

CAPTAIN PÉPÉ

TRÉSOR EN VUE LEGACY

CRÉEZ VOTRE PROPRE AVENTURE !



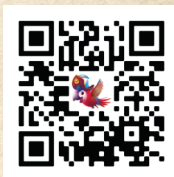
Livre d'aventures

A170409

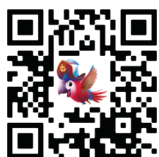
Copyright **HABA** - Bad Rodach 2023



Retrouvez l'histoire complète de nos aventures via ce QR-code :



INTRODUCTION



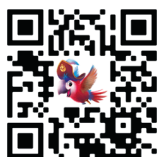
Après une nuit mouvementée de tempête en mer, le *MELODY* tangue doucement alors que le jour se lève sur des eaux calmes. Vous, les membres de l'équipage, dormez encore dans vos couchettes, épuisés par tous les efforts déployés pendant la nuit. On entend vos ronflements sonores à distance.

Soudain, un cri strident retentit : « Ohé matelots ! Naufragé en vue ! À tribord, à un mille nautique ! » En un rien de temps, vous quittez tous vos couchettes pour regagner le pont. Captain Pépé vole jusqu'au nid-de-corbeau pour rejoindre Virgile Ance le suricate qui a donné l'alerte, et jette lui-même un coup d'œil dans la longue-vue. « Hum, ce personnage m'a l'air menaçant, mais faisons-le monter à bord pour voir. Allez, du nerf ! En avant ! Qu'attendez-vous ? » ordonne-t-il d'un ton sec et décidé. Vous effectuez rapidement toutes les manœuvres et mettez le cap sur le naufragé.

Lisez maintenant le chapitre « Jeu d'introduction » dans la règle du jeu.



Poursuivez la lecture lorsque tous les membres d'équipage se trouvent à côté des rames de la bonne couleur.



Lorsque le navire s'approche du naufragé, Rafy Stolage le castor attache une corde en faisant un nœud marin puis la lance par-dessus bord. Régala Onous le singe descend le long de la corde avec adresse et saisit la patte qui lui est tendue. Unissant vos forces, vous hissez à bord le singe et un chat tout trempé.

« Qui es-tu et d'où viens-tu ? » demande Captain Pépé sans ménagements. Judy Cieuse la tortue tend un verre d'eau au chat et l'enveloppe dans une couverture douillette. « Sapristi ! Captain ! Laisse-le d'abord reprendre des forces ! » – « Non, ça va, ça va, répond la nouvelle passagère, je ne saurais trop vous remercier de m'avoir sauvée. Je m'appelle Mia Ouh, j'étais à bord du *DIABLE DES MERS*. » – « Le *DIABLE DES MERS* ? Mais c'est le bateau de Madame Croc' Denddor !!! » s'écrie Virgile Ance. Madame Croc' Denddor est la pirate la plus redoutable de tous les temps. À cause d'elle, toutes les mers du monde sont périlleuses, elle pille les navires, prend d'assaut des ports et fait trembler de peur et d'effroi quiconque a le malheur de croiser sa route. « Tu nous fais marcher ! Que fait Madame Croc' Denddor dans les parages ? » Incrédule, Captain Pépé incline la tête et regarde fixement Mia. « Si, si ! Parole de pirate ! Elle est à la recherche du Trésor des sept merveilles. D'après la légende du spectre de Mac Frousse, il se composerait de sept objets magiques bien cachés aux quatre coins du globe. Celui qui prend possession du trésor devient tout puissant et règne sur le ciel, l'eau et la terre. Et c'est précisément ce que Madame Croc' Denddor compte faire ! » lance Mia. « Faites-moi confiance, je vous en prie ! J'étais sa prisonnière pendant si longtemps. Elle sentait que je tenais une piste prometteuse et que j'avais des indices sur les lieux où trouver le trésor. Mais comme je ne voulais pas l'aider, elle m'a jetée par-dessus bord. C'est une créature avide et cruelle ! » Puis, elle ajoute dans un murmure : « Dès que Madame Croc' Denddor aura trouvé toutes les pièces du trésor, plus rien ni personne ne pourra l'arrêter... » Vous écoutez les paroles de Mia avec horreur. Captain Pépé réfléchit un instant, puis secoue ses plumes et déclare : « Camarades, nous ne pouvons pas rester là à ne rien faire ! Nous devons protéger le monde en ces temps difficiles ! Nous devons trouver le Trésor des sept merveilles avant Madame Croc' Denddor ! Alors, vous en êtes ? »

***Dans la règle du jeu, poursuivez la lecture au chapitre
« Règles du jeu après le jeu d'introduction »***

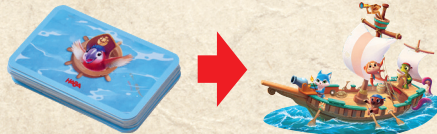
PARTIE 1 : Le début d'une piste

Chapitre 1 : Le début d'une piste



Quelle question ! Bien sûr que vous en êtes. Et vous vous écriez : « Captain Pépé, en route vers le trésor ! » Vous devez impérativement mettre la main sur le Trésor des sept merveilles avant Madame Croc' Dentdor.

« Tu as parlé d'une piste sérieuse. Quels sont ces indices dont tu parles ? » demande Captain Pépé à Mia Ouh. Avec un sourire malicieux, la chatte sort de sa botte droite un parchemin qu'elle déplie et étale au sol. « J'ai trouvé par hasard cette carte aux trésors dans un recoin secret du *DIABLE DES MERS*. Quelqu'un l'avait certainement cachée là. Peut-être même Madame Croc' Dentdor en personne ? En tout cas, j'ai voulu mettre ses informations en sécurité. Et je porte cette carte sur moi depuis tout ce temps. Le problème, c'est que je ne sais pas vraiment lire une carte. » – « Judy Cieuse c'est ta spécialité. Quelles informations cette carte te procure-t-elle ? » demande Captain Pépé à la tortue pleine de sagesse. Judy Cieuse se penche sur la carte avec un regard prudent et commence à l'étudier. « Hum... C'est manifestement une carte de l'océan sur lequel nous naviguons. Vous voyez cet archipel ? Nous nous trouvons là, à peu près. » Judy Cieuse en est certaine, et pointe du doigt un endroit au bord de la carte. « Cela signifie que nous sommes très proches du lieu marqué par cette croix, ici ! », constate Régál Onous avec étonnement. Captain Pépé tape énergiquement la croix de sa jambe de bois. « Qu'attendons-nous ? Ramez, moussaillons, en avant ! » Vous regagnez rapidement vos postes sur le pont. Heureusement, votre équipage est bien rôdé, et vous trouvez rapidement une place pour Mia. En effet, chacun doit se trouver devant la bonne rame pour que le *MELODY* puisse repartir en maintenant le bon cap !



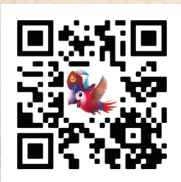
CARTES 1 À 5



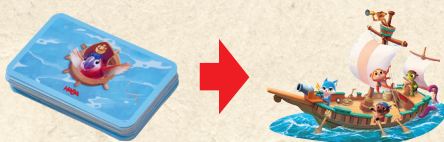
Le *MELODY* se fraie un passage à travers le récif corallien. Tout le monde obéit à Captain Pépé, car vous ne voulez pas abîmer les coraux.



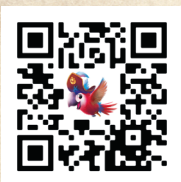
Chapitre 2



Virgile Ance le suricate reprend son souffle et regarde dans sa longue-vue. « Objet en vue ! Là derrière ! Ça brille de mille feux ! Nous devons faire vite ! »



CARTE 6



« Mais où vois-tu cet objet qui étincelle ? » demande Captain Pépé fronçant les sourcils et observant les profondeurs. « Tout au fond ! » s'écrie Mia pleine d'enthousiasme. « Vous voyez le banc de poissons-clowns ? Juste à gauche, il y a un objet doré dans les coraux ! » – « Je vais aller voir ça de plus près ! » lance

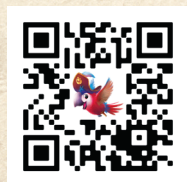
Rafy Stolage le castor en serrant un couteau entre ses dents. Les autres l'assurent avec une corde pour qu'il ne soit pas emporté par le courant et le castor nage en direction des coraux. Il ne s'était pas trompé ! Un bras squelettique porte un anneau doré. Rafy Stolage détache délicatement l'anneau des coraux avec la pointe de son couteau. Puis, il nage jusqu'à la surface, grimpe à bord et remet l'anneau doré à Captain Pépé, qui le contemple avec admiration. « Alors comme ça, la légende du fameux spectre de Mac Frousse disait vrai ! Le Trésor des sept merveilles existe vraiment. Tout le monde saute de joie : « Ohé matelots ! Nous avons trouvé le premier objet magique ! » Vous dansez gaiement autour de Captain Pépé qui balance sa jambe de bois en brandissant l'anneau tel un trophée.

Et c'est à ce moment que tout à coup, Virgile perçoit un mouvement du coin de l'œil. Il se tourne vers la proue du bateau, et c'est alors... qu'il tremble d'effroi !



PARTIE 2 : Une caisse maudite !

Chapitre 3



Comment est-ce possible ? Non loin de la cambuse, un petit tonneau en bois vole dans les airs juste au-dessus du sol. « Au secours, il y a des fantômes à bord ! » Regardez, là, derrière, le tonneau ! » s'écria Virgile. Mais lorsque vous regardez dans la direction indiquée, vous ne voyez rien. Le tonneau est toujours à sa place, à proximité de la cambuse, et tout semble parfaitement normal. « Virgile Ance, j'ai comme l'impression que tu n'es pas dans ton assiette, lui dit Judy Cieuse. Ce n'est pas étonnant, vu toute cette excitation. Nous avons besoin d'un bon repas et d'une bonne nuit de sommeil ! » Vous décidez de mettre le cap sur le port le plus proche. Vous devez aussi vous réapprovisionner avant de repartir à la chasse au trésor.

Le port est très animé. De nombreux négociants y vendent toutes sortes de marchandises, et vous réunissez rapidement tout ce dont vous avez besoin. Alors que vous retournez au *MELODY*, vous achetez une énorme caisse de bananes, dont Régala Onous avait très envie. « Vous me remercierez après. Les bananes sont idéales pour les chercheurs de trésors. Elles nous aideront à reprendre des forces ! » – « Des chercheurs de trésors ? Quel trésor cherchez-vous ? » demande le marchand de bananes, qui semble intéressé. Vous lui parlez du Trésor des sept merveilles et Captain Pépé lui montre fièrement l'anneau doré qu'il porte sur sa jambe de bois. Le marchand a entendu parler de la légende et réfléchit en se grattant le menton. « Connaissez-vous l'île aux sept falaises ? Je me suis toujours demandé si elle était liée au trésor. De nombreux navires ont fait naufrage en s'approchant de ses côtes. Personne n'en est jamais revenu. Comme si l'île avait un secret qu'elle voulait garder à tout prix. » – « Merci pour le conseil. Nous devrions aller voir ça de plus près ! » conclut Captain Pépé.

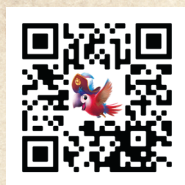
Une fois de retour sur le bateau, vous constatez que la caisse de bananes occupe une place folle. Elle gêne toujours le passage où qu'on la range. « Nous devrions nous en débarrasser ! » ordonne énergiquement Captain Pépé en faisant semblant de trébucher contre la caisse avec sa jambe de bois. Comme possédée, la caisse de bananes se décale sur le côté. Vous n'en croyez pas vos yeux, et vous regardez tour à tour le Captain et la caisse. Mia Ouh analyse la situation, et pointe du doigt l'anneau doré que Captain Pépé porte sur sa jambe de bois : « Se pourrait-il que l'anneau ait des pouvoirs magiques ? » Vous constatez rapidement que l'intuition de Mia était la bonne : celui qui porte l'anneau peut faire flotter des objets dans les airs et les déplacer !

Maintenant, vous n'avez plus aucun mal à déplacer la caisse de bananes.

A présent, lisez les règles de la partie A dans la règle du jeu.



**COFFRE AU
TRESOR 1**



Vous approchez tout doucement de l'île aux sept falaises. De loin, vous voyez déjà toutes sortes d'objets flotter à la surface de l'eau : des tonneaux, des coffres, des planches... Mais aucune trace du navire qui les transportait.



Chapitre 4



« Où est le bateau qui transportait tout ça ? A-t-il coulé ? » se demande Judy Cieuse. « Jetons un coup d'œil à l'intérieur des caisses qui flottent autour de nous. Peut-être trouverons-nous quelque chose d'utile ! » suggère Captain Pépé.



En se servant de l'anneau doré, Captain Pépé hisse aisément à bord les différentes caisses. Il les fait voler les unes après les autres et le pont est très encombré maintenant.

La plupart des caisses sont vides ou ne contiennent rien de particulier. Mais l'une d'entre elles attire votre attention. Elle est verrouillée, mais Rafy Stolage l'ouvre délicatement en se servant d'un outil. Elle renferme une montagne de pièces d'or ! On y trouve aussi une très belle boussole. Émerveillée, Judy Cieuse s'en empare. « Je n'ai encore jamais rien vu d'aussi somptueux. Elle fait certainement partie du Trésor des sept merveilles ! » Tout à coup, le *MELODY* se met à virer de bord. « Qu'est-ce qui se passe ? C'est quoi cette histoire ? » s'inquiète Captain Pépé. Pris d'une peur panique, vous vous accrochez au bastingage en écarquillant les yeux. La mer forme alors un tourbillon géant, au milieu duquel se trouve votre bateau...



PARTIE 3 : Un événement imprévu

Chapitre 5



Le tourbillon emporte à toute vitesse le *MELODY* vers le fond. Tout ce qui n'est pas rangé ou attaché vole dans les airs et passe par-dessus bord. Les yeux rivés sur la boussole, Judy Cieuse se cramponne au gouvernail et le fait tourner encore et encore. Désormais, le *MELODY* est presque à la verticale. C'est alors qu'une secousse parcourt la coque et comme par miracle, le bateau se retrouve à la surface de l'eau. Le tourbillon a disparu aussi vite qu'il est venu. La mer est à nouveau calme et limpide. La seule différence est qu'il y a davantage de caisses qui flottent sur l'eau, notamment la caisse de bananes, qui est vide malheureusement.

Vous êtes sains et saufs, mais cette mésaventure vous a beaucoup secoués. Et puis, vous avez faim, alors que vous n'avez pratiquement plus aucune provision. « Qu'allons-nous faire ? Nous n'avons presque plus rien à manger », se lamente Régal Onous en repêchant une banane dans l'eau. « Nous allons suivre la boussole magique, lui répond Judy Cieuse. C'est sans doute la meilleure solution. Elle nous a montré le chemin pour sortir du tourbillon, elle nous mènera certainement à bon port. » « Ohé, s'écrit Captain Pépé. Ne nous laissons pas abattre ! Ramez, moussaillons, en avant ! »

Et pourtant, vous n'avez plus la même énergie. Vous êtes affaiblis et vous économisez vos forces.

A présent, lisez les règles de la partie B dans la règle du jeu.



CARTE 7

+



COFFRE AU
TRESOR 2



+



« Ohé matelots ! Ile en vue ! » s'écrie soudain Virgile en jetant un coup d'œil dans sa longue-vue. La boussole n'indique pas vraiment cette direction, mais vous décidez de faire un détour. Vous accostez sur l'île inconnue dans l'espoir d'y trouver des provisions.



Chapitre 6



Quel coup de chance ! Sur cette île déserte, vous trouvez toutes sortes de fruits : des bananes, des melons, des noix de coco, mais aussi quelques herbes aromatiques et des épices rares. Vous remplissez toutes les caisses de provisions et les ramenez à bord. Régala Onous sera certainement ravi d'avoir une nouvelle montagne de bananes ! C'est alors que vous remarquez une bouteille à la mer que les vagues ballottent non loin du *MELODY*. Rafy Stolage retire le bouchon et récupère le message qu'elle contient. Il y est écrit : « Prenez garde ! Ne vous mettez pas en travers de ma route ! » On dirait que la feuille a été percée avec un crochet, par Madame Croc' Dentdor peut-être...

Pour le moment, vous êtes toujours épuisés et surtout affamés, mais Captain Pépé préfère reprendre la mer. Il craint que Madame Croc' Dentdor ne vous rattrape, ou pire encore, ne vous dépasse. Vous abandonnez les provisions sur le pont en soupirant. Vous devez encore ramer, et vite.



CARTE 8



Après avoir navigué sur plusieurs milles nautiques, Captain Pépé se détend un peu. « Nous avons bien mérité un peu de repos ! Allez-y ! Je sais que vous avez tous très très faim », affirme Captain Pépé. À la tombée du jour, vous vous glissez tous dans vos couchettes avec le ventre plein.



Chapitre 7



Le matin suivant, tout le monde a l'estomac retourné... Mia Ouh se met à gémir en se tenant le ventre. « Tu as le museau tout vert. Tu ne te sens pas bien ? » s'inquiète Judy Cieuse. Mia n'arrive pas à lui répondre, elle se penche par-dessus le bastingage pour vomir. « Je me sens mieux », murmure-t-elle alors, et elle se remet à ramer. Il s'avère qu'une des épices n'est pas digeste. Comme vous en avez tous beaucoup mangé, tout l'équipage se met à avoir la nausée et se trouve incapable de travailler pendant un moment.

A présent, lisez les règles de la partie C dans la règle du jeu.



CARTE 9



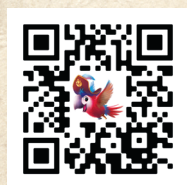
Quand vient le soir, vous vous sentez mieux et vous vous êtes reposés. Animé d'un nouvel élan, Captain Pépé hisse votre drapeau encore plus haut. « Madame Croc' Dentdor n'a aucune chance de l'emporter ! » Pendant ce temps, Virgile Ance continue d'observer les alentours avec sa longue-vue. « Ohé matelots ! Ile en vue ! » Vous voulez tous jeter un œil dans la longue-vue, mais Virgile se sent observé. Méfiant, il regarde autour de lui sur le pont, sans rien constater d'étrange. S'il avait regardé dans l'eau, il aurait peut-être remarqué une ombre immense s'approchant du *MELODY* ...

Désormais, l'île est visible à l'œil nu. Les morceaux d'une épave flottent à la surface de l'eau sur la côte. Sur la plage, vous avez aussi trouvé un canon à moitié recouvert de sable. « Un canon à bord du navire, ce ne serait pas du luxe. Il serait utile pour combattre Madame Croc' Dentdor », affirme Captain Pépé. L'anneau lui permet de faire voler le canon à bord du bateau. En un rien de temps, Rafy Stolage le remet en état.

Vous êtes ravis de cette solution et vous applaudissez. Mais Judy Cieuse fronce les sourcils. « D'après la boussole, nous ne devons pas mettre le cap sur cette île, mais sur une autre plus à l'ouest. » – « Aussitôt dit, aussitôt fait ! » ordonne Captain Pépé.



Chapitre 8



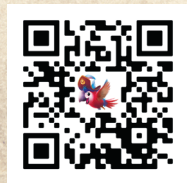
Vous ramez depuis quelque temps, mais voilà que le *MELODY* se met à tanguer. De longs tentacules s'étendent lentement par-dessus le bastingage. L'ombre immense était en fait une pieuvre géante et voilà qu'elle vous attaque !



A présent, lisez les règles de la partie D dans la règle du jeu.



CARTE 10



Le canon peut déjà servir : en visant entre ses deux yeux, vous tirez un melon et mettez la pieuvre hors d'état de nuire. Elle est assommée et plonge dans les profondeurs de l'océan.

Désormais, vous mettez le cap sur une île plus à l'ouest. Vous ne trouvez nulle part où accoster, car les falaises sont très escarpées. Captain Pépé part en éclaireur à tire-d'aile. Et il n'en croit pas ses yeux ! Dans l'écume des vagues, il voit un objet doré briller au pied des falaises. Il fait un piqué et agrippe l'objet avec ses serres. Vous entendez le cri de joie de Captain Pépé au loin juste avant qu'il ne vous rejoigne. « Regardez ce que j'ai trouvé. Ce doit être un objet magique du Trésor des sept merveilles ! » Brûlant de curiosité, vous vous approchez et découvrez une statue dorée de crabe. « Quelque chose est gravé dessus. Quelqu'un saurait-t-il déchiffrer ce message ? » s'interroge Judy Cieuse. Mia se rapproche et lit : « L'île du crabe... » Personne ne sait de quoi il s'agit, mais soudain Mia a une illumination. « Mais bien sûr ! L'île du crabe ! J'y suis déjà allée avec Madame Croc' Dentdor. » – « C'est bien là que nous devons nous rendre. La boussole vient de s'orienter dans une nouvelle direction », confirme Judy Cieuse.

Le soleil se couche, et vous risquez de ne vous perdre dans la nuit noire. Vous décidez donc de dormir et de partir pour l'île du crabe le lendemain.

Captain Pépé passe une nuit épouvantable. Il fait un cauchemar dans lequel Madame Croc' Dentdor lui fait un signe de son crochet de pirate. Elle affiche un sourire féroce et fait claquer ses dents, comme si elle voulait lui arracher les plumes de la queue ! C'est horrible ! Captain Pépé s'agite dans son sommeil sans s'apercevoir que le bruit qu'il pense venir des dents de Madame Croc' Dentdor vient en fait du pont du *MELODY*...



PARTIE 4 : Alerte au crabe !

Chapitre 9



Captain Pépé vous tire de vos couchettes au lever du jour. Encore fatigué et d’humeur chagrine, il vous ordonne de ramer. Tout à coup, il entend un bruit comme dans son rêve et s’arrête, sur le qui-vive. « Avez-vous entendu ça ? Madame Croc’ Dentdor est-elle montée à bord ? » souffle Captain Pépé. Vous entendez ces étranges claquements, mais personne ne sait d’où ils viennent, jusqu’à ce que Régal Onous donne l’alerte : « À l’aide, un crabe ! »

Un crabe fonce sur vous ! Ce sont ses pinces que Captain Pépé entendait claquer dans son sommeil. Sans gêne, cet animal grimpe sur le mât, se laisse tomber dans la foule et saute sur la tête des uns et des autres, pinçant un nez, tordant une oreille ou approchant ses pinces de vos yeux. Personne ne peut se concentrer sur sa tâche, et chacun essaye de se débarrasser de ce crabe !

A présent, lisez les règles de la partie E dans la règle du jeu.



**COFFRE AU
TRESOR 3**



Vous avez enfin réussi à jeter ce maudit crabe par-dessus bord. « Mais d’où il sort celui-là ? » s’indigne Mia Ouh, dont le pelage est tout ébouriffé. « Je ne peux m’empêcher de penser que cette infâme Madame Croc’ Dentdor y est pour quelque chose », grommelle Captain Pépé. Et tout le monde partage son avis.



Chapitre 10



« Nous devons reprendre des forces après cet incident, n'est-ce pas ? » demande Régál Onous, qui sort la caisse de bananes. Mais à peine avez-vous commencé à manger que le claquement suspect reprend. Et effectivement : le crabe se trouve sur le pont du navire et vous attaque à nouveau.



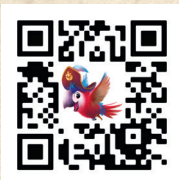
CARTE 11



Vous avez eu un mal fou à vous débarrasser de ce crabe. Et pourtant, vous avez à peine le temps de reprendre votre souffle. Pour ne rien arranger, vous remarquez un ouragan qui se forme à l'horizon et se dirige droit sur vous. Régál Onous range rapidement la caisse de bananes et met le cap sur l'île du crabe. Vous devez faire vite pour ne pas être englouti par la tempête !



Chapitre 11

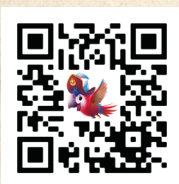


Heureusement, vous l'avez échappé belle, car l'ouragan est passé juste à côté. Au bout d'un moment, Virgile Ance s'écrie : « Ohé ! L'Île du crabe en vue ! » Il vous tarde de découvrir le prochain objet magique du Trésor des sept merveilles.

Malheureusement, quelque chose, ou plus exactement quelqu'un se met en travers de votre route. Alors que vous longiez la côte de l'île du crabe, vous entendez encore une fois un claquement familier. Soudain, un crabe géant sort des eaux ! Pour le repousser, vous tirez des melons et des noix de coco avec le canon. C'est épuisant !



CARTE 12



« Disparais, satanée créature ! » gronde Judy Cieuse en cognant violemment le crabe. Il laisse alors échapper la statue de crabe qu'il cachait sous sa carapace. En la ramassant, la tortue fait la moue. « C'est quoi ces trous dans les pinces du crabe ? On dirait une flûte, non ? » Sans plus attendre, Judy Cieuse approche une des pinces de sa bouche et souffle de toutes ses forces. Cet instrument produit un sifflement aigu et mystérieux. Le crabe géant, qui se préparait à attaquer, se fige, puis recule maladroitement et finit par sombrer dans la mer. « Tu as fait fuir le crabe, bravo ! » s'esclaffe Mia Ouh.

Mais l'instrument a eu un autre effet : une imposante paroi rocheuse vient de surgir de la mer juste devant vous. Au centre se trouve une ouverture dans laquelle vous vous engouffrez jusqu'à atteindre une grotte. La pieuvre se tient en retrait..

Soudain, vous êtes plongés dans les ténèbres. Il règne un étrange silence et le *MELODY* poursuit sa course sans un bruit. « Il y a quelque chose de vert qui brille là devant. Avez-vous vu ? murmure Régala Onous. « Oh non ! J'espère que ce n'est pas Madame Croc' Dentdor... » s'inquiète Virgile. « Si tel est le cas, elle va voir de quel bois on se chauffe ! » prévient Captain Pépé. Finalement, la couleur verte vers laquelle vous vous dirigez est en fait un grand chapeau trônant dans l'eau sur une colonne en pierre. Il brille d'un vert magique et vous êtes certains qu'il s'agit d'un objet du Trésor des sept merveilles. Captain Pépé agite son anneau et fait voler le chapeau jusque sur sa tête. Sans plus attendre, le *MELODY* poursuit sa course, sortant de la grotte pour rejoindre la haute mer. Ébloui par la lumière du jour, vous plissez les yeux, et c'est alors que la pieuvre surgit de l'eau. Folle de rage, voyant que vous avez pris le chapeau, elle projette de l'eau en agitant ses tentacules. « Vous allez le regretter ! Vous n'aurez pas le plus précieux des trésors ! De toute façon, sans le miroir magique, vous n'avez aucune chance contre le regard paralysant de Madame Croc' Dentdor ! » s'emporte-t-elle en ricanant avant de disparaître à tout jamais dans les flots.

Vous ne savez pas vraiment de quoi parle la pieuvre, mais vous êtes soulagés d'en être débarrassés. Désormais, d'épaisses nappes de brouillard se forment à la surface de la mer et très vite, vous n'y voyez plus rien à un mètre...



PARTIE 5 : Perdus dans la brume

Chapitre 12



Dans cet épais brouillard, vous perdez vite le nord. Vous avez même peine à distinguer vos camarades et à déterminer la position des rames. « Judy Cieuse, qu'indique la boussole ? » demande Captain Pépé. Il entend la voix de Judy venue d'on ne sait où : « La boussole s'affole ! Elle ne s'arrête plus de tourner ! » – « Attends un peu, Madame Croc' Dentdor, tu vas le regretter ! Le *MELODY* naviguera malgré tout, ta brume ne peut rien contre nous ! » jure Captain Pépé en volant jusqu'au mât.

Heureusement, le chapeau magique de Captain Pépé brille de façon à ce que vous puissiez le voir, même à distance. Vous poursuivez votre route en vous focalisant sur ses instructions.

A présent, lisez les règles de la partie F dans la règle du jeu.



Quand vous avez terminé l'étape 3 (Ohé du bateau !):



Chapitre 13



C'est épuisant de se concentrer aussi longtemps. Régál Onous finit par décider qu'il a besoin d'un petit remontant. Il se souvient parfaitement de l'endroit où il a rangé la caisse de bananes alors que vous mettiez le cap sur l'île du crabe. Il avance à tâtons dans la brume et finit par trouver la caisse. Il est très content et tire la caisse pour la placer de manière à pouvoir se servir facilement en bananes à tout moment. Avec toute cette brume, il ne remarque pas qu'il a bloqué le passage avec la caisse en cas de changement de rames.



CARTE 13



Badaboum ! « Aïe ! Mais qui a mis cette caisse en plein milieu ? », se lamente Rafy Stolage, qui s'est cogné très fort. S'il avait vu la tête de Régál Onous, il aurait tout de suite identifié le responsable. Il soupire et cherche à pousser la caisse. Il avance à l'aveuglette jusqu'à la cambuse et la range pour éviter d'autres blessures. Cette caisse ne dérangera plus personne.

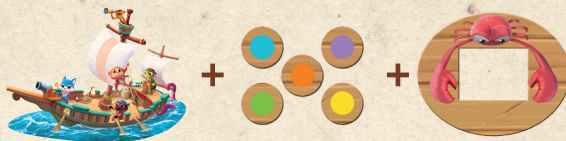
13



Chapitre 14



La brume commence à se dissiper. On n'y voit toujours pas clair sur le pont, mais de son poste d'observation, Captain Pépé peut enfin distinguer certaines choses. Il scrute l'horizon. « Ohé ! Île en vue ! » se réjouit-il. « La boussole se stabilise ! » se félicite Judy Cieuse. Mais on entend aussi un bruit : le claquement des pinces. Le crabe est de retour ! Avant même que Judy ait le temps de sortir la statue de crabe de sa carapace, il est déjà en train de tourner au-dessus de vos têtes.



Judy Cieuse finit par y arriver : dès que le sifflement retentit, le crabe se retire dans la mer.

Une fois sur l'île, il n'y a plus de brume. Vous décidez de poursuivre à pied en vous fiant à la boussole et vous arrivez devant des falaises escarpées. L'une d'elles ressemble à une horrible tête de pirate, qui met Virgile Ance mal à l'aise. Cet endroit est bien trop effrayant pour lui. « Regardez-moi ça, cette tête porte un cache-œil ! » s'étonne Mia Ouh. Régal Onous grimpe sur les falaises en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, et retire le cache-œil. « Serait-ce une partie du trésor ? » s'interroge Captain Pépé, sceptique. « Oh, j'aimerais bien avoir un cache-œil », affirme Virgile avec envie. Il l'attrape et le met sur son visage sans se méfier. Captain Pépé bat des ailes et regarde autour de lui en hésitant. Que faire ? Continuer à chercher ? Faire demi-tour ? « Au secours ! Un fantôme ! Un fantôme ! Là ! À côté de l'arbre ! » hurle Virgile Ance épouvanté. Vous regardez en direction de l'arbre, mais ne voyez rien, et surtout pas le moindre fantôme. « Oh, Virgile, arrête tes bêtises ! » soupire Captain Pépé qui perd patience et se retourne vers la tortue. « Judy Cieuse qu'indique la boussole ? » – « Mais non, mais non, c'est vraiment un fantôme ! » proteste Virgile en abaissant son cache-œil. Mais personne ne fait plus attention à lui, sauf Judy Cieuse. « Virgile Ance, donne-moi le cache-œil ! Peut-être qu'il possède des pouvoirs magiques, lui aussi ? Judy inspecte le cache-œil, quand soudain un œil s'illumine sur le tissu noir. Tout le monde l'a vu. Captain Pépé empoigne le cache-œil, l'enfile, et ne sait déjà plus auquel de ses yeux de pirate se fier...



PARTIE 6 : L'heure du fantôme

Chapitre 15



Avec le cache-œil, Captain Pépé voit effectivement un fantôme, et pas des moindres ! Il s'agit du célèbre spectre de Mac Frousse ! Captain Pépé est époustouflé. Cette vision lui cloue le bec ! « Qu'est-ce qu'il se passe ? Que vois-tu ? » demandez-vous à votre Captain. Le spectre de Mac Frousse

ricane et s'élève au-dessus de vous. Vous frissonnez en sentant un souffle glacial vous parcourir le dos. Captain Pépé a repris ses esprits et vous fait le point : « Je vous présente le spectre de Mac Frousse. » Puis, il tourne la tête et s'adresse à quelqu'un que vous ne voyez pas. « Que fais-tu ici ? Je te croyais mort et enterré ! » demande Captain Pépé au fantôme. « Je pourrais enfin reposer en paix, en paix, en paix... si j'emporte le Trésor des sept, sept, sept merveilles dans ma tombe... ! », répond le fantôme, comme s'il y avait de l'écho.

Effrayés, vous vous interrogez du regard. Même si vous ne pouvez pas voir le spectre de Mac Frousse, vous entendez bien sa voix et percevez sa présence glaçante. « J'étais le pirate le plus victorieux et le plus redouté de tous les temps, temps, temps... Il y a des milliers d'années, j'ai caché le trésor de par les mers aux quatre coins du globe, globe, globe... pour que jamais personne ne s'en empare, empare, empare... Mais cette pensée me hante, hante, hante... Je veux... Non, je dois le reprendre, reprendre, reprendre ! Et comme je peux le voir, voir, voir... tu as quelques-uns des objets magiques en ta possession, possession, possession ! » Le spectre de Mac Frousse observe avec envie le chapeau, le cache-œil et l'anneau doré que Captain Pépé a enfilé sur sa jambe de bois. « Nous voulons sauver le Trésor des sept merveilles des griffes de Madame Croc' Denddor. Nous devons l'empêcher de devenir toute puissante et de régner en maître sur le ciel, l'eau et la terre », explique Captain Pépé. « Ah, vraiment, vraiment, vraiment ? Hum, je n'aimerais pas ça non plus, plus, plus », reconnaît le spectre de Mac Frousse. « Je peux venir avec vous, vous, vous ? Peut-être pourrais-je vous aider, aider, aider... » Captain Pépé ne sait pas quoi en penser, mais il se rend bien compte qu'il ne peut pas empêcher le fantôme de les suivre. « Bon, très bien, mais tu ne touches pas aux objets magiques, entendu ? Nous devons d'abord nous assurer que Madame Croc' Denddor ne met pas la main dessus, après on verra ! » tranche-t-il.

Quand vous revenez à bord, vos sentiments sont partagés, mais vous vous préparez à partir. Vous ne voulez surtout pas croiser la route du fantôme, car vous avez vraiment peur à l'idée de passer à travers ! Et puis, un vent de tempête se lève, et d'immenses vagues vous empêchent de continuer.

A présent, lisez les règles de la partie G dans la règle du jeu.

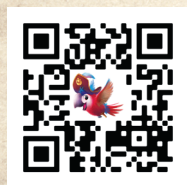


**COFFRE AU
TRESOR 5**

Quand vous avez terminé l'étape 3 (Ohé du bateau !):



Chapitre 16



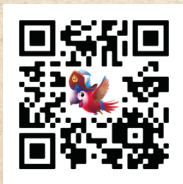
« Hé, Captain, dis à ce spectre de Mac Frousse de nous laisser tranquilles ! », grogne Mia Ouh. « Oui, vraiment ! S'il n'arrête pas de nous tourner autour et de nous embêter, ne comptez pas sur moi pour ramer ! » proteste Régal Onous. Aussitôt, un vent de révolte souffle dans l'équipage. Tout le monde est agacé par ce frisson glaçant surgi de nulle part et vous refusez de ramer davantage. Captain Pépé prévient le fantôme, qui vous rit au nez. « Suivez mes ordres et je vous indiquerai où il est ! » assure Captain Pépé.



Quand vous avez terminé l'étape 3 (Ohé du bateau !):



Chapitre 17



La nuit est tombée. Le froid qui se dégage du spectre de Mac Frousse s'est intensifié dans l'obscurité. Et puis, la pleine lune plonge tout ce que l'on voit dans une lumière cauchemardesque. Cette atmosphère, ajoutée aux tours que vous joue le fantôme rend l'ambiance très pesante à bord du *MELODY*. La tension est à son comble, et vous êtes pétrifiés au moindre bruit.

A présent, lisez les règles de la partie H dans la règle du jeu.

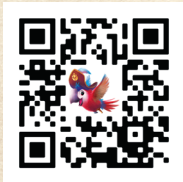


CARTE 14

Quand vous avez terminé l'étape 3 (Ohé du bateau !):



Chapitre 18



« Oh non ! Encore de la brume ! », soupire Captain Pépé.
« Spectre de Mac Frousse, arrête de distraire mon équipage. Tu ne veux quand même pas que Madame Croc' Dentdor s'empare des derniers objets magiques du Trésor des sept merveilles ? demande-t-il pour mettre en garde le fantôme.

« Qui sait, sait, sait ? » réplique le spectre de Mac Frousse en haussant les épaules. Captain Pépé ne veut plus s'occuper de ce sinistre fantôme, et puis avec cette brume, il devient difficile à distinguer. Il doit se concentrer sur la navigation du *MELODY*, car la boussole se remet à s'affoler.



Après un moment, qui semble avoir duré une éternité, le spectre de Mac Frousse se fatigue de jouer des tours. Au moins, vous n'êtes plus glacés par le froid, et Captain Pépé l'a perdu de vue. Peut-être que même un spectre légendaire comme Mac Frousse a besoin de repos de temps en temps.

Au lever du soleil, la brume s'estompe et vous profitez de la chaleur des premières lueurs du jour. « La boussole fonctionne à nouveau ! », signale Judy. Vous avez beau être fatigués, cette nouvelle vous réjouit et vous poursuivez votre voyage sans plus tarder.

Tout à coup, vous entendez un son suspect : « Bang ! » Quelque chose a heurté la proue du navire. Vous jetez un œil par-dessus le bastingage et repérez une longue-vue dorée dans l'eau. Elle est comme posée à la surface de l'eau, sur une colonne de pierre qui semble plonger à l'infini dans les profondeurs marines. Captain Pépé se sert de l'anneau pour la faire voler jusque dans le bateau. Selon toute vraisemblance, c'est un nouvel objet du Trésor des sept merveilles. Virgile Ance est fasciné. Il saisit la longue-vue pour observer tout l'horizon. « Je vois clair à des distances incroyables ! Tellement plus loin qu'avec ma longue-vue habituelle ! C'est incroyable ! » s'écrie-t-il plein d'enthousiasme en faisant un tour sur lui-même. Quand tout à coup, il s'arrête net. « Ohé ! Je vois un autre bateau pirate ! » Et il ajoute : « Bon sang, c'est le *DIABLE DES MERS* ! Nous nous dirigeons tout droit sur Madame Croc' Dentdor ! » Pris de panique, Virgile en laisse tomber sa longue-vue. Il est horrifié !



PARTIE 7 : À vos canons ! Prêts ! Feu !

Chapitre 19



« Commençons par mettre en sécurité tous nos objets magiques. Rafy Stolage, comment faire d'après toi ? » demande Captain Pépé au castor. « Vous autres, mettez le canon en position, et réunissez toutes les munitions. Virgile Ance, garde un œil sur le *DIABLE DES MERS* et tiens-nous au courant s'il se passe quelque chose ! » Aussitôt dit, aussitôt fait. Vous accomplissez rapidement votre tâche et Captain Pépé supervise les opérations.

Avec toutes les planches qui traînaient, Rafy Stolage a rapidement construit un coffre aux trésors robuste. Il renferme désormais les six objets magiques : l'anneau, la boussole, la statue de crabe, le chapeau, le cache-œil et la longue-vue. Désormais, le *DIABLE DES MERS* est tellement proche que vous pouvez le voir à l'œil nu. Rafy verrouille le coffre avec un énorme cadenas et le cache derrière les bananes dans la cambuse. Il en remet la clé à votre Captain juste avant que Madame Croc' Dentdor et les rats de son équipage commencent à tirer des boulets de canon sur le *MELODY*. « Essayez d'attraper les boulets de Madame Croc' Dentdor et réunissez-les, crie Mia Ouh. Nos noix de coco et nos melons ne suffiront pas. Il nous faut plus de munitions ! »

A présent, lisez les règles de la partie I dans la règle du jeu.



Quand vous avez terminé l'étape 3 (Ohé du bateau !):



Chapitre 20



Vous esquiviez sans cesse les boulets qui fusent, et vous devez recharger vos propres munitions. Pourtant, vous avez la situation en main et tenez tête à Madame Croc' Dentdor. Mais cette situation change du tout au tout lorsqu'un claquement de pinces caractéristique se fait entendre à bord du *MELODY*.

Ce crabe arrive vraiment au mauvais moment !



CARTE 18 - 20



« Attention, Mia ! », crie Régál Onous qui se jette sur elle en faisant un roulé-boulé sur le pont. Là où Mia Ouh se tenait, il n'y a plus qu'un énorme trou béant. Au passage, le boulet a aussi abîmé la voile au-dessus de vos têtes. Rafy se précipite sous le pont avec sa boîte à outils pour voir si le boulet a provoqué une fuite dans la cale. Le crabe a disparu, mais la situation est tendue !

20



Chapitre 21



« Alors, Pépé, tu renonces ? » lance Madame Croc' Dentdor d'une voix menaçante semblable au grondement du tonnerre. « Une dernière frappe et s'en est fini du *MELODY*. Veux-tu vraiment en arriver là ? Donne-moi les objets magiques du Trésor des sept merveilles et j'épargnerai ton navire, sinon... dommage pour ton équipage. » Et lançant un regard haineux à Mia, elle ajoute : « ... ou peut-être pas ! » Son sourire diabolique vous glace le sang. « Tu peux toujours courir, jamais je ne te donnerai les objets magiques, sale bête ! Si tu fais couler le *MELODY*, il sombrera avec tout le Trésor des sept merveilles à son bord. Ce ne serait pas très malin de ta part. » rétorque Captain Pépé. Le visage de Madame Croc' Dentdor se tord en une affreuse grimace. Puis, elle semble soudain ailleurs : elle détourne le regard et marmonne dans sa barbe. Ses paroles sont incompréhensibles d'aussi

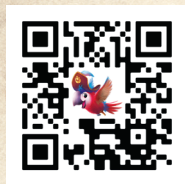
loin. Puis, elle revient vers vous et ordonne une nouvelle mise à feu.

Vous comprenez rapidement ce qui, ou plutôt qui, a détourné son attention. Vous faites tout votre possible pour éviter la pluie de boulets de canon, mais un vent glacial vous enveloppe et vous entendez la voix du spectre de Mac Frousse : « Bonjour les amis, amis, amis... je suis désolé, mais je crois, crois, crois... qu'avec Madame Croc' Denddor, j'ai plus de chances d'obtenir mon trésor, trésor, trésor... C'est elle la plus forte, forte, forte ! »

« Espèce de traître ! » peste Captain Pépé à l'attention du spectre de Mac Frousse. Sans son cache-œil, il ne peut pas voir le fantôme lui non plus, et vous avez encore plus de mal à manœuvrer le canon tout en assurant votre défense et en évitant que le spectre de Mac Frousse ne vous déstabilise.



CARTE 21 - 23



À votre grande surprise, Madame Croc' Denddor décide de cesser le feu d'un seul coup. Quelle chance ! Vous n'en revenez pas lorsque vous voyez les rats à bord du *DIABLE DES MERS* quitter leur poste aux canons et effectuer des manœuvres pour détourner le navire. Et voilà que le *DIABLE DES MERS* change vraiment de cap. Captain Pépé s'apprête à lever le poing de son aile victorieuse lorsque Madame Croc' Denddor le salue depuis la poupe de son navire. « Vous n'en valez pas la peine. Je perds mon temps avec vous ! Adieu, Pépé ! » Surpris, Captain Pépé abaisse l'aile qu'il voulait lever. Il y a quelque chose qui cloche... Le spectre de Mac Frousse semble avoir disparu lui aussi. Comme piqué par une mouche, Captain Pépé vole jusqu'à la cambuse et découvre le mauvais tour qu'on lui a joué : les bananes sont éparpillées au sol, le cadenas du coffre au trésor pendouille sur le couvercle ouvert et tous les objets magiques ont... disparu ! « NOOON !!! Ce n'est pas possible ! Ce monstre nous a roulés ! » Fou de rage, Captain Pépé donne des coups de pied dans les bananes.

Mais évidemment, ça ne lui rendra pas les objets du Trésor des sept merveilles. Abattu, vous vous laissez tomber sur le plancher. Avez-vous fait tout cela pour rien ?

« Hé, qui peut m'aider ? » C'est la voix de Mia Ouh qui vient d'en bas. Étonnés, vous regardez par-dessus le bastingage et voyez Mia qui nage dans l'eau. Elle cache quelque chose dans le creux de sa patte. Régál Onous l'aide à monter à bord et elle s'ébroue pour sécher son pelage. « Qu'est-ce qui vous arrive ? Madame Croc' Dentdor est partie, vous devriez être contents » – « Certes, elle est partie, mais avec tous les objets magiques », explique Judy Cieuse à Mia Ouh. « Mince, c'est ce que je craignais avoir vu... Écoutez-moi, tout à l'heure, pendant les combats, j'ai plongé et nagé discrètement jusqu'au *DIABLE DES MERS*. Je voulais retrouver le miroir magique dont a parlé le crabe, car je connais ce navire comme ma poche. Au moment de partir, j'ai entendu les pinces du crabe et je l'ai vu aller vers Madame Croc' Dentdor. On n'y voyait pas très clair, mais j'ai cru voir le chapeau magique sur sa tête. Il avait probablement tout le reste aussi. » – « Quelle sale bête ! Il a fait sauter le cadenas avec ses pinces et le spectre de Mac Frousse a détourné notre attention. C'est un coup monté de Madame Croc' Dentdor. Désormais, elle règne en maître sur le ciel, l'eau et la terre ! » Captain Pépé s'arrache les plumes de désespoir. « Arrêtez ! Ce serait le cas si elle était en possession des sept objets magiques... » précise Mia avec un sourire malicieux. Et elle vous montre ce qu'elle tient dans sa patte : un petit miroir doré.

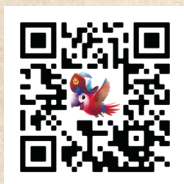
« Mia, tu es la meilleure ! » s'écrie Régál Onous fou de joie. « Ohé, Madame Croc' Dentdor, tu n'as pas encore gagné ! » Plein de reconnaissance, Captain Pépé tapote l'épaule de Mia Ouh. Comme en réponse, un cri terrible retentit et fait trembler le *MELODY*. On dirait que Madame Croc' Dentdor vient de constater la disparition du miroir...

21



PARTIE 8 : la bataille décisive

Chapitre 22



Du haut du nid-de-corbeau, Virgile surveille le *DIABLE DES MERS* avec sa longue-vue. Vous pensez que Madame Croc' Dentdor tentera de reprendre le miroir. Ça vous arrangerait bien, car vous voulez récupérer les autres objets du Trésor des sept merveilles. Finalement, Madame Croc' Dentdor va au-delà de vos attentes : elle trouve que le *DIABLE DES MERS* va trop lentement et saute à la mer pour nager à toute vitesse à votre rencontre.

Judy Cieuse a besoin de faire fonctionner le miroir magique, et vite : « Le crabe a dit que le miroir est le trésor le plus précieux, et que sans lui, nous n'avons aucune chance de dompter le regard paralysant de Madame Croc' Dentdor. Bon, maintenant que nous avons le miroir, nous avons donc une chance de la vaincre, mais comment s'y prendre ? » Judy réfléchit et inspecte le miroir au soleil. Elle finit par trouver la bonne solution.

Madame Croc' Dentdor s'approche avec assurance. Vous essayez de la bloquer avec les rames, mais elle arrive rapidement à monter à bord sur le pont du *MELODY*. D'aussi près, ses yeux ont effectivement un pouvoir paralysant, mais Judy Cieuse sait comment y échapper : vous devez aveugler Madame Croc' Dentdor avec le miroir !

A présent, lisez les règles de la partie J dans la règle du jeu.



Quand vous avez terminé l'étape 3 (Ohé du bateau !) :



Chapitre 23

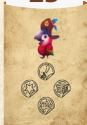


Cette technique vous permet de tenir la crocodile en respect. Mais le *DIABLE DES MERS* approche et les rats viennent rejoindre leur cheffe. Ils tirent sur vous des boulets de canon à un rythme effréné.



Madame Croc' Dentdor foudroie Captain Pépé du regard, mais il arrive à résister. « Comment osez-vous voler ma propriété ? Rends-moi mon miroir, et que ça saute, espèce de marin d'eau douce ! » – « Contrairement à toi, nous avons trouvé tous les autres objets magiques nous-mêmes, c'est toi la voleuse ! », rétorque votre Captain en aveuglant Madame Croc' Dentdor avec le miroir. Elle essaye d'y échapper en détournant son regard.

23



Chapitre 24



Le *DIABLE DES MERS* a maintenant rejoint le *MELODY* et les rats se mettent à lancer des grappins pour monter à bord de votre navire. Quelques membres de l'équipage de la crocodile ont sauté à l'eau et tentent de grimper sur la coque du *MELODY*. Madame Croc' Dentdor rit de toutes ses dents.

« Nous repartirons avec votre navire, que vous le vouliez ou non. Vous serez nos prisonniers pour toujours ! Votre vie sera courte et difficile, cela va de soi ! »
Mais vous ne comptez pas renoncer de sitôt. Rafy Stolage distribue des couteaux et des outils, et chaque fois qu'un grappin s'accroche, vous tranchez la corde à laquelle il est attaché pour faire tomber les rats à l'eau.



CARTE 24

A présent, lisez les règles de la partie K dans la règle du jeu.



Quand vous avez terminé l'étape 3 (Ohé du bateau !) :



Chapitre 25



Le combat s'éternise. Tantôt Madame Croc' Dentdor prend le dessus, tantôt vous semblez pouvoir gagner. Et voilà que le spectre de Mac Frousse fait son retour. Il est si impressionnant que vous restez cloués sur place, stupéfaits. Il est clairement visible. Qui plus est, il porte tous les objets magiques du Trésor des sept merveilles excepté le miroir : l'anneau à son doigt, la boussole dans une main et la statue de crabe dans l'autre, le chapeau sur sa tête, le cache-œil sur son visage et la longue-vue accrochée à un ruban autour de son cou. Leur magie fait briller le fantôme, comme s'il était fait d'or pur. « Rendez-moi mon miroir, miroir, miroir... Je dois remettre la main sur le Trésor des sept merveilles, merveilles, merveilles ! » ordonne le spectre de Mac Frousse à Captain Pépé. « Non, donne-le-moi ! » hurle Madame Croc' Dentdor, révoltée. « Le spectre de Mac Frousse ne doit pas réunir les objets du trésor ! C'est mon trésor, tu m'entends ! Je veux régner sur le ciel, l'eau et la terre, moi et moi seule en suis capable ! Personne d'autre ! » Ont-ils tous perdu la tête ? Captain Pépé serre le miroir de toutes ses forces. Madame Croc' Dentdor et le spectre de Mac Frousse se font toujours plus menaçants en s'approchant. Aidez votre Captain !



Vous avez réussi à défendre le miroir tous ensemble. Folle de rage, Madame Croc' Dentdor se jette sur le spectre de Mac Frousse. Ce maudit fantôme est en train de contrecarrer tous ses plans. La crocodile se demande ce qui lui prend. Et ils se mettent à se battre féroce. Pendant le combat, le spectre de Mac Frousse perd l'anneau, qui vient rouler aux pieds de Captain Pépé. Il l'empoigne et cherche la sage tortue du regard. Ils ont la même idée et se comprennent sans dire un mot. Judy Cieuse hoche la tête et sourit.

Captain Pépé élève alors l'anneau et l'oriente vers les deux combattants qui se roulent au sol. Un à un, les trésors quittent le spectre de Mac Frousse pour rejoindre Captain Pépé. Lorsque le fantôme et Madame Croc' Dentdor s'en aperçoivent, il est déjà trop tard. Une immense spirale s'est formée au-dessus de Captain Pépé. Elle s'élève dans le ciel et les sept objets magiques tournent à l'intérieur de plus en plus rapidement. Le spectre de Mac Frousse tente de les rattraper, mais il est aspiré à son tour. Dans un fracas assourdissant, la spirale explose dans le ciel en produisant des éclairs verts scintillants. Une pluie d'étincelles dorées retombe en sifflant dans la mer. Madame Croc' Dentdor a disparu, tout comme le *DIABLE DES MERS* ainsi que tous les rats de son équipage.

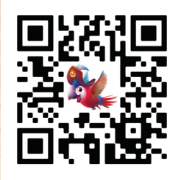
Vous vous embrassez tous en laissant éclater votre joie. Vous avez réussi ! Vous avez gagné la course contre Madame Croc' Dentdor et avez sauvé le Trésor des sept merveilles à tout jamais. Quel exploit !

25



FIN

ÉPILOGUE



Vous dormez à poings fermés dans vos couchettes. À l'aube, le *MELODY* tangue doucement sur des eaux calmes, quand soudain Virgile Ance pousse un cri qui vous réveille. « Ohé matelots ! Port en vue ! À bâbord, à trois milles nautiques ! »

Il s'agit du port dans lequel vous aviez acheté une caisse de bananes, et Régál Onous insiste pour que vous y retourniez en priorité : il meurt d'envie de manger des bananes. Le marchand vous reconnaît. « Bien le bonjour ! Quel plaisir de vous revoir. Votre réputation vous précède. Nous sommes ravis que vous ayez mis Madame Croc' Dentdor hors d'état de nuire ! » – « Oui, quelle aventure ! » répond fièrement Captain Pépé. « Avez-vous vraiment rencontré le légendaire spectre de Mac Frousse ? Que s'est-il passé ? » demande le marchand, curieux. « Je pense que le spectre de Mac Frousse a enfin trouvé le repos. Il n'errera plus comme une âme en peine. Lorsque les objets du Trésor des sept merveilles ont été réunis, il était juste à côté et il a, pour ainsi dire, fait partie de la transformation magique », raconte Judy Cieuse. « Toutefois, nous ignorons où est passée Madame Croc' Dentdor. Elle s'est tout simplement volatilisée avec tout son équipage et le *DIABLE DES MERS*. » – « Ah, si ça peut vous rassurer, rit le marchand, un négociant d'épices qui a récemment jeté l'ancre ici l'a croisée à l'autre bout du monde ! Les rats ont quitté le navire et j'ignore si nous reverrons Madame Croc' Dentdor un jour » – « On ne pouvait pas rêver mieux ! L'autre bout du monde ! » répond Captain Pépé, stupéfait. Et vous vous mettez tous à rire aux éclats, même Captain Pépé qui glousse gaiement.

C'est ainsi que Captain Pépé et son équipage sont entrés dans la légende : ce sont des pirates qui, avec courage, intelligence et un peu de chance, ont sauvé le monde en des temps mouvementés !





