L’île Maudite

~Synopsis~

Vous êtes le capitaine de l’équipage de pirates le plus redouté de l’histoire, et vous ne refusez jamais une aventure, surtout lorsqu’à la clef de celle-ci se trouve le plus gros butin qu’on puisse imaginer. Mais parviendrez-vous à déjouer tous les pièges de l’île Maudite et à vous en sortir sain et sauf ?

~Modalités~

Vous commencez cette histoire avec un total de 5 points de vie. Vous perdez des points de vie lorsque votre choix est dangereux et/ou blesse votre personnage. Si le nombre de vos points de vie tombe à 0, votre personnage meurt et l’histoire se termine. Attention, il existe également de très mauvais choix, qui peuvent conduire à la mort immédiate de votre personnage ou bien à la fin de l’histoire. Soyez donc bien attentifs aux différentes propositions qui s’offrent à vous, et tentez d’arriver jusqu’au bout de cette aventure.

~1~

Vous êtes le Capitaine Nightshade, à la tête de l’équipage de pirates le plus craint de l’histoire. A bord du Half-Moon, un navire plus imposant encore que ceux de la flotte royale, vous sillonnez les mers à la recherche des trésors les plus précieux. Vous êtes réputé pour être cruel et sans pitié. Alors pourquoi diable la personne avec qui vous aviez rendez-vous n’est-elle toujours pas là ? Cela fait près de deux heures que vous attendez sur cette île perdue, et toujours aucun navire à l’horizon. Pour la énième fois, vous relisez la mystérieuse lettre qui s’est matérialisée la veille sur le pont de votre navire.

*« Si vous voulez devenir le pirate le plus riche de l’histoire, rendez-vous demain sur la plage de l’île Maudite, à l’Est, à l’heure où le soleil sera à son zénith. Venez seul.*

*E.F»*

Pour quelle raison quelqu’un détenant les informations sur la localisation d’un immense trésor désirerait-il le partager avec vous, la personne la plus cupide que le monde n’ait jamais porté ? Décidemment, cette histoire semble louche, sans compter qu’il vous a fallu redoubler d’efforts pour convaincre votre équipage de rester à bord du Half-Moon. Pourtant, c’est justement cette cupidité qui vous pousse à attendre quelques minutes de plus.

>Allez à la page **2**

~2~

Alors que vous alliez perdre patience, d’énormes nuages noirs s’accumulent dans le ciel avec un grondement sinistre. Un craquement menaçant résonne dans votre dos. Vous faites immédiatement volte-face, apercevant une silhouette se matérialiser à l’orée de la jungle.

> Vous lancez impulsivement votre dague en direction de l’intrus : Allez à la page **3**.

> Sur vos gardes, vous gardez votre calme jusqu’à ce l’intrus révèle son visage : Allez à la page **4**.

~3~

*Vous avez perdu un point de vie*

Sans que vous ne l’ayez vu venir, votre dague revient vers vous avec encore plus de force que celle que vous lui aviez donnée. Le métal érafle votre bras, déchirant le tissu de votre vêtement, puis l’arme s’enfonce jusqu’à la lame dans le tronc d’un arbre à plusieurs mètres de là.

–Votre impulsivité vous tuera, capitaine Nightshade.

Vous pansez grossièrement la blessure avec un pan de votre chemise déchirée. En ripostant de la sorte, votre adversaire vient d’établir un rapport de force que vous brûlez déjà d’inverser.

>Allez à la page **4**.

~4~

Devant vous se tient une jeune femme à la beauté froide et sévère, une femme dont le visage ne vous est pas inconnu. Eleena Fade est la magicienne la plus puissante du royaume. Appartenant autrefois à la cour, elle fut bannie pour trahison et personne n’entendit plus parler d’elle. Jusqu’à aujourd’hui.

–J’aurai dû me douter que vous seriez derrière tout cela, Eleena.

–C’était sans compter sur mes intentions de ne vous révéler mon identité qu’au dernier moment, déclare froidement la magicienne.

>Allez au **5** pour découvrir les motivations de la magicienne.

~5~

–Trêves de bavardages. Pourquoi m’avoir fait venir ici si vous disposez de toutes les informations nécessaires à la récupération de ce trésor ?

–Question légitime. Ne croyez pas que je n’ai pas déjà tenté de dérober ce trésor par mes propres moyens. Mais il semble que la personne qui a scellé ce trésor avait une dent contre mon peuple. Seul un être au sang humain peut ouvrir le coffre. Et pour venir à bout des pièges de cette île, il faut quelqu’un qui ne craigne pas la mort, quelqu’un pour qui l’or est une motivation suffisante.

–Je vois. Et quels sont les arrangements auxquels vous avez pensé ? déclarez-vous d’un ton acerbe.

–Les richesses qui composent ce trésor dépassent l’entendement, croyez-moi. Mais il n’y a en réalité qu’une seule pièce de ce trésor que je convoite : le joyau de la reine. Il a été dérobé il y a des siècles, et si je le rapporte à la cour…

–Vos péchés seront effacés, terminez-vous à la place d’Eleena, dont les paroles vous semblent empreintes d’une tristesse sincère. Et vous promettez que tout le reste nous reviendra, à mon équipage et à moi ?

–C’est une promesse, lâche la magicienne d’un ton grinçant, une main tendue dans votre direction.

> Vous acceptez le marché que vous propose Eleena Fade : Allez à la page **6**

> Cette femme a trahi le roi, qui l’empêcherait de vous trahir également ? Vous refusez le marché. LA PARTIE SE TERMINE.

~6~

Vous serrez la main de la jeune femme : marché conclu.

–Vous aurez besoin de cela si vous voulez vous en sortir vivant, explique Eleena Fade en vous tendant un épais carnet de cuir. N’oubliez pas que cette île est maudite : si j’ai réussi à m’en sortir après avoir collecté toutes ces informations, c’est uniquement grâce à mes dons de magicienne. Dons dont vous ne disposez évidemment pas. Soyez prudent, et suivez mes instructions à la lettre. Je compte sur vous Nightshade.

Sur ces paroles ni vraiment rassurantes ni vraiment encourageantes, la magicienne se volatilisa.

Allez à la page **7**.

--SQUELETTE DE L’AUTRE HISTOIRE A SUIVRE--

~7~

Nous nous dirigeons vers la sortie du parc. Tout à coup Fabien crie : « Regardez, regardez, c’est le panier de monsieur Charles ! ». Il pointait du doigt une dame qui portait le panier rouge de notre ami. Mais que faisait-elle avec ce panier ? Tout ceci est bien mystérieux.

> On suit la dame. Allez à la page **9**.

> On va jouer à la maison. Allez à la page **8**.

~8~

Nous rentrons tous à la maison. Nous reviendrons lundi prochain pour voir s’il sera là...

Allez à la page **1**.

~9~

Nous suivons la dame. Lucie a un peu peur, mais je l’encourage : nous devons savoir ce qui est arrivé à monsieur Charles. Nous courons jusqu’à la grille. A vous de choisir si vous voulez vous rendre au **10** ou au **11**.

~10~

Nous voyons la dame entrer dans un immeuble. Nous la suivons encore... Mais pour entrer dans l’immeuble, il nous faut trouver le code de la porte d’entrée !!! Je me rappelle avoir vu le code à quatre chiffres sur les clefs de monsieur Charles : je suis certain que c’est 1556 ! Mais Fabien, lui, est persuadé qu’il s’agit de 1665. Il faut que nous essayions.

> Si vous pensez que le code est 1556, allez à la page **12**.

> Si vous pensez que le code est 1665, allez à la page **13**.

~11~

J’ai cassé le lacet de ma chaussure. Je ne peux plus continuer l’enquête. Je rentre à la maison.

Allez à la page **1**.

~12~

Nous entrons dans l’immeuble. Tout est sombre. « Chut ! » chuchote David. Nous écoutons... Mais il n’y a aucun bruit... Lucie dit alors « cherchons des indices ».

> Nous allons voir au 1er étage. Allez à la page **14**.

> Nous allons voir au 2ème étage. Allez à la page **15**.

> Nous allons voir au 3ème étage. Allez à la page **16**.

~13~

Nous essayons le code, mais la porte refuse de s’ouvrir. L’idée de Fabien n’était pas la bonne, mais peut-être que l’autre code fonctionnera. Il faut que nous essayions.

Allez à la page **12**.

~14~

Nous voilà au 1er étage. Attention, un gros chien vient sur nous ! Il n’a pas l’air très gentil. Vite retournons au rez-de-chaussée !!!

Allez à la page **12**.

~15~

Nous sommes au 2ème étage. Il n’y a aucun bruit. Nous retournons au rez-de-chaussée.

Allez à la page **12**.

~16~

Nous arrivons au 3ème étage. Il n’y a personne.

Allez à la page **17**.

~17~

Nous nous asseyons sur les marches. Lucie voulait rentrer à la maison et David disait que monsieur Charles était peut-être arrivé au parc. Tout à coup, nous entendons du bruit dans l’escalier !!!

> On se cache derrière un poteau. Allez à la page **19**.

> On va voir qui c’est. Allez à la page **18**.

~18~

C’est un monsieur qui nous dit : « Vous n’avez rien à faire là. Rentrez chez vous !!! ».

Allez à la page **1**.

~19~

Cachés derrière un poteau, nous pouvons apercevoir la dame bizarre sur un palier. Avant de sortir, nous l’entendons dire : « Ne bougez pas monsieur Charles !!! Je reviens tout de suite ». La dame sort de l’immeuble.

> Nous allons chercher un policier pour qu’il arrête la dame. Allez à la page **21**.

> Nous allons vite voir d’où venait la voix de Monsieur Charles. Allez à la page **20**.

~20~

Nous montons les escaliers à toute vitesse.

Allez à la page **22**.

~21~

Nous trouvons un policier dans la rue qui nous dit : « Voyons les enfants, restons sérieux... Je ne mets pas les gens en prison comme ça... ». Nous retournons dans les escaliers.

Allez à la page **22**.

~22~

Nous appelons « Monsieur Charles, monsieur Charles !!! ». Monsieur Charles nous attend tranquillement sur le palier. Il nous dit bonjour et nous demande ce que nous faisons ici. Nous lui racontons alors notre histoire de détectives. Mais voilà que monsieur Charles se met à rire :

« Mais Rose est mon aide-ménagère ! quand je suis malade, je prête mon panier pour qu’elle aille faire mes courses. »

Nous avons tous bien rigolé et nous avons eu droit à une très belle histoire comme tous les lundis soir.

**Fin.**