATE	5	10
Deuxième PIRATE	6	11

Vous êtes trop près du but pour envisager de prendre la *Fuite*. Si vous tuez les deux pirates, rendez-vous soit au [188](#) pour utiliser un autre Poisson-Outil, soit au [47](#) si vous décidez d'avoir recours à une autre tactique.

155

Vous enfoncez la lourde porte. Elle donne sur une pièce baignée d'une lueur rougeâtre, dans laquelle une vieille Sorcière toute rabougrie, aux traits hideux et convulsés de fureur, lève sa main décharnée comme pour vous jeter un sort. Qu'allez-vous faire :

Lui offrir un présent ?	Rendez-vous au 5
Fuir ?	Rendez-vous au 368
L'attaquer ?	Rendez-vous au 254



307 *Une vieille Sorcière lève sa main décharnée
comme pour vous jeter un sort.*

308

Le Génie des Eaux vous enveloppe et vous emporte à toute vitesse à travers l'océan. Il s'élanche, vire, va et vient sous les flots, et il finit par s'immobiliser, désespéré. « Il n'existe aucun endroit de ce nom dans les parages ! Comme je ne peux pas vous abandonner, je vais vous conduire à la place à votre propre port d'attache. » Vous n'êtes pas en position de discuter. Rendez-vous au [105](#).

309

Vous vous élancez vers l'eau libre en nageant de toutes vos forces... mais sans succès. Un tentacule s'enroule autour de votre corps et vous entraîne vers l'énorme bec du Kraken qui ne fait de vous qu'une bouchée. Votre aventure est terminée.

310

Vous vous hissez prudemment dans l'étroit passage. Celui-ci débouche dans une autre pièce, un peu plus spacieuse que la cellule du Génie des Eaux et dans laquelle règne un désordre indescriptible. Le sol est jonché d'ossements blanchis et d'armes brisées. Aucune trace du Génie des Eaux ni du démon qu'il disait vouloir détruire. Dans un crâne défoncé, vous découvrez 2 Perles Noires. Un autre conduit vertical s'ouvre dans le plafond. Si vous l'empruntez pour monter, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez redescendre par la chambre du Génie des Eaux et la grotte de corail, rendez-vous au [42](#).

311

La curiosité vous fait nager vers les créatures. Ce sont de grands vers, gros comme le bras et de couleur rouge sang. Bien qu'ils n'aient pas d'yeux, ils détectent votre présence et convergent vers

vous en ouvrant toute grande leur bouche garnie de dents pointues. Vous êtes obligé de les combattre. Affrontez toute la colonie de Vers Carnivores comme un adversaire unique.

VERS CARNIVORES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 13

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [272](#). Si vous détruisez les Vers Carnivores, rendez-vous au [33](#).

312

Vous enjambez la fissure... et vous venez donner du nez contre une rugueuse paroi rocheuse ! Le coffre était un mirage : il n'y a rien à voir à cet endroit-là. Vous vous frottez le nez et vous quittez la pièce. Rendez-vous au [162](#).

313

Vous faites apparaître un seul Squelette, qui se précipite sur les pirates en brandissant son sabre rouillé. Les bandits sont effrayés... mais leur adversaire est seul, et ils en viennent vite à bout. Vous dégainez à votre tour, mais que pourriez-vous faire ? Tous les pirates se jettent sur vous, sabre d'abordage au poing. Votre aventure est terminée.

314

Combattez le bouquet d'Anémones de Mer comme ni adversaire unique.

ANEMONES DE MER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 14

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [237](#). Si vous tuez les Anémones de Mer, rendez-vous au [195](#).

Vous faites tinter les Pièces d'Or l'une contre l'autre comme on vous l'a indiqué et vous plongez jusqu'au fond de l'eau pour voir ce qui va se passer. Au bout de quelques minutes, vous voyez apparaître l'énorme masse du Dragon de Mer. Celui-ci nage tout droit vers le *Belzébuth*, dont il éventre la coque en deux ou trois coups de ses redoutables griffes. Le *Belzébuth* coule comme une pierre, et le Dragon vorace fait un véritable carnage parmi les pirates qui tentent de s'enfuir à la nage. Vous le voyez ensuite forcer la soute au trésor et faire un tas de toutes les richesses qu'elle contient. Après quoi il vous appelle de sa voix tonnante : « Terrien ! Le vaisseau est détruit. Montrez-vous, que je vous remercie ! » Si vous allez rejoindre le Dragon, rendez-vous au **36**. Si vous restez caché, rendez-vous au [140](#).



Il vous donne à choisir entre quatre poissons très utiles : un Poisson-Hache, un Poisson-Scie, un Poisson-Vrille et un Poisson-Lampion semblable à celui qui nage au-dessus de sa tête. Ces Poissons-Outils sont les seuls qu'il possède en double, et il n'en a

qu'un de chaque espèce à vous offrir. Vous lui payez le prix de celui ou de ceux que vous décidez d'emporter et vous partez. Rendez-vous au [150](#).

317

« Ventre saint-gris ! s'exclame-t-il. Cyrano ne commet jamais d'erreur ! Vous vous considérez peut-être comme un grand pourfendeur, mais vous serez encore meilleur quand Cyrano vous aura donné une leçon ! » Si vous payez pour prendre une leçon d'escrime, rendez-vous au [22](#). Si vous vous battez pour de bon, rendez-vous au [79](#).

318

Greylock prend la Perle que vous lui tendez et il vous remet en échange une petite fiole contenant un liquide rouge rubis. «Voilà la Potion d'Essence Volatile, dit-il. Elle est très rare et très précieuse. Ne l'utilisez qu'à la toute dernière extrémité. Quand vous la boirez, votre corps, vos vêtements et tout ce que vous portez sur vous se transformera en une buée impalpable qui pourra se glisser dans la fissure la plus infime. Vous reprendrez votre consistance habituelle quelques minutes plus tard. » Vous remerciez Greylock. Rendez-vous au [154](#).

319

Lancez à nouveau un dé et déduisez le chiffre amené de votre total d'ENDURANCE. Si vous n'en mourez pas, vous vous dégagez et vous gagnez l'eau libre en vous débattant comme un beau diable ! Quoi qu'il puisse y avoir dans ce bâtiment, vous l'abandonnez bien volontiers aux Crabes. Rendez-vous au [389](#).



320 *Vous battez en retraite devant les redoutables dents d'une Murène.*

162

Vous examinez la paroi de la falaise pour voir si elle recèle d'autres portes secrètes semblables à celle par laquelle vous venez de surgir. Vous n'en découvrez aucune mais, en revanche, vous trouvez une caverne assez spacieuse pour vous abriter. Vous vous en approchez... et vous battez précipitamment en retraite devant les redoutables dents d'une énorme Murène. Si vous pénétrez dans la caverne et pour attaquer la Murène à coups de sabre, rendez-vous au **98**. Si vous prenez le large, rendez-vous [112](#).

321

L'eau scintillante prend une forme vaguement humaine, tandis que la voix qui résonne dans votre tête vous raconte une triste histoire. Ce Fantôme est un ancien capitaine au long cours que son équipage mutiné a traîtreusement assassiné. Son cadavre a été dévoré par les poissons et ses os ont été dispersés, ce qui l'empêche de trouver le repos. Il vous demande de rassembler ses ossements épars et de lui donner une sépulture décente. Si vous acceptez de l'aider, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [216](#).

322

Vous fuyez sous le couvert des algues arborescentes, où règne une obscurité presque complète, et vous atteignez bientôt une profonde crevasse qui semble constituer l'une des lisières de la forêt. Vos regards ne plongent pas bien loin dans ses profondeurs ténébreuses, mais vous sentez qu'elle est parcourue par un violent courant froid. Si vous franchissez la crevasse pour gagner une petite maison en ruine qui s'élève de l'autre côté, rendez-vous au [172](#). Si vous descendez dans la crevasse, rendez-vous au [6](#).

163

Vous tirez le Poisson-Scie de votre sac de cuir et vous le lâchez. Il grossit et devient un animal de grande taille, doté d'un long bec dentelé. Il nage jusqu'à la trappe et essaye de la scier. Mais son rostre ne parvient pas à entamer le panneau et, au bout de quelques minutes, le Poisson-Scie se décourage et disparaît dans les ténèbres. Qu'allez-vous faire maintenant :

Utiliser le Poisson-Hache (si vous le possédez) ? Rendez-vous au [134](#)

Employer votre sabre ? Rendez-vous au [74](#)

Descendre le courant ? Rendez-vous au [221](#)

Remonter le courant (si vous ne l'avez pas déjà fait) ? Rendez-vous au [384](#)

324

Vous sortez le Poisson-Lampion de votre sac et vous le lâchez. Il se dilate et nage au-dessus de votre tête en émettant une lumière bleue, ce qui vous permet de continuer à vous enfoncer en scrutant les parois abruptes de la crevasse. A cette profondeur, vous découvrez beaucoup de poissons aux formes bizarres et une étrange végétation sous-marine. Vous finissez par apercevoir une petite lueur au-dessous de vous, et vous nagez dans cette direction jusqu'à ce que vous discerniez l'entrée d'une caverne, devant laquelle se dressent une table et un banc rudimentaires. Soudain, votre Poisson-Lampion s'enfuit, terrifié, et il disparaît au loin. Vous vous retournez pour voir ce qui lui a fait peur : c'est un colossal Ogre de Mer, deux fois plus grand qu'un homme, qui tend vers vous d'énormes mains palmées. *Tentez votre Chance.* Si vous

êtes Chanceux, rendez-vous au [52](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [256](#).

325

Vous examinez le coffre du bout de votre épée. Les tentacules roses se déploient, cherchant à l'aveuglette ce corps étranger qu'ils viennent de sentir. Lorsqu'ils touchent votre épée ils se mettent à frémir et à se raidir, le contact du métal irritant les Anémones. Les tentacules s'enroulent alors autour de votre lame. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [212](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [349](#).

326

En fouillant le cadavre du Triton, vous découvrez une Perle Noire que vous glissez dans votre sac. Le seul autre objet d'intérêt est le Trident aux pointes acérées. Si vous le ramassez, rendez-vous au [21](#). Si vous n'y touchez pas, rendez-vous au [227](#).

327

Vous tendez vos mains vides dans un geste d'apaisement. L'impalpable Génie des Eaux abaisse la sienne et vous demande ce que vous voulez. Vous lui racontez votre histoire. Il vous écoute avec sympathie, mais ne peut rien pour vous. « Le sortilège du Démon Osseux me retient prisonnier dans cette pièce, explique-t-il. Pour sortir d'ici, il me faudrait une Perle Noire : c'est la seule chose qui puisse rompre l'envoûtement. » Si vous possédez une telle Perle, rendez-vous au [115](#). Sinon, rendez-vous au [187](#).

328

En examinant les débris des deux Squelettes, vous découvrez qu'ils avaient des Perles Noires en guise d'yeux. Vous glissez les 4 Perles Noires dans votre sac et poursuivez vos investigations. Dans un coin, vous trouvez une boîte métallique rouillée. Si vous en forcez le couvercle, rendez-vous au [357](#). Si vous quittez la pièce sans y toucher, rendez-vous au [374](#).

329

Le Triton réagit vite. Il vous lance à la tête son propre Poisson-Scie et s'éclipse pendant que vous luttez contre l'animal. Affrontez le Poisson-Scie :

POISSON-SCIE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [150](#). Si vous tuez le Poisson-Scie, rendez-vous au [88](#).

330

En ramassant le Sabre, vous sentez une vibration vous traverser le bras. C'est une arme maléfique, mais son pouvoir est très efficace. Dans l'immédiat, elle réduit votre total de *départ* de CHANCE de 1 point, mais dans l'avenir, elle augmentera votre Force d'Attaque de 1 point chaque fois que vous l'utiliserez. Rendez-vous au [255](#).

331

En déblayant le sable et les coquillages qui recouvrent le sol, vous mettez au jour une trappe énorme : l'anneau de bronze qui lui sert de poignée a plus de cinquante centimètres de diamètre. Si vous essayez de l'ouvrir, rendez-vous au [90](#). Si vous vous contentez de quitter le mausolée, rendez-vous au [23](#).



333 *Les Océanides ont des doigts palmés armés de griffes impressionnantes.*

167

Si vous êtes en possession de la Couronne de jade et si le Dauphin est toujours en vie, rendez-vous au [240](#). Si vous n'avez pas la Couronne de jade, mais si le Dauphin est encore vivant, rendez-vous au [151](#). Si le Dauphin est mort, rendez-vous au [350](#).

333

En approchant, vous vous apercevez qu'il ne s'agit pas de véritables humains, mais d'Océanides. Ils ont une peau verte et grumeleuse, de gros yeux globuleux comme les grenouilles, des branchies et des doigts palmés armés de griffes impressionnantes. Leurs armures sont serties de pierreries. Vous devez les affronter à tour de rôle.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier OCEANIDE	8	10
Second OCEANIDE	7	12

Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [347](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [136](#).

334

Vous faites part au Dragon de vos mésaventures et de votre désir de rentrer chez vous. Au lieu de vous répondre, il ricane dans sa barbe. Son énorme gueule s'ouvre toute grande, et il en jaillit une langue de vipère, aussi grosse qu'une corde, qui goutte l'eau autour de vous. Se dressant sur ses pattes, le Dragon s'approche lentement de vous, et vous comprenez que vous l'intéressez uniquement en tant que casse-croûte. Rendez-vous au [28](#).

168

L'étrange spadassin se présente sous le nom de Cyrano, le Poisson-Epée. « Je suis le plus grand maître d'armes de tous les océans ! proclame-t-il avec grandiloquence. On vous a sûrement envoyé ici pour prendre des leçons. Mon tarif est 1 Perle Noire ou 2 Pièces d'Or. Tout le monde tire profit d'une leçon de Cyrano. » Si vous ne possédez ni 1 Perle Noire ni 2 Pièces d'Or, rendez-vous au [137](#). Si vous avez le prix demandé (que vous soyez ou non disposé à le payer) rendez-vous au [267](#).



336

Les blessures causées par les petites Pieuvres sont très dangereuses. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous n'en mourez pas, vous constatez que la petite Pieuvre vous a également dérobé une ration de Provisions, ainsi que l'un des objets (au choix) de votre sac. Si vous allez maintenant examiner l'imposante formation corallienne qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous partez dans la direction opposée, rendez-vous au [382](#).

168

Le Dauphin ne répond pas à votre appel. Peut-être ne peut-il pas vous entendre. Vous perdez 1 point de CHANCE. Retournez au [77](#) et modifiez votre choix.

338

Elle considère votre offrande d'un air dégoûté... puis l'enfourne dans sa bouche et la mange ! « Pas mauvais, mortel, dit-elle avec un petit gloussement sarcastique. Mais votre chair est sûrement plus savoureuse ! » Et elle vous attaque. Rendez-vous au [254](#) et défendez-vous.

339

C'est un édifice imposant. Le corail et les algues qui poussent un peu partout ne font qu'ajouter à sa beauté. Si vous désirez visiter les tours sur lesquelles vous avez aperçu les gargouilles, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez examiner la nef de plus près, rendez-vous au [191](#).

340

Vous vous faufilez entre les énormes portes de bronze et vous pénétrez dans le bâtiment de pierre. Comme l'extérieur, l'intérieur est majestueux, sévère et envahi par le corail. Des tombeaux monumentaux, surmontés chacun d'une statue, s'alignent le long des murs. Certaines des statues sont humaines, d'autres ressemblent plus ou moins à des poissons, mais toutes sont altières, hautaines et en fort mauvais état. Vous essayez de déchiffrer les inscriptions gravées sur les sépultures, mais l'écriture vous est inconnue. Tout au fond du mausolée, vous apercevez une statue un peu moins dégradée que les autres. Elle tient une longue canne dans sa main droite et porte une couronne sur la tête. En vous approchant, vous voyez que cette couronne est faite de jade vert, délicatement ciselé pour former un cortège de dauphins bondissants. C'est un objet indépendant, qui ne fait pas partie de la statue. Si vous retirez la Couronne de la tête de la Statue, rendez-

vous au [11](#). Si vous laissez la Couronne en place et si vous explorez la mausolée à la recherche d'autres sujets dignes d'intérêts, rendez-vous au [331](#).

341

Vous vous avancez jusqu'au bâtiment de brique. Il est en très mauvais état : l'un des murs est complètement écroulé, et les autres sont lézardés et décrépits. Vous y entrez prudemment. Il n'abrite pas d'autre Crabe Géant, mais des légions de Crabes plus petits, dont le plus grand ne dépasse pas la taille d'une assiette à soupe. Pendant que vous visitez leur demeure, ils vous observent de leurs yeux pédoncules en agitant leurs pinces d'une façon menaçante. Soudain, vous éprouvez une vive douleur à la jambe : un Crabe plus brave que les autres vient de vous pincer énergiquement ! Vous l'écrasez d'un coup de sabre, mais il vous a quand même fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous poursuivez votre exploration, rendez-vous au [8](#). Si vous quittez la maison, rendez-vous au [389](#).

170

Vous lâchez le Poisson-Scie. Il se dilate et devient un animal d'un mètre de long, doté d'un long bec dentelé. Il s'élanche hors de la muraille de corail et attaque le Kraken. Le poulpe géant le cingle furieusement, mais le Poisson-Scie sectionne le premier tentacule qui passe à sa portée ! La bataille fait rage. Lorsque le silence finit par se rétablir, votre Poisson-Scie a disparu sans laisser de trace, mais le Kraken est grièvement blessé. Il a perdu deux de ses tentacules, et plusieurs autres sont entaillés. Si vous devez affronter le Kraken, n'oubliez pas que ce combat lui a fait perdre 10 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE ! Si vous

possédez un autre Poisson-Outil, vous pouvez le lâcher, rendez-vous au [31](#). Si vous voulez essayer une autre tactique, retournez au [99](#).

343

Le Génie des Eaux est fou de joie de votre présent. « Enfin libre ! s'écrie-t-il. Maintenant, je vais pouvoir me venger de cette captivité ! » Le courant qui balaie le sol de la pièce monte à la verticale et fait fondre la glace du plafond, dans lequel apparaît un trou noir. Le Génie des Eaux vous remercie. Augmentez votre total de *départ* de CHANCE de 1 point et élevez votre total de CHANCE actuel à ce nouveau maximum. Le Génie des Eaux vous fait également don d'un brillant éclat de glace. « Ce Cristal de glace ne fondra pas, vous dit-il. Il vous permettra de me convoquer une fois. J'entendrai votre appel et je vous transporterai où vous voudrez dans le monde aquatique, de n'importe quel endroit vers n'importe quel autre endroit. » Après quoi il s'élançe par le trou du plafond. Presque aussitôt, vous entendez les échos d'un combat. Au bout d'un instant, le silence se rétablit. Si vous montez pour voir ce qui s'est passé, rendez-vous au [310](#). Si vous préférez repartir par où vous êtes arrivé, rendez-vous au [42](#).

344

Vous rangez soigneusement la bouteille dans votre sac de cuir, vous faites vos adieux au Fantôme et partez en direction du grand édifice de pierre que vous avez remarqué précédemment. Rendez-vous au [159](#).

345

En vous faufilant dans le tunnel exigü, vous vous coupez une fois de plus, ce qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Le courant est violent, et vous devez lutter contre lui tout le long du chemin. Brusquement, le tunnel débouche dans une petite pièce cubique dont les murs semblent être en pierre de taille. Rendez-vous au [372](#).

346

Au lieu de vous approcher de la lumière artificielle, vous tournez dans un couloir plus obscur. La couche de vase qui couvre le sol s'épaissit. Un objet brillant attire votre attention et vous descendez pour le ramasser dans la boue : c'est un os... provenant d'un bras humain. Vous faites demi-tour pour repartir, mais le passage est bouché : une silhouette noire a surgi de la vase et vous barre la route. C'est une grossière caricature de femme, pétrie de limon, qui tend vers vous ses bras ruisselants. Le combat est inévitable.

DEMON FANGEUX HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Le Démon Fangeux est malhabile, mais il commande à la vase qui couvre le sol, et celle-ci se soulève en formant un nuage opaque qui vous suffoque et vous aveugle. Pendant ce combat, diminuez votre Force d'Attaque de 3 points à chaque Assaut. Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [41](#). Si vous détruisez le Démon Fangeux, rendez-vous au [366](#).



346 *Une silhouette noire a surgi de la vase...*

347

Vous quittez le palais des Océanides. A votre droite se dresse l'épave du grand navire coulé que vous avez remarqué précédemment. A votre gauche s'ouvre l'entrée du jardin sous-marin. Si vous visitez le vaisseau, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez faire un tour dans le jardin, rendez-vous au [2](#).

348

Votre pied se pose à quelques centimètres d'un énorme Coquillage, qui se referme avec un claquement sec. Qu'allez-vous faire :

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| Tuer le Coquillage avec votre sabre ? | Rendez-vous au 97 |
| Chercher la cabine du capitaine ? | Rendez-vous au 40 |
| Chercher la soute au trésor ? | Rendez-vous au 192 |

349

Les tentacules ont beaucoup plus de force que vous ne le pensiez. Avant que vous n'ayez pu réagir, ils se resserrent et vous arrachent votre sabre ! Impossible de récupérer celui-ci avant d'avoir tué les Anémones de Mer. Si vous possédez une autre arme, vous pouvez l'utiliser. Si vous n'en avez pas d'autre, il faudra lutter à mains nues : diminuez votre Force d'Attaque de 3 points à chaque Assaut. (Ceci est valable pour *tous* les combats jusqu'à ce que vous vous procuriez une arme.) Si vous attaquez les Anémones de Mer, rendez-vous au [94](#). Si vous partez en abandonnant votre sabre, rendez-vous au [381](#).

350

La vue du corps sans vie du Dauphin vous attriste : il avait essayé de vous aider, et il a combattu courageusement. Le sang qui s'est

répandu dans l'eau attire les charognards, et vous craignez que d'autres Requins ne fassent leur apparition. En cherchant des yeux un abri où vous réfugier, vous apercevez, non loin de là, une petite construction dont l'unique ouverture est une porte trop étroite pour qu'un Requin puisse s'y faufiler. Vous vous empressez d'aller vous y cacher, et la première chose que vous remarquez, en regardant autour de vous, est un grand trou noir dans le sol. Celui-ci se révèle être l'orifice d'un tuyau qui, en dépit de tous vos efforts, vous aspire irrésistiblement dans les ténèbres. Rendez-vous au [104](#).



175

Vous redescendez par le conduit. Le Génie des Eaux est fou de joie de votre victoire et de votre présent. « Enfin libre ! exulte-t-il. » Joyeusement, il vous remet un petit morceau de glace. « Ce Cristal de glace ne fondra pas, vous dit-il. Il vous permettra de me convoquer une fois. J'entendrai votre appel, et je vous transporterai où vous voudrez dans le monde aquatique, de n'importe quel endroit vers n'importe quel autre endroit. » Après quoi il se met à chatoyer et s'écoule par le trou du plafond. Si vous y montez à sa suite, rendez-vous au [120](#). Si, au contraire, vous repartez par le tunnel de corail, rendez-vous au [42](#).

352

« J'ai plus de magie qu'il ne m'en faut, riposte le Lutin de Mer, tandis que vous, vous n'en aurez jamais trop. Les Perles Noires sont des trésors magiques qui vous permettront d'acquérir d'autres trésors. Si vous possédez déjà un bon sac de Perles, vous avez

intérêt à affronter vos ennemis rapidement, avant la tombée de la nuit. S'il vous faut davantage de Perles, vous pouvez vous risquer dans l'ancre du Kraken, mais c'est une entreprise où beaucoup échouent. » Sur ces mots, le Lutin de Mer se volatilise. Si vous vous sentez prêt à trouver et à affronter les pirates, rendez-vous au [382](#). Si vous n'êtes pas encore prêt, vous pouvez gagner la grande formation corallienne que le Lutin vous a désignée comme l'ancre du Kraken : rendez-vous au [87](#).

176

La morsure est douloureuse, mais sans gravité. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. En partant, vous constatez que la petite Pieuvre vous a également dérobé une ration de Provisions, ainsi que l'un des objets (au choix) de votre sac. Si vous allez maintenant examiner l'imposante formation corallienne qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous partez dans la direction opposée, rendez-vous au [382](#).

354

Terrifié, vous tombez à genoux devant le Démon Osseux qui fait entendre un ricanement discordant et s'avance vers vous en lâchant ses armes. Il vous empoigne, vous relève et vous regarde fixement dans les yeux. Une sensation d'engourdissement et de froid vous pénètre. En vous maintenant solidement avec deux de ses mains, il se sert des griffes d'une troisième pour vous écorcher vif. Quand il ne vous reste plus un lambeau de chair sur les os, il détache les Perles Noires de sa couronne et les enfonce dans vos orbites vides : vous êtes devenu un Squelette animé au service du Démon Osseux.

355

Vous nagez vers la porte. Au moment où vous franchissez le seuil, la pièce se met à tourner autour de vous, et vous vous retrouvez sur le fond de l'océan, environné de rochers et de madriers pourris. Rendez-vous au [111](#).

356

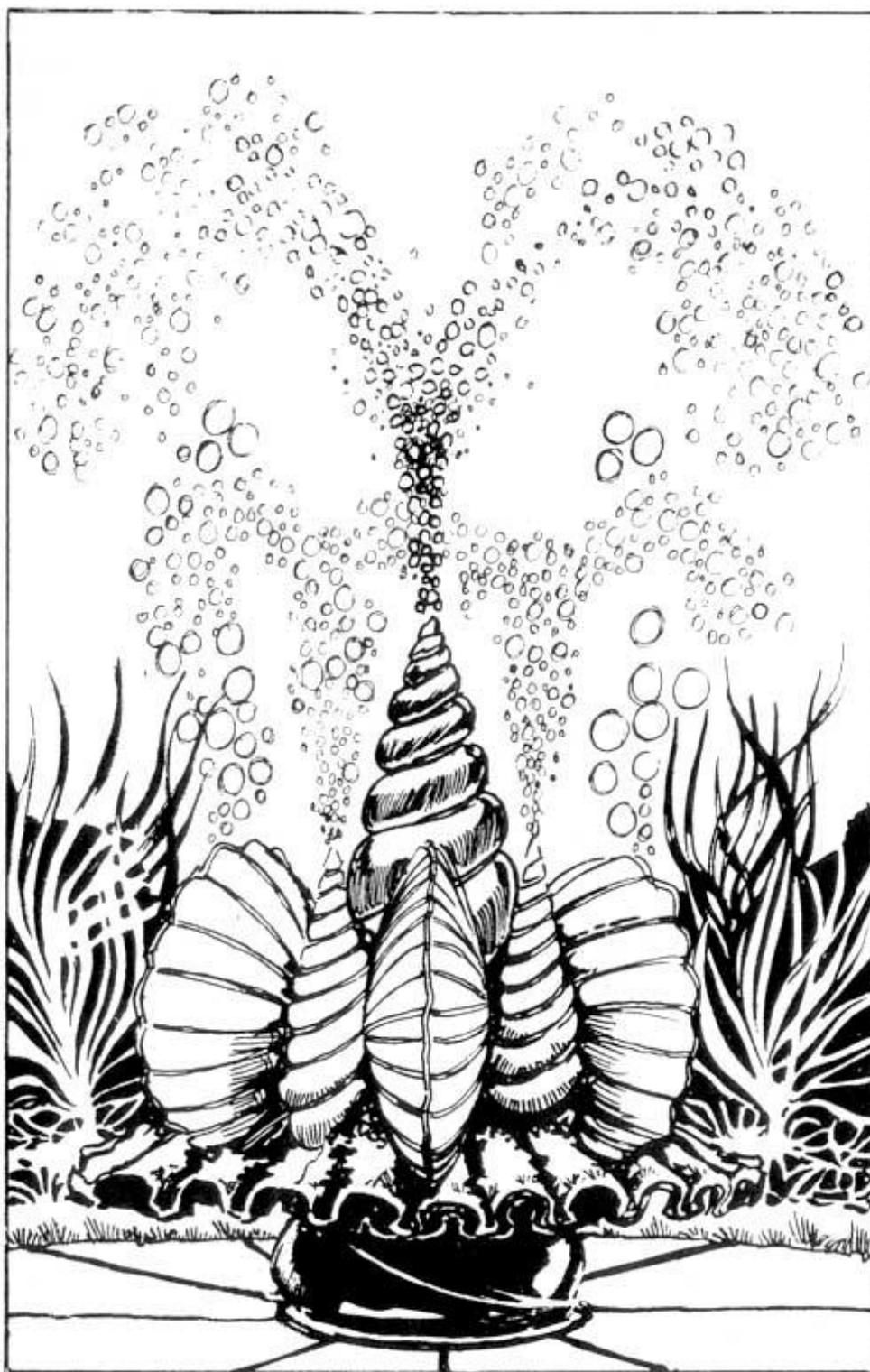
Les Tritons vous dépouillent de tout ce que vous possédez, à l'exception d'une seule arme. Ils vous emmènent au fond de leur souterrain et vous expulsent par une lourde porte bardée de fer. Pendant qu'ils referment celle-ci à double tour derrière vous, vous entendez leur chef dire : « Que périssent ainsi tous les intrus ! » Devant vous, une faible lueur vous guide. Rendez-vous au [43](#).

177

En frappant la boîte contre un mur, vous parvenez à disjoindre ses charnières rouillées. Un brouillard vert suinte par les interstices du couvercle, et une odeur suffocante assaille vos branchies toutes neuves. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à jeter la boîte loin de vous. Si vous êtes Malchanceux, vous inhalez un peu de la substance verte et perdez 3 points d'ENDURANCE. Dans un cas comme dans l'autre, vous quittez la pièce le plus rapidement possible (à condition d'être encore en vie). Rendez-vous au [374](#).

358

Si vous connaissez le mot magique qui active les Perles Noires, épelez-le à l'envers et rendez-vous au paragraphe qu'il indique. Si vous n'avez pas appris le mot magique, les Perles Noires ne vous sont d'aucune utilité. Retournez au [47](#) et modifiez votre choix.



359 *Au centre du rond-point se dresse une petite fontaine de marbre.*

179

L'allée serpente entre des parterres d'algues et de coraux. Vous arrivez bientôt à un rond-point, au centre duquel se dresse une petite fontaine de marbre. Mais ce n'est pas de l'eau qui coule de la fontaine, c'est un jaillissement continu de bulles scintillantes qui montent en dansant vers la surface, tout là-haut. Quelque chose brille au fond de la vasque. Si vous le ramassez, rendez-vous au [209](#). Si vous continuez votre chemin sans vous arrêter à la fontaine, rendez-vous au [20](#).

360

C'est une bouteille de verre vert, fermée par un cachet de plomb portant des caractères cabalistiques. Lorsque vous la ramassez, le Fantôme commence à s'agiter. « Soyez prudent ! dit-il. Je sens une magie très puissante. Il y a gros à gagner là-dedans, mais il y a aussi un grand danger ! » Si vous avez suffisamment confiance en votre bonne étoile pour ouvrir la bouteille, rendez-vous au [184](#). Si vous abandonnez la bouteille pour aller examiner le bâtiment de pierre que vous avez remarqué précédemment, rendez-vous au [159](#).

361

Le conduit obscur s'élève en colimaçon et finit par déboucher au fond de la mer. Vous en sortez par un petit orifice proche de la porte du mausolée. Ayant rempli sa tâche, le Poisson-Lampion vous quitte. Rendez-vous au [23](#).

179

Vous sortez le Poisson-Scie de votre sac et vous le lâchez. Il se dilate rapidement pour devenir un grand poisson doté un long bec dentelé, qui s'attaque aux barreaux et a tôt fait de les réduire en

morceaux. Sa tâche accomplie, il disparaît dans les ténèbres. Vous partez sans plus attendre, en emportant, si vous le jugez bon, un sabre ordinaire qui traîne dans un coin. Assitôt sorti de la caverne, vous retrouvez le courant, qui vous emporte le long de la crevasse. Rendez-vous au [148](#).

363

Au bout d'un moment, vous commencez à vous demander si vous ne vous seriez pas égaré. Vous vous trouvez au-dessus d'une crevasse obscure, au fond de laquelle vous distinguez une vague lueur. Pourrait-il s'agir de l'endroit que vous cherchez? Rendez-vous au [6](#).

180

Vous plongez la main dans votre sac et vous en tirez une ration de Provisions que vous offrez au Lutin de Mer. Celui-ci s'incline cérémonieusement... et lance la nourriture aux poissons qui l'avalent gloutonnement ! Le Lutin de Mer éclate de rire et se volatilise. Néanmoins, la prochaine fois que vous regarderez dans votre sac, vous constaterez qu'il contient trois rations de Provisions *de plus* qu'avant que vous n'en offriez une au Lutin. Vous quittez le récif. Si vous nagez vers une formation corallienne plus importante qui s'élève au loin, rendez-vous au [87](#). Si vous prenez la direction opposée pour gagner une zone de rochers et de madriers immergés, rendez-vous au [111](#).

365

Vous remontez jusqu'à la trappe, mais vous avez beau vous y arc-bouter, vous ne parvenez pas à la soulever, et vous comprenez que

ce n'est sûrement pas à mains nues que vous l'ouvrirez. Avec quoi allez-vous vous attaquer à l'épais panneau de bois :

Avec votre sabre ? Rendez-vous au [74](#)

Avec le Poisson-Hache (s'il est en votre possession) ? Rendez-vous au [134](#)

Avec le Poisson-Scie (s'il est en votre possession) ? Rendez-vous au [323](#)

366

Le Démon Fangeux s'affaisse, et il n'en reste qu'un tas de boue. En sondant celui-ci avec précaution, vous y découvrez un joyau incolore. Récupérez 3 points de CHANCE. Vous repartez en nageant en direction de la lueur bleue que vous avez aperçue précédemment. Rendez-vous au [251](#).

181

Le vitrail suivant représente un homme armé d'une longue épée. L'aspect de celui-ci a quelque chose d'étrange. Vous vous approchez davantage pour voir ce qu'il a d'anormal et, soudain, le vitrail paraît se déployer autour de vous et vous vous apercevez que vous êtes entraîné dans la scène qui y figure ! Rendez-vous au [244](#).

368

Saisi de panique, vous pivotez sur vous-même et vous vous enfuyez dans le couloir. Derrière vous retentit le rire démoniaque de la Sorcière. Lorsque son ultime malédiction vous atteint, la tête vous tourne et vous perdez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [162](#).

369

Pendant que vous visitez l'épave, le soleil se couche. Aussitôt, vos branchies magiques se résorbent et disparaissent ! L'eau que vous respirez vous gèle les poumons et vous suffoque. Au-dessus de votre tête, la surface est bien loin... trop loin. Votre aventure est terminée.

370

En guise de souvenir, vous lui arrachez l'une de ses redoutables dents. Le sang qui s'est répandu dans l'eau attire les charognards, et vous craignez que d'autres Requins ne fassent leur apparition. En cherchant des yeux un abri où vous réfugier, vous apercevez, non loin de là, une petite construction dont l'unique ouverture est une porte trop étroite pour qu'un Requin puisse s'y faufiler. Vous vous empressez d'aller vous y cacher, et la première chose que vous remarquez, en regardant autour de vous, est un grand trou noir dans le sol. Celui-ci se révèle être l'orifice d'un tuyau qui, en dépit de tous vos efforts, vous aspire irrésistiblement dans les ténèbres. Rendez-vous au [104](#).

371

Vous extirpez votre sabre du cadavre de l'Araignée de Mer et vous partez. Où allez-vous :

Dans la cabine du capitaine ?

Rendez-vous au [40](#)

Dans la soute au trésor ?

Rendez-vous au [192](#)

Hors du vaisseau, dans le jardin ?

Rendez-vous au [2](#)



372 *Le Génie des Eaux lève une main menaçante.*

375

Vous plantez le harpon dans le Mérou qui s'enfuit terrorisé. Malheureusement, votre main est restée coincée dans la courroie de cuir du harpon, et vous êtes entraîné à sa suite ! Le Mérou passe par un trou du récif de corail et franchit un escarpement avant de plonger vers des eaux plus profondes. Au-dessous de vous défilent d'autres constructions. Vous parvenez finalement à libérer votre main, et le Mérou disparaît en emportant le harpon avec lui. Rendez-vous au [64](#).

376

Greylock, du bout de sa baguette magique, trace dans le vide un cadre autour de votre tête et il vous examine comme si vous étiez un tableau dans une galerie de peinture, en marmonnant entre ses dents « La bravoure seule ne vous mènera nulle part, décrète-t-il. La magie vous apportera la victoire. La bravoure et la magie associées feront votre fortune. » Il vous observe encore un instant. « Possédez-vous des Perles Noires ? » demande-t-il. Si votre réponse est oui, rendez-vous au [175](#). Si c'est non, rendez-vous au [67](#).

377

Le Dauphin caqueté d'un air perplexe. Il n'a jamais entendu parler d'aucune île de ce nom ! En remplacement, il vous propose de vous ramener chez vous et, parce que vous êtes épuisé, vous acceptez. Lorsque le soleil se couche et que vos branchies disparu sent, vous êtes à califourchon sur un Dauphin, fendant les flots en direction du port des Sables-Noir - Une conclusion imprévue pour votre aventure : vous n'avez pas retrouvé les pirates, mais vous êtes encore en vie.

186

Vous nagez vers l'ouverture du plafond de toutes vos forces, mais elles sont insuffisantes. Un sabre rouillé se plante dans votre dos et vous plaque au sol. Vous vous sentez empoigné par des mains décharnées d'une force surhumaine, et les terribles dents se rapprochent à toute vitesse. Vous tentez de vous servir de votre sabre, mais il vous est arraché, et le Démon Osseux se met à vous dévorer en commençant par les pieds. Votre aventure est terminée.

379

Prudemment, vous prenez pied sur la terre ferme. C'est un tout petit îlot, entièrement recouvert de brillant sable blanc. L'horizon est désespérément vide, en dehors de quelques rares récifs similaires au vôtre, sertis dans l'immensité bleu saphir de l'océan. La chaleur est écrasante. Vous faites demi-tour et vous replongez dans les flots, mais le sortilège qui vous protégeait s'est dissipé et vos branchies se sont volatilisées. La première gorgée d'eau que vous tentez de respirer est aussi la dernière. Vous vous débattez, vous étouffez, et vous coulez lentement vers le fond...

186

L'Hippocampe vous désarçonne. L'eau qui vous entoure vous a évité une chute douloureuse, mais la secousse ne vous en a pas moins ébranlé : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Après quoi il ne vous reste plus qu'à repartir vers la lointaine cathédrale Rendez-vous au [65](#).

381

Vous ressortez de la maison aux Anémones de Mer par le trou du toit. Devant vous s'ouvre la crevas-obscure. Son aspect n'a rien

d'engageant, mais vous ne voyez rien d'autre à explorer. Rendez-vous au [6](#)

382

Le soleil est très bas sur l'horizon, et vous savez que le temps vous est compté. Si vous êtes en possession du Cristal de glace indestructible, rendez-vous au [303](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

187

Vous luttez contre l'Ogre. Celui-ci n'est pas armé, mais il vous assène des coups terribles avec ses énormes poings gluants de vase. Il est deux fois plus grand que vous et terriblement fort.

OGRE DE MER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 18

Vous ne pouvez prendre la *Fuite*. Si l'Ogre réduit votre total d'ENDURANCE à 2 points, rendez-vous au [256](#). Si vous tuez l'Ogre de Mer, rendez-vous au [163](#).

384

Lorsque vous remontez le courant, la grotte de corail se rétrécit jusqu'à n'être plus qu'un étroit passage. En frôlant l'une de ses parois, vous vous coupez sur une branche de corail tranchant, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Et, devant vous, le tunnel se resserre de plus en plus. Si vous continuez à avancer, rendez-vous au [345](#). Si vous faites demi-tour, rendez-vous au [197](#).

385

Le tunnel débouche dans une vaste caverne dont les parois ont été taillées en facettes pour mettre la beauté de la roche en valeur. De petites niches abritent des cristaux scintillants, des algues ou des anémones décoratives, et d'autres curiosités sous-marines. Vous



385 *Un Triton nage vers vous, armé d'un trident.*

vous enfoncez dans le souterrain en admirant les objets exposés quand, soudain, vous voyez un Triton nager vers vous, armé d'un trident dont les pointes sont garnies de barbillons acérés. Si vous dégainez votre sabre pour attaquer le Triton, rendez-vous au [69](#). Si vous lui adressez la parole, rendez-vous au [190](#).

386

Vous méfiant d'une ruse, vous poursuivez le combat et vous ne tardez pas à porter le coup de grâce au Génie des Eaux qui disparaît. Le courant cesse aussitôt. Après avoir jeté un coup d'œil sur la petite pièce, dans laquelle il n'y a d'ailleurs rien à voir, vous repartez par où vous êtes arrivé et, en dépit de toutes vos précautions, des branches de corail tranchant vous font quand même perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'en mourez pas, rendez-vous au [197](#).

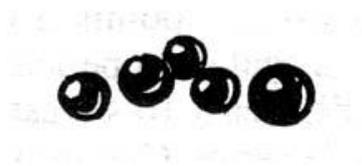
387

Vous tirez votre arme et vous sabrez le Dauphin qui riposte non pas en vous mordant, mais en vous éperonnant avec son bec dur. C'est un redoutable adversaire.

DAUPHIN

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous prenez la *Fuite*, rendez-vous au [273](#). Si vous tuez le Dauphin, rendez-vous au [133](#).



190

Si vous vous êtes emparé du Collier de la Sorcière, rendez-vous au [106](#). Si vous ne l'avez pas pris, rendez-vous au [312](#).

389

Vous vous éloignez du bâtiment à la nage. Quel est votre objectif :

Une lointaine cathédrale engloutie ? Rendez-vous au [269](#)

Un scintillant récif de corail ? Rendez-vous au [160](#)

Une falaise au pied de laquelle s'ouvre une sombre caverne ?
Rendez-vous au [62](#)

390

Vous quittez la cathédrale en nageant au-dessus des grandes marches de pierre du portail. Au-dessous de vous, le fond de la mer est jonché d'énormes galets. A quelque distance s'élève un récif de corail. Rendez-vous au [160](#).

391

« L'ennui, dites-vous, c'est que je ne possède pas deux Pièces d'Or. Vous ne pourriez pas me les prêter? » Le Dragon rugit un refus indigné et se love plus étroitement autour de son magot. Vous auriez dû savoir qu'il est inutile de demander à un Dragon de se séparer de son or, fût-ce provisoirement. Apercevant une vague lueur au fond de la caverne, vous nagez rapidement dans cette direction, vous glissez dans une étroite fissure et vous montez vers la lumière. Rendez-vous au [202](#).

191

Vous avez beau épuiser vos forces en vains efforts, vous ne parvenez pas à vous échapper de la prison de l'Ogre. Le sortilège qui vous protégeait finit par se dissiper : vos branchies se résorbent, et vous vous noyez. A son retour, l'Ogre est surpris de vous trouver mort, mais il vous mange quand même.

393

« Voilà qui est très regrettable, soupire Greylock. Tant pis. »
Rendez-vous au [154](#).

394

Serrant le Cristal de glace dans votre poing, vous appelez le Génie des Eaux. Le Cristal vibre et se dissout. Peu après, le Génie des Eaux apparaît sous la forme d'un grand remous. « Voilà qui est très poétique, mon ami ! s'écrie-t-il de sa voix mouillée. Vous m'avez délivré de ma prison, maintenant c'est moi qui vais vous délivrer de la vôtre. » Il s'immisce à l'intérieur des rondins de bois qui vous servent de barreaux et se change en glace. Les rondins éclatent, et vous êtes libre. Vous remerciez le Génie des Eaux qui s'écoule hors de la caverne et disparaît, et vous vous empressez de prendre le large. En partant, vous apercevez un sabre ordinaire, que vous pouvez ramasser si bon vous semble. Aussitôt sorti de la caverne, vous retrouvez le courant qui vous entraîne le long de la crevasse. Rendez-vous au [148](#).

395

Le tunnel bifurque une fois de plus, tout en se resserrant quelque peu. Si vous empruntez la branche de droite, rendez-vous au [96](#). Si vous vous dirigez vers la gauche, rendez-vous au [276](#).

192

Vous fuyez le Poisson-Lion en suivant le tracé de l'allée, mais l'animal est beaucoup plus rapide que vous et il vous décoche un coup de sa nageoire griffue. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [73](#) et combattez.

397

Vous lancez la bouteille au loin et vous nagez vers l'édifice de pierre que vous avez remarqué précédemment. Rendez-vous au [159](#).

398

Vous montez par la cage d'escalier, ce qui vous donne la sensation d'être très léger et très agile. En haut des marches, un chambranle béant, dont la porte est tombée depuis longtemps en pourriture, donne sur une pièce tapissée de coquillages et d'algues. Une silhouette métallisée s'avance vers vous... puis une autre, et encore une autre. Cette chambre est la tanière de trois Barracudas. Ces poissons argentés sont aussi longs qu'un homme, mais extrêmement minces : ils semblent être tout en yeux et en dents. Ils tournent autour de vous avec convoitise, et vous êtes obligé de les combattre. En restant le dos à l'entrée, vous pouvez les affronter un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BARRACUDA	6	4
Deuxième BARRACUDA	6	6
Troisième BARRACUDA	5	6



398 *Trois Barracudas tournent autour de vous avec convoitise.*

Comme ils sont infiniment plus rapides que vous, ce n'est même pas la peine d'essayer de prendre la *Fuite*. Si vous tuez les trois Barracudas, vous trouverez 4 Pièces d'Or parmi les débris qui jonchent le sol de la pièce. Si vous quittez la maison par l'une des fenêtres de l'étage pour aller visiter autre chose, rendez-vous au [16](#). Si vous retournez au rez-de-chaussée pour descendre dans le conduit, rendez-vous au [233](#).

399

Vous acceptez d'embrasser la princesse. Les courtisans à peau écailleuse vous conduisent en grande pompe à l'étage où la princesse endormie repose sur un douillet lit de mousse. Ses yeux sont de grosses perles irisées, son teint a la nuance délicate du jade, ses doigts ressemblent à des algues ondulantes. Pour les Océanides, elle est merveilleusement belle, ce qui signifie que, pour vous, elle est particulièrement repoussante ! Les courtisans se pressent autour de vous, pleins d'espoir. Si vous embrassez quand même la princesse, rendez-vous au **60**. Si vous refusez, rendez-vous au [224](#).

400

La chair a un goût délicieux. Récupérez 4 points d'ENDURANCE. Une des pinces de Crabe n'a pas été brisée. Vous pouvez l'emporter avec vous et la joindre à vos Provisions : quand vous la mangerez, elle équivaldra à une ration. Si vous visitez maintenant le bâtiment de brique, rendez-vous au [341](#). Si vous partez, rendez-vous au [389](#).

