

## Des pirates et un vieux temple...

### 1720 : Une histoire de pirate

Au début du XVIII<sup>ème</sup> siècle, les grands capitaines pirates des Antilles prirent, pour la plupart, la décision de fuir les Caraïbes, devenues trop dangereuses depuis que les différentes marines nationales y menaient des campagnes anti-pirates. C'est ainsi que Jean Levasseur dit «La Buse» prit la route de l'Océan Indien avec son équipage. Il croisa tout d'abord dans le Golfe de Guinée. À Mayotte, il fit naufrage avec son navire. C'est là que le capitaine pirate Taylor le prit à son bord, et où, ils décidèrent de s'associer pour une campagne dans la mer des Indes. Les deux pirates firent ensuite voile vers l'île Bourbon (qui deviendra plus tard La Réunion) qu'ils touchèrent le 20 avril 1720. Taylor et La Buse arrivèrent en rade de Saint-Denis où ils découvrent un navire en réparation, *La Vierge du Cap*, navire de 800 tonneaux et de 72 canons, qui venait d'essuyer une tempête. Les deux pirates le prirent d'abordage et après un âpre combat s'en rendirent maîtres. La Buse et Taylor gardèrent le navire ainsi que sa cargaison en butin. *La Vierge du Cap*, retapée et rebaptisée *Le Victorieux*, devient le vaisseau de La Buse. *Le Victorieux* et *Blue Mermaid* (le sloop de Taylor) écumèrent alors les mers et s'emparèrent de nombreuses richesses. Richesses qu'il fallait absolument protéger des autorités et de la convoitise des autres pirates. La Buse et Taylor trouvèrent un repère idéal au sein d'une zone de récifs et de brume : une île inhabitée, bien que portant les vestiges d'une civilisation ancienne et les restes d'un temple. Le plus incroyable étant le mécanisme au sein du temple capable d'ouvrir ou de fermer l'accès à la crique de l'île grâce à une paroi naturelle amovible qui tromperait le plus averti des hommes. De plus, les falaises abruptes entourant l'île, ainsi que les nombreux récifs en faisaient une forteresse parfaite. La Buse et Taylor cachèrent une grande partie de leur trésor dans les catacombes de l'île gardant le secret des pièges pour eux (les quelques marins envoyés en éclaireur n'étaient plus là pour en parler). Malheureusement, La Buse devait se faire capturer à terre. Son second, Baïonnette, prit alors le contrôle du *Victorieux* et prit la route de l'île pour que Taylor le reconnaisse comme son égal. Celui-ci méprisa le nouveau venu l'accusant même d'avoir vendu La Buse (ce qui était sûrement vrai). Il n'y a pas d'honneur chez les pirates et chacun prit les armes. Durant le conflit, le parti de Taylor se fit rapidement débordé et il fut assiégé dans le temple. Taylor ordonna à certains de ses hommes de s'enfuir avec des pièces du mécanisme de la falaise pour empêcher Baïonnette de s'emparer des vaisseaux et de pouvoir négocier une reddition. Baïonnette ne laissa même pas le temps à Taylor de négocier. Une fois rentrés dans le temple, lui et ses hommes trucidèrent Taylor et ses hommes. Baïonnette s'aperçut alors de deux choses : il ne savait toujours pas désactiver les pièges menant au trésor et le mécanisme de sortie était bloqué. L'homme considéra qu'il aurait bien le temps d'y remédier le lendemain et décida d'organiser une belle fête sur *Le Victorieux*. Durant la nuit, les réserves de poudre du *Victorieux* explosèrent ne laissant aucun rescapé : vengeance des fantômes de Taylor et La Buse ou malheureux incident, nul ne saura jamais. Les marins qui avaient emportés les pièces du mécanisme et qui s'étaient cachés dans la jungle louèrent les fortunes pour ce coup de chance et décidèrent de s'emparer du trésor avant de rouvrir le mécanisme et de partir avec le *Blue Mermaid* ; ils n'échappèrent malheureusement pas aux pièges et moururent dans les catacombes.

### Malédiction sur malédiction...

Aucun des pirates ne trouva véritablement le repos.

La Buse hante maintenant son propre navire. Son seul souhait est que Taylor récupère le *Mermaid Blue* et qu'ils parcourent de nouveau les mers ensemble. Pour cela, il faut détruire le sloop (pour qu'il rejoigne son maître dans l'au-delà).

Taylor hante le temple (là où il est mort). Son pouvoir ne s'étend pas au-delà. Il souhaite aussi la destruction du sloop. Il a sous sa coupe les quelques marins restés fidèles à sa cause. Il protège l'entrée des catacombes, là où se trouvent les pièces manquantes du mécanisme.

Les marins mutins, Baïonnette, à leur tête, feront tout pour empêcher Taylor et La Buse de réaliser leur rêve. Ils n'ont que peu de pouvoirs mais bien assez pour contrecarrer les plans des capitaines. Ils contrôlent les canons du *Victorieux* et bombardent systématiquement les navires dont La Buse approche. Autant dire que le *Victorieux* a une sacrée réputation de vaisseau fantôme maléfique. Ils entretiennent avec soin le sloop pour éviter qu'il s'abîme (sa destruction amenant à la victoire des deux capitaines).

### **1927 : quelque part dans l'Océan Indien...**

(Pour connaître les raisons de la présence des PJ dans l'Océan Indien, voir le background des pré-tirés)

Les PJ vont se retrouver les survivants de l'attaque du *Victorieux* sur leur navire. Ils sont sauvés par James Johnson qui lui, est là pour monter sur *Le Victorieux* et retrouver son père. Son petit navire a été épargné par les canons du *Victorieux* mais ne le sera pas par la tempête qui accompagne toujours le vaisseau fantôme. Ils n'ont d'autres solutions que d'approcher le navire et de monter à bord. D'autant plus qu'une échelle de corde vient d'être jetée sur le flanc du navire comme une invitation. Le navire a l'air en bon état. Le pavillon pirate qui flotte au vent est un crâne surmontant deux sabres croisés. A bord, le navire est vide de tout occupant. Il ne semble pas particulièrement à l'abandon. Les ponts inférieurs sentent encore la poudre et les canons sont chauds. La seule présence sur le navire est celle du fantôme de La Buse. Il peut être vu n'importe où sur le navire mais il privilégie ses appartements ou le gouvernail pour discuter avec les PJ. Il va passer un certain temps à les observer pour les jauger et réussir à les convaincre. Voir un fantôme nécessite un petit jet de santé mentale (0/1D4). Il expliquera aux PJ la trahison de ses hommes et la perte de son ami Taylor. Il demandera aux PJ de détruire le sloop. Il sera prêt à tout pour qu'ils acceptent. Il leur parlera de trésor et de moyen de quitter l'île. Il promet de les faire quitter l'île par le même moyen qu'à leur arrivée (c'est un mensonge). Il pourrait même les menacer en leur expliquant qu'ils sont condamnés s'ils ne l'aident pas. Il ne parlera des fantômes de l'équipage que si on le pousse dans ses derniers retranchements : il n'aime pas reconnaître qu'il n'a pas le contrôle entier de son vaisseau.

Le *Victorieux* finira par arriver en vue de l'île. Un PJ observateur pourrait apercevoir le corps du professeur Johnson contre la paroi de la falaise à plusieurs dizaines de mètres de hauteur.

Les PJ devront résister à l'envie de sauter à l'eau quand le navire se précipitera contre la falaise. Passer à travers la falaise nécessite un jet de SAN (1/1D6). Un PJ ayant réussi son jet de SAN et observant l'intérieur de la falaise pourrait apercevoir une partie du mécanisme d'ouverture. Bien entendu, on ne peut passer la paroi que si on est sur le vaisseau fantôme. Pour ceux qui se seraient jetés à l'eau, il ne resterait plus qu'à escalader la paroi rocheuse. C'est ce qu'a tenté de faire le père de James. Malheureusement, l'escalade se révéla fatale : il chuta, se prit dans les lianes et se fracassa le crâne contre la paroi. Si les PJ arrivent d'une

manière ou d'une autre à atteindre le corps, on peut trouver dans son sac un peu de matériel d'explorateur ainsi que des bâtons de dynamite protégés dans une toile cirée (à noter qu'il est plus facile d'atteindre le corps par le haut que par le bas).

## **L'île**

L'île en elle-même n'abrite pas grand-chose. Dans la crique, on peut voir les restes du *Victorieux* et le sloop. La crique est entourée d'une petite plage de sable. Entre la plage et la forêt, se trouve un temple de style grec (!!!) surmonté d'une tour d'une quinzaine de mètres. Autour de la crique, s'étend une végétation dense et des pentes qui s'élèvent jusqu'aux falaises hautes d'une cinquantaine de mètres tout autour de l'île. A part quelques serpents venimeux, la faune et la flore locale représentent peu de danger pour les humains. Il est possible de trouver dans la forêt les restes de bâtiments anciens sans intérêts (à l'exception de celui des archéologues, bien sûr...).

Le *Victorieux*, une fois la falaise franchie, se dirige vers ses restes. C'est le bon moment pour sauter sinon les PJ vont voir le vaisseau fantôme se disloquer autour d'eux. Selon la localisation des PJ, ils peuvent avoir de drôles de surprise (immersion, zone branlante, etc.).

Le *Victorieux* ne quittera plus la crique tant que l'un des PJ sera encore vivant ou que le sloop soit détruit.

Les PJ n'ont plus qu'à rejoindre à la nage la plage.

## **Le sloop**

Le sloop est en excellent état. Il est entretenu avec amour par les mutins. Le seul fantôme assez puissant pour apparaître est celui de Baïonnette. Celui-ci, si les PJ ne sont pas d'emblée agressifs, parlera du dispositif d'ouverture de la falaise et du système de commande dans le temple. Il indiquera aux PJ de se méfier de Taylor et de ses fantômes dans le temple. Il indiquera qu'il ne pourra pas les aider dans le temple mais qu'il cédera le sloop si ils ouvrent la falaise. L'aspect fantomatique et malhonnête des pirates ne devraient pas inciter les PJ à croire trop facilement Baïonnette.

## **Le temple**

Le temple ressemble au Parthénon. Il y a tout de même une différence majeure : à l'extrémité du temple, on peut voir une tour d'une quinzaine de mètres. La seule ouverture semble être devant le temple. A l'origine une grande porte de bois protégeait l'intérieur du temple. Lors de la bataille, les mutins ont détruit cette porte.

Zone 1 : A l'intérieur, le temple est tel qu'il a été laissé il y a deux siècles. La poussière et les mauvaises herbes se sont incrustées dans les interstices entre les pierres. La plupart des marins alliés à Taylor sont morts ici. De nombreux squelettes jonchent le sol. Ici et là, on peut encore trouver quelques sabres et même un pistolet à poudre. Des barricades de fortune fabriquées avec des meubles sont encore en place. Lorsque Taylor et La Buse ont découverts le temple, ils ont été impressionnés par la grande statue de pierre qui orne le fond du temple. La statue représente une femme d'âge mur : elle est habillée d'une toge. Elle porte dans une main un sablier et dans l'autre une épée levée. Elle est pratiquement aussi haute que le

plafond : à savoir 6 mètres. Une petite ouverture permet d'accéder aux autres parties du temple.

Zone 2 : ce sont d'anciennes salles attenantes au temple. La plupart de ce qui s'y trouvait a été pillé ou utilisé pour former les barricades.

Zone 3 : Chambre de La Buse

Cette chambre n'a pas été pillée. Après sa victoire, Baïonnette en a fait la sienne. On peut y trouver des tableaux ou des statuettes en métal précieux, un lit confortable et d'autres meubles de bonne qualité. Il n'y a aucun indice pour désactiver les pièges des catacombes. La Buse était analphabète mais avait une bonne tête.

Zone 4 : Chambre de Taylor

Baïonnette, prenant la chambre de La Buse, a autorisé ses hommes à piller celle de Taylor. Autant dire, qu'il ne reste pas grand-chose. Les objets précieux qui s'y trouvaient sont pour la plupart avec l'épave du *Victorieux*... Néanmoins, des PJ méfiants peuvent échafauder toutes sortes de théorie en comparant l'état des zones 3 et 4. Grand bien leur fasse !

Zone 5 : On retrouve des traces de combat dans cette zone. Les cadavres s'accumulent à nouveau dans l'escalier menant au sommet de la tour. Au sommet de celle-ci, se trouve une salle des plus étranges. Un point de vue à 360° permet d'observer l'ensemble de l'île. Ce qui est étonnant c'est qu'aucune vitre n'était visible de l'extérieur. Ce n'est pas le seul prodige de cette pièce. Face à la falaise, un panneau de contrôle a été installé. Plusieurs manettes peuvent être baissées ou levées. Il en manque manifestement trois. Le fantôme de Taylor peut, en général, être rencontré ici. Son cadavre se trouve juste au pied du panneau de commande. Taylor est un fantôme paranoïaque et rancunier. Il essaiera d'intimider les PJ et de les mettre dehors. Il utilisera ses pouvoirs en conséquence.

### **Les catacombes**

Pour accéder aux catacombes, il faut les découvrir. Elles ne sont pas spécialement difficiles à trouver car tous les pirates savaient comment y accéder même si tous ceux qui y aller sans permission était puni de mort. Il suffit tout simplement de choisir simultanément le symbole de l'épée et du sablier se trouvant sur le piédestal de la statue. Deux personnes doivent tout même être réquisitionnées car les deux symboles sont éloignés l'un de l'autre. Les symboles s'illuminent et une trappe s'ouvre au pied de la statue. Pour refermer la trappe, il suffit de d'appuyer à nouveau sur les symboles.

La puissance de Taylor est concentrée dans les catacombes. Il peut en effet animer les trois pirates qui sont morts dans les catacombes. Ils peuvent se manifester sous forme de zombies (ils sont toujours dans le piège qui leur a coûté la vie) ou sous forme d'esprits (qui vont tenter de tromper les PJ).

Lorsqu'ils rentrent dans la zone 1, ils aperçoivent un esprit qui va tenter de les convaincre qu'il est de leur côté. Pour cela, il va faire comprendre qu'il ne faut surtout pas aller dans le couloir 2 (en effet, c'est de ce côté que se trouve la fosse). Il va leur montrer le moyen de désactiver le piège du couloir 3 puis les mener vers la salle 6. Les PJ arriveront à une porte de métal et il faudra être plusieurs pour ouvrir la lourde porte. Derrière se trouve une salle contenant un puits. Le fantôme continuera vers la salle 7 qui contient le trésor des pirates (un vrai !!!! un beau !!!!!). Il n'y a évidemment aucune pièce de mécanisme dans le trésor

(puisqu'ils sont toujours avec le cadavre des pirates dans le couloir 2). Les PJ tenteront certainement de communiquer avec le fantôme qui n'attend qu'une chose : les faire tomber dans le même piège que lui dans le couloir 4. Il les mènera jusqu'au couloir en faisant comprendre qu'il n'y a aucun piège. C'est bien évidemment faux. Arrivés au milieu du couloir, celui-ci basculera des deux côtés pour faire tomber les malheureux PJ dans une fosse remplie de piques. Toutes les activations et désactivations de piège sont annulées lorsque la trappe est refermée.

Zone 1 : un long couloir menant à une bifurcation. Des torches installées à intervalle régulier permettront aux PJ de s'éclairer. Il est possible de trouver des briquets à amadou sur certains cadavres du temple. Le fantôme d'un pirate est visible au niveau de la bifurcation. A l'arrivée des PJ, il fait le va-et-vient entre le couloir 2 (en faisant de grands gestes indiquant qu'il ne faut pas y aller) et le couloir 3 (en indiquant les 4 pierres sur lesquelles il faut appuyer pour désactiver le piège).

Zone 2 : le piège du couloir peut être désactivé en appuyant sur une combinaison de pierres côté escalier de sortie. Si la combinaison n'est pas activée, le sol bascule d'un côté et de l'autre du couloir faisant glisser les malheureux vers une fosse remplie de piques. A l'intérieur de cette fosse, se trouvent les trois cadavres de pirates ainsi que les pièces de mécanisme. Les squelettes s'animeront dès que quelqu'un atteindra la fosse.

Zone 3 : si les PJ ne font pas confiance au fantôme, le piège s'activera et des lances frapperont violemment les imprudents. La désactivation du piège est similaire à celle de la zone 2. A noter que le piège ne s'active pas quand on emprunte le couloir en venant du puits.

Zone 4 : en tout point similaire à la zone 2. Notez bien que la désactivation ne peut se faire que côté escalier. Il n'y a rien dans la fosse.

Zone 5 : ce sont des pièces pillées depuis longtemps dont le contenu se trouve très probablement en zone 7.

Zone 6 : la porte permettant d'accéder à cette pièce est en métal et il faut au moins 30 points de FOR cumulés pour l'ouvrir. Derrière cette porte se trouve un puits entouré d'une margelle. Celui-ci à l'air profond. Il existe un passage secret dans le puits qui permet d'accéder aux fosses. Comme d'habitude, c'est une série de pierre sur lesquelles il faut appuyer qui ouvre le passage. Celui-ci se trouve à environ trois mètres de profondeur.

Zone 7 : trésor !!!!

Prolongements :

Ecrit dans l'esprit d'un scénario de convention, je laisse de nombreux détails à votre initiative. A qui appartient le temple ? Est-ce lui le responsable de la malédiction. Quelle divinité est ici adorée ? Que représentent les quelques bas-reliefs visibles dans le temple ? Où mène le puits profond ? Est-ce que la dynamite trouvée sur le professeur pourrait détruire la paroi ou le sloop ? Les fantômes tiendront-ils leurs promesses ?

## Partie technique

### **Fantôme de Levasseur**



INT 15

POU 12

Armes : L'attaque est résolue en comparant le POU à celui de la cible sur la Table de Résistance. Si le fantôme surmonte le POU de sa cible, le personnage perd 1D3 points de POU. Si le personnage surmonte le Pou du fantôme, ce dernier perd 1D3 points de pouvoir. La perte de caractéristique est permanente.

Armure : aucune, mais les armes n'ont aucun effet sur eux. Seule la destruction du sloop lui permettra de trouver le repos.

Compétences : Piloter le Victorieux 80%

Perte de SAN : 1/1D6

Pour info, Levasseur a vraiment existé. J'ai bien évidemment déformé un peu son histoire pourtant déjà très romancée.

### **Fantôme de Baïonnette**

INT 13

POU 12

Armes : L'attaque est résolue en comparant le POU à celui de la cible sur la Table de Résistance. Si le fantôme surmonte le POU de sa cible, le personnage perd 1D3 points de POU. Si le personnage surmonte le Pou du fantôme, ce dernier perd 1D3 points de pouvoir. La perte de caractéristique est permanente.

Armure : aucune, mais les armes n'ont aucun effet sur eux. Seule la dissipation de Levasseur et de Taylor lui permettra de trouver le repos.

Compétences : Entretenir le sloop 80%

Perte de SAN : 1/1D6

### **Fantôme de Taylor**

INT 16

POU 15

Armes : L'attaque est résolue en comparant le POU à celui de la cible sur la Table de Résistance. Si le fantôme surmonte le POU de sa cible, le personnage perd 1D3 points de POU. Si le personnage surmonte le Pou du fantôme, ce dernier perd 1D3 points de pouvoir. La perte de caractéristique est permanente.

Armure : aucune, mais les armes n'ont aucun effet sur eux. Seule la destruction du sloop lui permettra de trouver le repos.

Compétences : commander les zombies 99%

Perte de SAN : 1/1D6

### **Fantômes de marins**

Les fantômes du sloop/trois mâts et ceux du temple sous soumis respectivement à Baïonnette et Taylor. Ils ne tenteront rien s'ils n'en ont pas reçu l'ordre.

INT 7

POU 7

Armes : les marins ont des pouvoirs de poltergeist. Ils peuvent jeter des objets. Selon la taille, les dégâts peuvent s'étendre entre 1D3 et 1D6. C'est grâce à ce pouvoir qu'ils peuvent activer les canons ou entretenir le sloop.

Armure : aucune, mais les armes n'ont aucun effet sur eux. Seule la destruction ou l'évasion du sloop leur permettra de trouver le repos.

Compétences : Obéir aux ordres 99%, Lancer 25%

Perte de SAN : 1/1D6

### **Zombies**

FOR 15

CON 15

TAI 13

INT aucune

POU 1

DEX 7

Mouv 6

PV 14

Impact +1D4

Armes : morsure 30%, dégâts : 1D3, sabre 25%, dégâts : 1D6

Armure : aucune, mais les armes d'empalement ne font qu'un point de dégâts et les autres armes la moitié des dégâts normaux.

Compétences : Obéir aux ordres 99%

Perte de SAN : 1/1D8

### **James Johnson, universitaire tatillon**

James, tout comme son père, est spécialisé en histoire. Par tradition et parrainage, ils travaillent tous les deux dans la même université, celle de New York. Le père de James a toujours été fasciné par la piraterie. D'abord dans les Caraïbes, puis dans l'Océan Indien. Depuis quelques années, il était à la recherche du trésor de La Buse. Celui-ci a été pendu en 1720 sans révéler le lieu de son butin. Il était associé à un autre capitaine pirate : Taylor. Taylor a disparu à la même époque que La Buse. Le professeur Johnson a entendu parler d'un vaisseau fantôme circulant dans l'Océan Indien et coulant des navires au gré du hasard. Le professeur s'est mis en tête de retrouver ce vaisseau dont la description correspond au Victorieux, le navire de La Buse. Le professeur a disparu l'année dernière. Sa dernière missive indique qu'il a retrouvé la trace du navire et qu'il compte monter à bord. James a promis à sa mère de retrouver son père. Loin d'être un aventurier, il a décidé de se montrer plus prudent que son père. En se rendant dans l'Océan Indien, il a croisé les divers témoignages des autochtones et a réussi à identifier le parcours plausible du Victorieux. Il a aussi découvert que le Victorieux ne s'en prenait qu'aux bateaux d'une certaine taille. C'est ainsi que James s'est retrouvé à bord du « Saphir » un petit navire de transport longeant la côte indienne. James s'est arrangé avec le capitaine du navire pour pouvoir quitter son navire à bord d'une barque. Il espère que les trois jours de vivre ainsi que le matériel de couchage et de cuisine qu'il a pris suffiront. Il possède aussi des outils et des cordes. Il n'a pas oublié un bon fusil et une bonne machette. Une fois à l'eau, le Victorieux a répondu à toutes ses attentes puisque celui-ci est sorti de la brume... pour bombarder le « Saphir ». James n'a eu d'autres choix que d'accueillir les survivants à bord.

### **Patrick Garver, baroudeur sanguin**

Ca fait bien longtemps que Patrick a quitté son Angleterre natale. Il a vu bien plus de pays que la plupart de ses concitoyens. Patrick s'est retrouvé à bord du « Saphir » un petit navire longeant la côte indienne. Patrick a cru à une illusion lorsqu'il a vu sortir du brouillard un véritable trois mâts du XVIIIème. Les choses se sont gâtées lorsque le trois-mâts a tiré sur le « Saphir » le coulant en quelques minutes et tuant la plupart des passagers. Quant à Patrick, il fut éjecté du navire et se retrouva à l'eau. Il doit son salut à un petit canot qui avait été mis à l'eau peu de temps auparavant par un original qui voulait qu'on le laisse en plein milieu de l'océan. L'original a pris à son bord les quelques survivants. Apparemment, l'homme a décidé de monter à bord du trois mâts. De là à penser qu'il l'attendait...

### **Anthony Parkin, explorateur jovial**

Amateur de trésors perdus et de cités oubliées, Anthony parcourt le Monde depuis qu'il a été en âge de quitter ses parents. Il n'a pas pour autant oublié ses études ce qui fait de lui un homme instruit. Il a découvert assez d'objets et d'artefacts pour pouvoir continuer à voyager mais il espère toujours trouver LE trésor qui le rendra riche et célèbre. Alors qu'il est en route vers l'Inde sur un navire anglais appelé le « Saphir », un homme étrange décide de quitter le navire à bord d'un canot, manifestement en accord avec le capitaine. Quelques instants plus tard, un trois mâts du XVIIIème surgit de la brume et attaque le « Saphir » à coup de canon ne laissant que peu de chances aux voyageurs. Heureusement, Anthony est un bon nageur et l'homme sur son canot est revenu vers les restes du navire pour sauver les quelques survivants. L'homme a décidé manifestement de rejoindre le navire fou. Anthony ne peut s'empêcher de reconnaître le navire de La Buse, « Le Victorieux ». La Buse est célèbre pour avoir été pendue sans livrer l'emplacement de son trésor. Voilà une histoire qui commence à devenir intéressante....

### **Juan Erstinor, capitaine en colère**

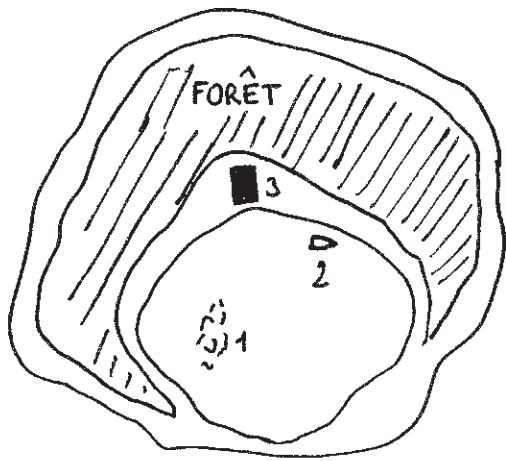
Il y a encore peu, Juan était le capitaine du « Saphir ». Habitué à transporter de riches occidentaux sur la route de l'Inde, il a déjà affronté mille dangers. Le voyage avait commencé de manière originale puisque l'un des passagers, un certain Johnson lui a acheté un de ses canots et a exigé d'être lâché au milieu de l'océan. Grassement payé, Juan a accepté. Quelques minutes plus tard, un trois mâts du XVIIIème est sorti de la brume et a bombardé le « saphir » ne lui laissant aucune chance. Juan a eu la chance de voir revenir Johnson qui a pris les survivants à son bord. Néanmoins, la coïncidence est trop grande et Juan espère bien comprendre le lien entre l'homme et le navire. Navire dont les autochtones parle souvent comme étant celui d'un pirate décédé il y plusieurs siècles. Jusqu'à maintenant, Juan n'avait porté que peu de crédits à ces légendes.

### **Emma Volfurk, artiste anxieuse**

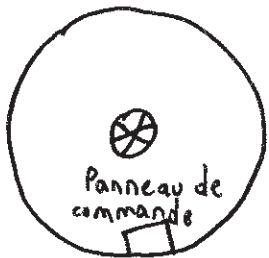
Emma, d'origine allemande, a toujours vécu dans l'Océan Indien, son père étant ambassadeur. Son père fut rappelé dans son pays durant la Grande Guerre mais Emma préféra rester dans les pays exotiques de son enfance. Elle est devenue joueuse de cithare et connaît un certain succès. En route pour Delhi, à bord du « Saphir », tout ne s'est pas vraiment passé comme prévu. D'abord, un homme a acheté un canot au capitaine pour être laissé au milieu de l'océan. Après cela, un navire est sorti de la brume pour bombarder le navire. Emma a pu se jeter à l'eau avant que celui-ci ne coule. Elle a été sauvée, ainsi que les quelques survivants, par l'homme sur son canot. Celui-ci semble vouloir monter à bord du navire assassin. Emma n'est vraiment pas sûre que ce soit une bonne idée...

### **Gwan, prêtre hindou**

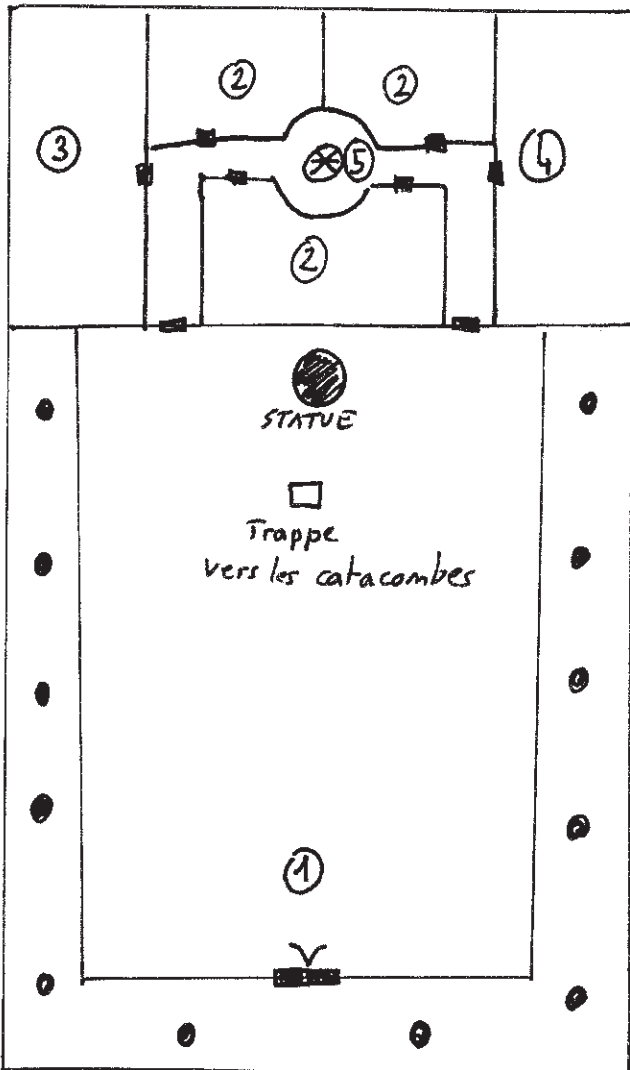
Gwan est un homme sage, du moins il essaie d'atteindre la sagesse. Il parcourt l'océan indien pour rejoindre plusieurs lieux sacrés et parfaire son parcours initiatique mais Vishnou l'a manifestement conduit vers une nouvelle épreuve. En effet, le navire sur lequel il se trouvait a été attaqué par un autre navire. Gwan a juste eu le temps de sauter à l'eau et d'être recueilli par un occidental sur son canot. L'occidental veut atteindre le navire destructeur et monter à bord. Voilà une bien étrange épreuve...



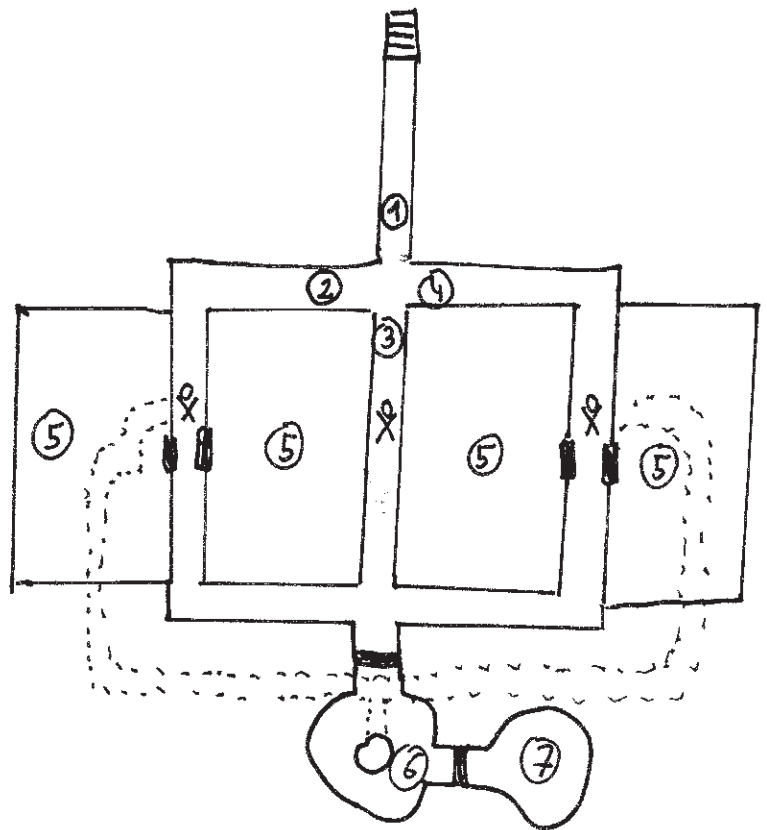
- 1 Les restes du Victorieux
- 2 Le sloop
- 3 Le temple



Sommet de la tour



Temple



Les catacombes