

UN LIVRE DONT **VOUS** ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone

Plongée en Enfer

Défis Fantastiques

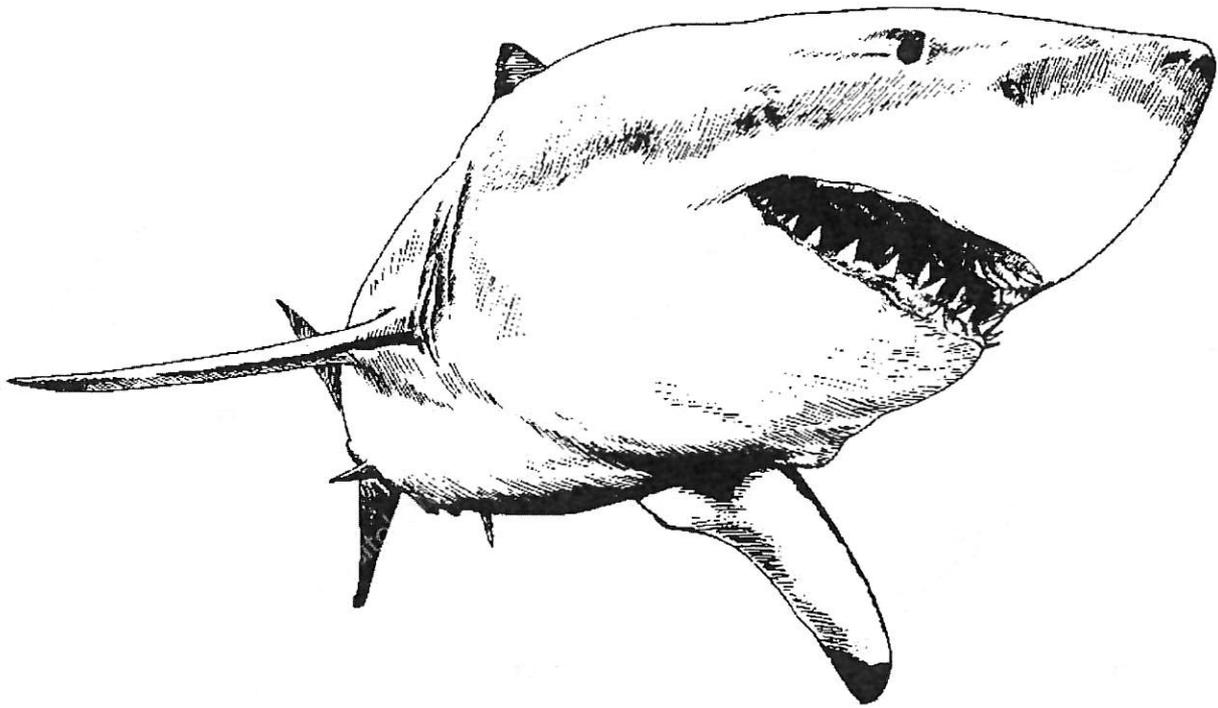


Folio
Junior

Nicolas RANVIER

Plongée en Enfer

Défis Fantastiques



Comment échapper aux dangers de la Grande Baie Australienne

Les règles du jeu de *Plongée en enfer* diffèrent quelque peu de celles des autres livres dont vous êtes le héros. En effet, durant cette aventure, vous ne disposerez d'aucune potion, vous n'aurez pas d'armes, vous n'aurez pas de provisions, pas même un sortilège permettant de remonter le cours du temps.

De plus, vous risquerez à tout moment de mourir d'épuisement ou à cause de quelques mauvaises décisions.

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer la bravoure, la chance, ainsi que l'esprit d'initiative qui sont les vôtres, en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ, d'ENDURANCE.

À la page 5, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous utiliserez pour noter les détails de cette aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ, 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.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il n'existe pas de case CHANCE. Vous allez vite le constater, si la chance existe, elle vous abandonne définitivement.

Pour des raisons qui vous seront expliquées durant votre aventure, même si vous en avez sans doute déjà une petite idée, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE 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 d'avoir une gomme à portée de main.

FEUILLE D'AVENTURE

Habilité :

..... /

Endurance :

..... /

Chance :

N'y comptez pas

Rythme cardiaque :

.....
.....
.....

Notes et informations :

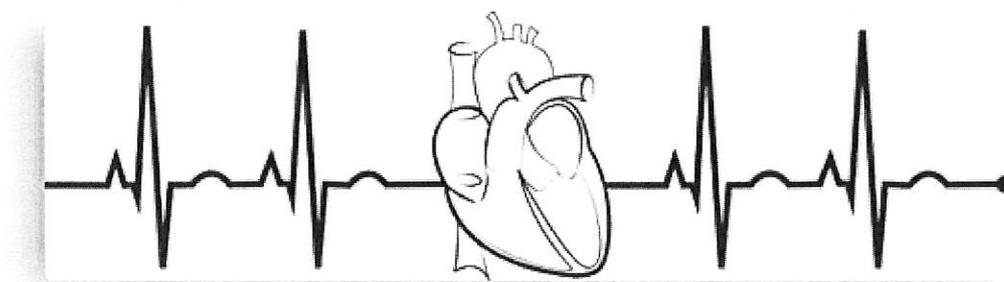
Impact du rythme cardiaque

Votre aventure va se dérouler au fonds de la mer, là où les humains d'habitude nagent en toute quiétude, font de la plongée sous-marine, ou admirent les beautés de la création.

Seulement, comme rien ne se passe jamais comme prévu dans une aventure, vous allez devoir nager, nager, et nager encore, le stress, la pression, et la présence de créatures affamées vont, peut-être, vous inciter à nager toujours plus, toujours plus vite, et plus longtemps. Vos décisions vont avoir un impact sur votre rythme cardiaque, qui lui-même aura un impact sur votre aventure.

Voilà un résumé de ce qui vous attend :

Nombre de battements par minute :	Rythme cardiaque :	Durée maximum d'effort :	Impacts physiques :
80	Récupération/ou intensité légère	De très nombreuses heures	Aucune douleur musculaire Maintien du rythme aisé Conversation aisée
95	Vitesse soutenue	1 Heure	Apparition de douleurs musculaires Apparition de tremblements des membres diminuant l'habilité Conversation pénible à tenir
120	Vitesse puissante	Pas plus de 5 minutes	Augmentation rapide de la douleur musculaire Conversation difficile Maladresses importantes liées à l'effort physique Epuisement au bout de 5 minutes
160	Maximale	Pas plus d'une minute	Fatigue centrale nerveuse très importante Douleur musculaire maximale Conversation impossible Aucun usage de l'habilité possible



BACKGROUND (ou contexte si vous ne parlez pas la langue de Steve JACKSON et de Ian LIVINGSTONE)

« Enfin, si vous voulez approcher celui qui fait couler le plus d'encre, il faudra vous rendre dans le sud de l'Australie, à Port Lincoln. Cette ville australienne est en effet le point de départ pour observer les grands requins blancs dans une cage immergée. Le requin blanc, ou « Great White Shark » est un des poissons les plus dangereux au monde... les sensations fortes sont garanties ! »

Quand vous aviez lu cette publicité, l'activité vous a semblé originale, irrésistible. Faire des selfies dans une cage, au fond de l'océan, entourée de grands requins mangeurs d'hommes ... C'est le genre de sensations qui séduit tout le monde.

Le problème, est qu'une fois sur place vous avez vite déchanté. Le temps dans cette région, à cette période de l'année est abominable. Il pleut des trombes d'eaux depuis deux jours. Vos amis, en couple, restent dans leur chambre. Incapable de supporter de rester enfermé, vous vous êtes dit qu'il fallait sortir. Les vacances n'allaient pas se limiter à admirer un temps pourri par la fenêtre, parce que ça, vous pouviez très bien le faire en France.

Bref, vous avez décidé malgré tous ces mauvais signes de payer l'option « plongée pour de grandes sensations ». Personne d'autre ne s'est inscrit.

Quelques heures plus tard, vous êtes en mer. Seulement le temps ne se calme pas, la grande Baie australienne est agitée, vous avez du mal à supporter ce mal de mer. Pour couronner le tout, le « Toucan volant », bateau de luxe classé 5 étoiles, qui devait vous emmener vers la « grande fosse » là où se regroupent les squales, est un vieux rafiot dévoré par la rouille. Vous vous demandez d'ailleurs s'il est réellement prudent de continuer quand vous voyez une énorme vague dépasser la hauteur de ce radeau de la méduse. Vous vous accrochez à un garde-corps, vous fermez les yeux. Un mur d'eau sale se déverse sur le pont avant de vous fouetter le visage.

Le capitaine et ses deux sbires éclatent de rire en voyant votre mine... En baragouinant un peu d'anglais, vous comprenez que vous leur donnez l'impression d'être un cadavre tellement votre mine est blanche. Ça doit être drôle en effet ...

Quelques minutes plus tard, la barcasse s'arrête enfin. La chance a l'air de tourner, les nuages s'éclaircissent, seul un petit crachin tombe désormais sur votre tête.

Le capitaine crache sur le pont avant de vous lancer : « perfect time ! »

Ses deux mousses s'activent immédiatement à monter et visser la fameuse cage que vous avez vue dans de nombreux films. Elle est à l'image du bateau, décolorée par la rouille. Un mauvais pressentiment vous démange. Vous voudriez leur dire que toute cette accumulation ne vous dit rien qui vaille. Trop tard, la cage est attachée à une espèce de treuil lui-même attaché au mat, avant d'être jetée sans ménagement à la mer. Un des types vous montre par gestes comment y entrer par la trappe du haut restée ouverte, et comment ensuite il va la fermer avec un cadenas pour bien fixer l'ensemble. Le capitaine hurle alors quelque chose, avant de tapoter la montre à son poignet. Il vous fait comprendre que vous avez droit à 15 minutes, et après ils vous remontent. Quinze minutes d'activité, pour une heure d'attente, et une autre heure à manquer de vomir votre petit-déjeuner, avec la même chose a retour. Quelles vacances.

Vous faites un signe de tête pour marquer que vous avez compris. Vous enfilez rapidement votre équipement de plongée. Vous enjambez le bastingage. Avec vos palmes vous manquez de tomber, mais heureusement non,

vous réussissez à entrer dans la cage sans trop de stress, avant d'être dans l'eau. Elle est froide, apparemment encore plus sale que la vague de tout à l'heure. Lorsque votre masque est bien ajusté, vous essayez le détendeur de plongée. Tout va bien, vous respirez normalement. Le plus grand des gars du capitaine vous montre le petit câble dans votre dos, où se trouve le nanomètre. Vous y lisez que vous avez à peine une demi-heure d'oxygène. Radins jusqu'au bout des ongles, vous dites-vous. Il vous montre également à votre ceinture que se trouve un couteau, une lampe de plongée. Enfin il vous tend la caméra avec laquelle vous allez pouvoir filmer votre aventure. Vous avez juste le temps d'opiner du chef, que son petit acolyte est déjà en train de refermer la cage au-dessus de votre tête. Vous vous laissez tomber dans la cage, entièrement sous l'eau.

C'est parti. Il ne vous reste plus à présent qu'à profiter de ce quart d'heure sous-marin.

Et maintenant, tournez la page.

Après quelques instants d'efforts, vous vous habituez au remous de la descente au fond de la mer. Vous distinguez des courants sous-marins des méduses, puis peu à peu une forme noire s'approche de vous, et soudainement vous distinguez ses traits. Un énorme requin blanc. Il s'approche des barreaux de la cage, les cogne avec son nez, mord certains morceaux, puis s'éloigne. Vous branchez votre caméra quand un choc vous fait sursauter. Un autre requin aussi gros que son acolyte vient de frapper également la cage dans votre dos.

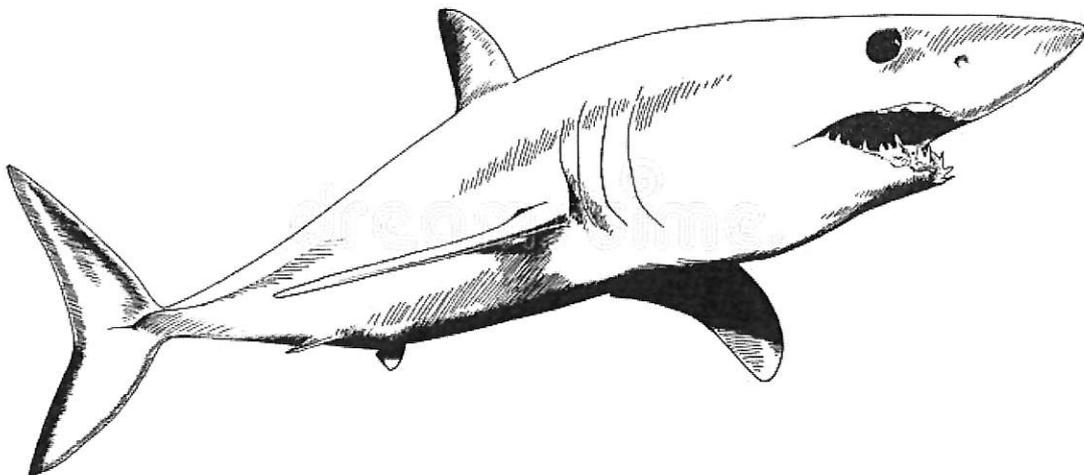
Votre cœur se met à battre très vite, à un rythme de vitesse soutenue. Même si vous êtes hors de danger, les barreaux de la cage semblent dérisoires, presque invisibles à cette profondeur. Pire, un troisième, puis un quatrième squalo vous tourne autour. Eux aussi la gueule ouverte avec l'envie visible de mastiquer votre protection.

Vous prenez la caméra dans vos deux mains pour ne pas trembler, quand un choc bruyant éclate au-dessus de vous. D'un seul coup la cage chute de plusieurs mètres, vous entraînant avec elle. Vous tentez de voir ce qui se passe, mais rien. Impossible de distinguer quoi que ce soit. Jusqu'au moment où vous apercevez des morceaux du bateau en train de couler. Des bouteilles d'oxygène, des caisses, des fragments de coque. Aucun doute. Jusqu'au moment où vous vous retenez de ne pas hurler. Un gros requin, à l'aspect différent des autres, descend vers vous. Il tient dans sa gueule ce qui reste d'un être humain. Seule la partie supérieure dépasse de la mâchoire et vous reconnaissez immédiatement le capitaine.

Qu'allez-vous faire ?

Essayer de sortir de la cage : rendez-vous au **22**

Restez où vous êtes : rendez-vous au **33**



2

Avec votre couteau, vous vous préparez à le frapper. Votre côte vous fait mal. Mais heureusement l'animal voit en vous une proie facile. Il arrive droit sur vous, tente de vous frapper sur le côté. Vous le repoussez une première fois d'un coup de couteau sur ces espèces de gencives, puis une deuxième fois près de la mâchoire. Un filet de sang apparaît, le sien cette fois.

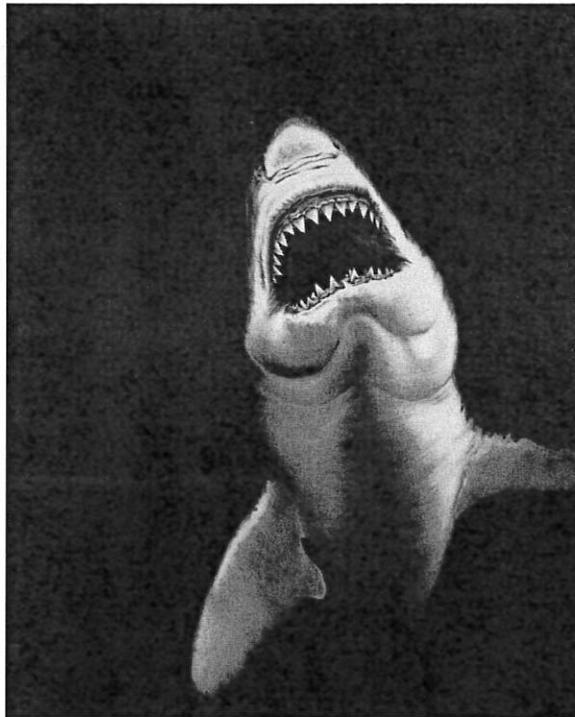
Allez-vous tenter de rejoindre la balise qui n'est plus qu'à quelques mètres, rendez-vous au **50**

Préférez-vous tentez d'achever ce prédateur qui vous poursuit pour vous tuer, rendez-vous au **26**

3

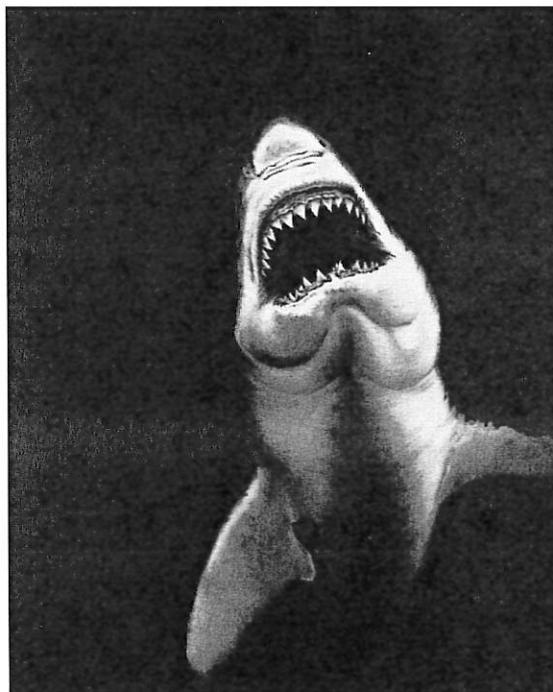
Vous nagez vers la surface quand vous distinguez deux requins blancs tournant au-dessus de votre tête. Vous vous arrêtez. C'est alors qu'ils s'éloignent. Le requin bouledogue vous a rattrapé. Il surgit par-dessous et vous happe dans sa gueule d'un seul coup.

Votre aventure s'achève ici.



Vous rebroussez chemin, vous nagez aussi vite que possible, mais à cette profondeur, vous êtes trop rapidement à bout de force, le requin arrive par derrière et vous brise le dos d'un seul coup de mâchoire.

Votre aventure s'achève ici.



Il faut abandonner ce poids inutile. Vous détachez la gaine qui maintenait la bouteille. Ce monstre qui mordille ce tube s'agite en tous sens. Quand vous libérez votre dos de ce harnais, lui continue de la serrer dans sa gueule apparemment attiré par l'air qui continue de s'en échapper à grosse goulée. Il se tortille sur lui-même, sa proie toujours coincée dans ses dents, éloignant son congénère. Vous en profitez pour remonter. Les dernières brasses sont là. Même sans oxygène vous réussissez à atteindre le gaillard éventré du toucan. Vous y entrez. Sans réfléchir, vos poumons commencent à vous brûler, vous continuez frénétiquement à nager quand vous sortez la tête de l'eau. Vous ignorez comment, mais vous avez réussi à entrer dans la cale. Le niveau de l'eau n'a pas atteint le plafond.

Vous vous placez à l'extrémité la plus élevée, vous sentez que vos pieds touchent une base solide. Peu à peu vous reprenez votre souffle, et retrouvez un rythme d'intensité légère. Des bouteilles d'oxygène flottent à la surface. Un bruit de tôle plié se fait entendre.

Si vous saignez du bras, vous en profitez pour utiliser un vêtement à flottant à la surface pour vous bander. Ensuite, c'est un bruit de moteur qui se fait entendre. Un violent choc à l'arrière vous fait retomber dans l'eau. La gueule d'un énorme requin bouledogue a manqué de transpercer ce qui reste de la coque. Vous attrapez la première bouteille d'oxygène venue, la replacer à votre dos, car très vite l'eau va achever de faire sombrer cette épave.

Vous plongez, restant aussi proche que possible du couloir menant à cette cave. Il est en ligne droite et court, voilà pourquoi vous avez pu l'atteindre. Au moment où vous vous apprêtez à sortir de l'épave qui commence

bouger, l'un des deux requins blancs manque de vous attaquer au visage. Il fait demi-tour et se prépare à recommencer, mais à ce moment il reçoit un harpon dans le flanc. Chasseur affamé certes, mais la douleur le fait s'enfuir. Vous tournez la tête en direction de ce qui vient de vous sauver la vie. Vous reconnaissez le petit moussaillon. Il arrive vers vous aux commandes d'un petit scooter des mers, en forme de torpille. Il se jette à votre cou et vous prend dans ses bras. Il vous fait signe de partager un côté du scooter. Vous bougez la tête vers la gauche et hurlez en dégageant une énorme vague d'air. Le requin bouledogue vient de surgir de la cale. Il ouvre sa gueule et en un instant a attrapé votre compagnon. Vous n'avez même pas eu le temps de bouger un muscle.

Allez-vous tentez d'actionner le scooter, rendez-vous au **7**

Vous préférez restez immobile, rendez-vous au **42**

6

Vous vous dirigez vers ce qui reste de la partie avant du bateau. Quelques débris continuent de tomber, éparpillés autour de vous. Vous entrez à l'intérieur, et ouvrez la porte de ce qui semble être une cabine. Vous avez du mal à respirer. Heureusement, vous y trouvez des bouteilles flottant dans l'eau, et tout un matériel de plongée. Vous y changez de suite votre bouteille d'oxygène, et si vous en aviez besoin votre masque également.

A peine votre équipement prêt, un choc vous fait sursauter à votre gauche, la tête du requin bouledogue a fait sauter un hublot. Vous le voyez en train, son nez dépasse le trou qu'il vient de faire et mordille la tôle. Il tente de briser la carcasse pour vous atteindre. Il n'y a pas de temps à perdre. Vous nagez en repartant d'où vous êtes venue. Vous distinguez alors nettement la déchirure de la coque du toucan lorsque vous en émergez. Vos yeux se sont habitués à cette profondeur. Vous vous baissez en distinguant la silhouette du requin arrivant au-dessus de vous.

Impossible de remonter, vous distinguez une espèce de mur brillant un peu plus loin face de vous. Mais, à la gauche de cet obstacle se trouve un récif de corail d'une forme d'une montagne.

Allez-vous nager vers cette lumière : rendez-vous au **12**

Allez-vous nager vers le récif : rendez-vous au **24**

7

Il faut bouger et agir, cela est évident. L'appareil est simple, vous actionnez sur le côté l'interrupteur, l'engin se met en marche. Vous avancez immédiatement. Un gros requin nage juste en face de vous, attiré par le sang. Ne sachant pas manier ce bidule, vous n'avez pas le temps de manœuvrer. Instinctivement, vous appuyez vers l'avant sur les manettes et d'un seul coup la vitesse maximum se déclenche. Le nez de votre engin percute celui du requin. La bouche fermée, il part aussitôt.

Vous continuez votre fuite sans savoir où vous vous dirigez. Peu importe, tout vaut mieux que ce cauchemar. Vous reprenez un souffle d'intensité légère. Malheureusement, votre scooter est lui aussi dans le même état que le reste de l'équipement. Il patine rapidement. Une minute plus tard, il avance à peine.

C'est à ce moment que vous voyez devant vous le requin blanc harponné passé devant vous. Il laisse une trainée de sang derrière lui, mais ses yeux se fixent dans votre direction.

Il revient vous attaquer.

Continuer de vous d'utiliser le scooter de mer pour tenter de lui échapper, rendez-vous au **36**

Dégainez le couteau de votre ceinture pour tenter de blesser ce monstre, rendez-vous au **34**

8

Vous réussissez à atteindre cet engin. A bout de souffle, vous constatez heureusement qu'il y a une bouteille d'oxygène à l'arrière. Vous vous débarrassez de la votre et prenez celle-là à la place. Votre cœur revient à une vitesse soutenue. Vous tournez la tête dans tous sens. Les auréoles de sang du conducteur sont là, mais plus une trace de la victime. Vous posez vos mains sur le guidon de la machine, rien de compliqué. Les boutons sont simples à visualiser. En appuyant vers l'avant l'appareil s'avance et en appuyant sur els touches vous accélérez.

Il serait trop dangereux de remonter, vous distinguez une espèce de mur brillant un peu plus loin face de vous. En braquant les phares, vous comprenez qu'il s'agit d'un banc de méduse. Mais, à leur gauche se trouve un récif de corail d'une forme d'une montagne.

Allez-vous vous diriger vers les méduses : rendez-vous au **48**.

Allez-vous nager vers le récif : rendez-vous au **24**.

9

Le chasseur ne vous lâche pas. Il est affamé depuis le début. Sentant votre tentative de fuite, il ondule rapidement vers vous, tandis qu'au même moment, votre machine elle patine et n'arrive plus à accélérer. Il arrive sur vous, agressif pour vous attaquer.

Si vous avez subi une blessure, en tentant un passage au forceps, il se dirige instinctivement vers votre bras en sang. Cette fois il vous ouvre profondément le bras. La douleur est si intense que vous avez envie de hurler. Mais à l'attaque suivante, il vous attaque à la tête et vous brise la nuque d'un seul coup de mâchoire.

Votre aventure s'achève ici.

S'il ne vous avait pas blessé auparavant, son attaque vous blesse sérieusement au bras et vous fait violement souffrir, vous perdez 4 points d'endurance. Vous abandonnez votre machine et nagez péniblement vers la chaine.

Rendez-vous au **38**.

10

En fonçant vers le grand récif, vous perdez de vue le requin bouledogue qui continue pourtant de vous traquer. Il continue d'onduler derrière vous et quand vous arrivez vers ce gros roc, il pique sur vous, et se jette sur votre guidon.

Sa mâchoire broie sous vos yeux cette machine.

Lancer un dé et ajouter 3 au résultat obtenu, si le résultat est inférieur, son attaque ne vous blesse pas.

Sinon, vous perdez 3 points d'endurance il réussit à vous blesser au poignet.

Rendez-vous au **24**.

11

Vous décidez de ne pas bouger. Sa queue remue de manière nerveuse. Au moment où il se rapproche de vous, votre cœur, votre cœur se met à battre à une vitesse puissante. Pour cause, il attaque brutalement ouvrant sa large gueule.

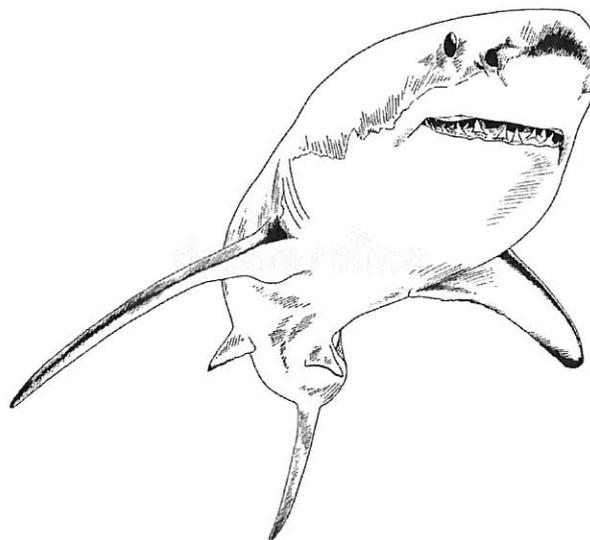
Vous manquez de pousser un cri à cet instant, mais heureusement vous êtes assez proche du fond. Ne pouvant pas attaquer en pongée, il tente de vous mordre à la tête. Vous vous baissez à la dernière seconde, il vous blesse à la tempe. Vous perdez 2 points d'endurance, et ce faisant il vous arrache votre masque. En vous plaquant contre les rochers, vous réussissez à le récupérer tant bien que mal. Ouvrir les yeux sous l'eau n'est pas recommandé, mais il n'y a pas d'autre choix. Vous le replacez maladroitement, mais cela vous oblige à placer une main dessus pour le fixer.

Du sang s'écoule de votre crâne, vous le sentez. Vous avez du mal à vous diriger, mais après quelques mouvements, vous reprenez votre souffle à un rythme soutenu. Vous repérez le monstre au-dessus de vous qui vous tourne autour. Votre réserve d'oxygène se met à vibrer, vous n'en avez plus que pour quelques minutes. C'est à ce moment que le squalo part loin devant de vous. Quelques instants plus tard, vous apercevez la partie avant du toucan volant tomber. Elle s'écrase au fond de l'eau à proximité de ce qui reste de la cage.

Impossible de rester immobile plus longtemps, qu'allez-vous faire ?

Tenter de remonter vers la surface, rendez-vous au **29**

Tenter de fouiller l'épave, rendez-vous au **6**



12

Vous nagez vers la lumière. Au bout d'une minute, vous comprenez ce que sont ces éclats. Il s'agit d'un banc de méduse. Elles sont de couleur blanche, dotées de pointes vertes. Elles sont dangereuses.

Allez-vous tenter de le traverser à la nage, rendez-vous au **28**.

Préférez-vous revenir vers le récif, rendez-vous au **24**.

13

Vous nagez avec toutes les forces qui vous restent encore dans les tripes. Vous récupérez le guidon de l'engin, le requin arrive à votre portée. Vous enfoncez le guidon et les boutons pour le faire démarrer à la vitesse maximum.

Démarrant d'un seul coup brusque, vous échappé à ce monstre en glissant en dessous lui. Vous dirigez sans réfléchir vers une série de 3 pieux ayant transpercé l'écouille du sous-marin, droit devant vous. Le requin vous prend en chasse de plus en plus vite derrière vous. Arrivé face aux pointes, vous braquez à droite à la dernière minute. Votre chasseur, la gueule ouverte et les yeux fermés n'a pas le temps d'esquiver. Il s'empale par la mâchoire sur l'un des pieux.

Vous aviez déjà vu ça dans un film. Jamais vous n'auriez imaginé le vivre en réel. Après avoir repris votre souffle, vous dirigez le scooter vers la chaîne que vous aviez aperçue. Elle mène à une balise. Une fois arrivée à portée, vous vous hissez sur elle.

Rendez-vous au **50**.

14

Vous tentez de remonter vers le large quand vous apercevez la silhouette du bouledogue sur votre droite.

Allez-vous continuer : rendez-vous au **3**.

Allez-vous rebrousser chemin et vous rendre vers l'épave : rendez-vous au **6**.

15

Cette camelote de cadenas n'est pas plus solide que le reste de cette coque de noix. D'un coup sec vous parvenez à le casser. Juste à temps, vous ramenez vos bras en arrière. Les deux affamés qui fonçaient vers vous, n'arrivent pas à vous toucher. Ils se cognent sur le haut de la cage. Vous en sortez immédiatement pour tenter de rejoindre le bateau. Au moment, où vous en sortez la chaîne qui maintenait la cage file sous vos yeux l'entraînant dans les profondeurs. Vous êtes à bout, il n'y a plus de protection possible. Votre rythme cardiaque est à son maximum. Vous nagez aussi vite que vous le pouvez vers la surface quand vous réalisez qu'une

moitié du bateau sombre dans votre direction, vous voulez vous écarter mais vous distinguez les deux squales revenant à la charge. Ils ondulent vers vous.

Allez-vous rester où vous êtes : rendez-vous au **37**

Allez-vous continuer de nager vers la surface : rendez-vous au **47**

16

Vous foncez vers la chaîne. Mais votre poursuivant apparaît devant vous, encore une fois. Il faut le semer.

Allez-vous tenter de passer en force et foncer droit devant vous, rendez-vous au **19**.

Préférez-vous tenter de le semer vers le fond de l'eau pour remonter ensuite par la chaîne, rendez-vous au **46**.

17

Vous vous accrochez solidement à ce mat. Le prédateur gigotte sa mâchoire, sentant que vous ne bougerez pas, il finit par abandonner. Malheureusement, vous n'avez plus d'oxygène. Très vite, vos poumons vous brûlent. Vous n'avez pas d'autre alternative que de lâcher avant de vous démener pour remonter. Mais vous n'êtes pas assez rapide, le premier squala est revenu à la charge. Lorsque l'épave est à portée, il se précipite sur vous et vous tue sur le coup.

Votre aventure s'achève ici.

18

Vous tremblez, vous avez du mal à agripper ce fichu truc. Votre rythme cardiaque est toujours soutenu. De plus, un autre squala surgit juste à votre droite. Il se pique sur vos bras, commençant à ouvrir la bouche.

Testez votre habileté, mais à cause des tremblements liés au stress vos aptitudes sont réduites.

Lancer deux dés, et ajouter deux au résultat obtenu.

Si le total est supérieur ou égal à votre niveau d'habileté : rendez-vous au **30**

Si le total est inférieur à votre niveau d'habileté : rendez-vous au **15**

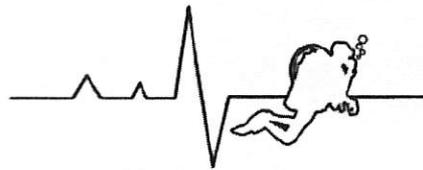
19

Vous appuyez à fond sur ce maudit guidon. Vous appuyez à fond sur les boutons qui s'y trouvent. Il nage en rond devant vous. Quand vous arrivez près de lui, les bulles dégagées par votre sprint semblent l'incommoder, mais au dernier moment, il vous tourne le dos, et vous gratifie d'un coup de queue. Son cuir et vous écorche le bras. Vous perdez 2 points d'endurance. Ce faisant, il vous projette vers le fond.

Rendez-vous au **46**

Vous nagez vers le scooter. Vu votre manque d'oxygène et votre rythme cardiaques, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'habilité, vous disposez d'assez de force pour atteindre l'engin, rendez-vous au **8**.

Si le résultat est supérieur, l'étouffement et la douleur sont trop forts, vous n'avez plus le choix, il faut rebrousser chemin et rejoindre l'épave, rendez-vous au **6**.



Vous voudriez être rapide comme une flèche, mais à bout de souffle, vous n'arrivez pas à nager plus d'une minute. A quelques mètres de la balise, vous n'arrivez plus à avancer, c'est à ce moment que le squalo sort des profondeurs pour vous attaquer à l'abdomen.

La souffrance est terrible. Vous posez vos mains sur votre ventre en sang. En vous laissant sombrer vers le fond, vous distinguez une forme revenir vers vous. Sa prochaine morsure vous achève. Votre aventure s'achève ici.



22

Vous tentez de pousser la trappe du haut, mais elle reste bloquée à cause du cadenas. Vous sortez vos bras du haut de la cage pour atteindre ce cadenas et ouvrir ce dernier de vos propres mains quand l'un des squales apparaît au-dessus de vous. Il ouvre grand sa gueule dans votre direction.

Qu'allez-vous faire ?

Rentrer vos bras : rendez-vous au **44**

Tenter de forcer le cadenas le plus vite possible : rendez-vous au **18**

23

Aux commandes de cette petite moto il va être très difficile de ne pas se faire piquer. Vous foncez au sein d'un petit espace disponible, mais inmanquablement, vous vous faites piqués. A deux reprises, vous ressentez une décharge électrique vous toucher. La première fois au bras, puis la seconde à la cuisse. Vous perdez 3 points d'endurance.

Le bouledogue lui n'a pas ce problème, il ouvre sa large gueule et happe sans difficulté toutes les méduses sur son chemin. Il ondule avant de s'éloigner au-dessus de vous. Il ne vous laissera pas partir, c'est certain. Vous continuez de foncer malgré la douleur. Une nouvelle épave apparaît devant vous. Une espèce de gros sous-marin. Il a été transpercé de part en part par des pieux énormes. La douleur lancinante des piqûres vous paralyse d'un seul coup. Ce n'est pourtant pas le moment. Le squale qui vous poursuit apparaît devant vous, de profil, nageant lentement, comme s'il ne vous voyait pas. Derrière lui, les phares du scooter font apparaître une chaîne, fixée au fond de la baie, elle remonte sans aucun doute vers la surface.

Une idée vous vient à l'esprit, tenter de piéger le monstre en le faisant lui aussi s'empaler sur ces pieux qui dépassent du sous-marin.

Allez-vous tenter de rejoindre la chaîne, rendez-vous au **16**.

Allez-vous tenter de tuer votre chasseur, rendez-vous au **43**.

24

Vous réussissez à atteindre ce récif. En forme de petite montagne, vous vous adossez à lui. Le requin bouledogue est là devant vous. Sa silhouette est de profil. Pourtant, il n'y a aucun doute. Il vous poursuit.

Allez-vous tenter de remonter à la surface, rendez-vous au **3**.

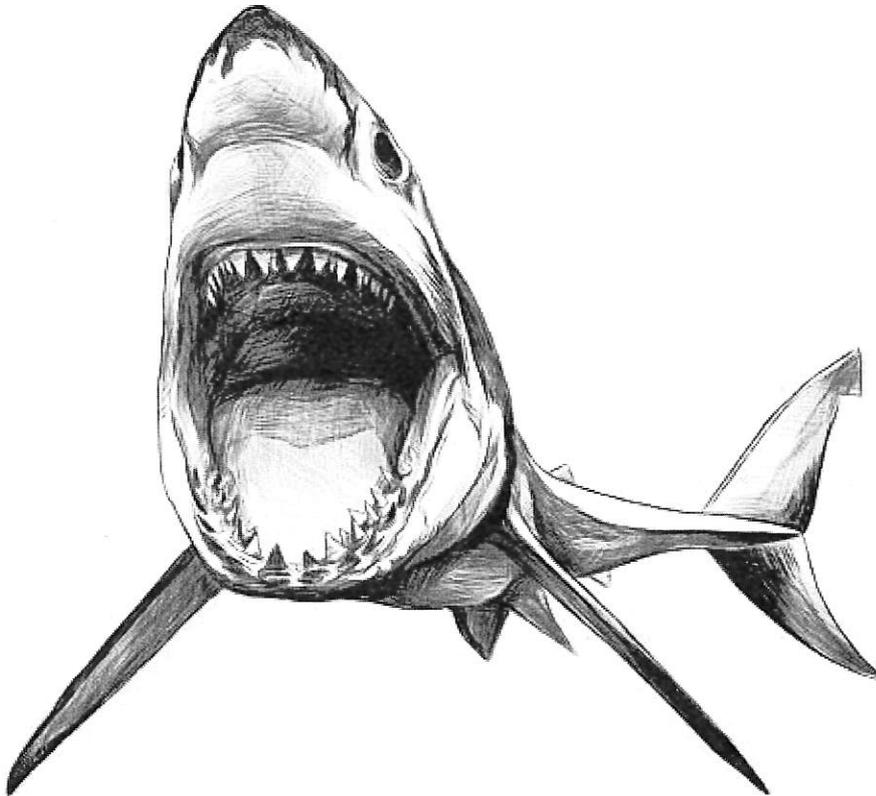
Préférez vous rester là où vous êtes, rendez-vous au **25**.

Vous vous adossez à la roche. Sans vous en rendre compte vous avez profité d'un creux profond. Le récif vous protège. Le squal se rapproche mais finit par heurter maladroitement des pointes de récif s'élevant à côté de vous. Il se retourne. Vous poussez un ouf intérieur de soulagement. Mais il faut s'enfuir de là. A ce moment, de nouveaux débris du toucan volant. Il s'agit du reste du navire. Vous reconnaissez une partie du treuil qui retombe presque devant vous. Coincé dans ses barreaux, une espèce de petit scooter de mer, en forme de torpille dégage un peu de bulle. Il fonctionne. Comment a-t-il atterri dans ce morceau du navire ? Pas le temps de dissenter. Vous vous précipitez pour vous en emparer. Vous l'actionnez facilement. Le petit guidon dirige seul l'engin, et des petits boutons en règle la vitesse. Au bout d'une minute à peine, vous apercevez une grosse chaîne à votre droite. Elle est fixée au fond de la baie, et remonte vers la surface.

Vous foncez vers elle. Mais votre poursuivant apparaît devant vous, encore une fois. Il faut le semer.

Allez-vous tenter de passer en force et foncer droit devant vous, rendez-vous au **19**.

Préférez-vous tenter de le semer vers le fonds de l'eau pour remonter ensuite par la chaîne, rendez-vous au **46**.



Vous vous préparez à achever ce monstre. Vous le voyez nager vers vous. Il remonte vers vous, recommence à vous tourner autour, attiré par le sang. Quand un rapide mouvement de tête indique qu'il passe à l'action.

Lancez deux dés, si vos cotes sont touchées, ajouter deux points au résultat obtenu.

Si le résultat est inférieur à votre total d'habilité, vous réussissez à infliger une entaille profonde au requin, du coup il repart dans les profondeurs, ce qui vous laisse le temps de vous enfuir, rendez-vous au **50**.

Si le résultat est supérieur, vous avez manqué votre coup, et le requin lui vous blesse à nouveau en vous arrachant plusieurs doigts d'un coup de mâchoire. Vous voudriez hurler sous la douleur. Seulement vous n'en avez pas le temps. Le requin est repassé à l'attaque, et vous achève sur le coup cette fois. Votre aventure s'achève ici.

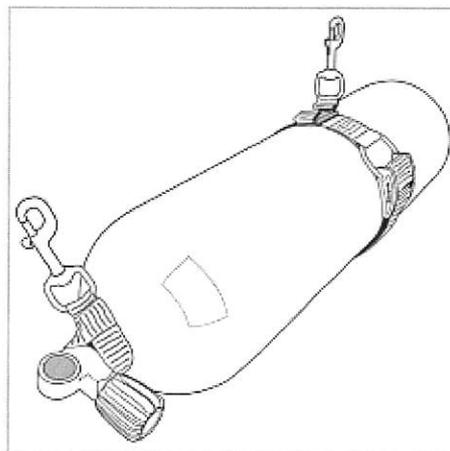
27

Avec le peu de force qui vous reste, vous décidez de vous aider des barreaux du mat. Vous esquivez le premier requin qui descend vers vous en tournant autour du mat pour que ce dernier reste toujours entre vous et l'animal. Mais très vite, vous vous rappelez de l'autre. Vous jetez de rapides coups d'œil en arrière. Mais rien. Plus de trace.

Vous montez encore, et encore, la cale du toucan apparaît. Celui qui vous avait échappé vous attaque par derrière, il mord brutalement votre bouteille et en arrache le tuyau vous alimentant en oxygène. L'air se répand instantanément en un nuage de bulle dans l'eau.

Voulez-vous vous accrocher au mat avec vos bras et jambes pour l'obliger à le faire abandonner : rendez-vous au **17**.

Voulez-vous vous abandonner votre bouteille et accrocher au mat avec vos bras et jambes pour l'obliger à le faire abandonner : rendez-vous au **5**



28

Vous nagez au milieu des méduses, mais le requin bouledogue avait bien décidé de ne pas vous laisser de répit. Après quelques brasses vous êtes sérieusement piquée au bras. Le requin lui n'a pas ce problème. Sa gueule grande ouverte il fonce vers vous dévorant toutes les méduses devant lui. D'un seul coup, il vous attaque au visage et vous brise la nuque d'un seul coup de mâchoire.

Votre aventure s'achève ici.

29

Vous tentez de remonter vers la surface. Mais avec un seul bras et perdant du sang à la tempe, le squala a vite fait de revenir vers vous. Lorsqu'il arrive à votre portée, son attaque est immédiate. Il attaque vers votre tête et vous brise la nuque d'un seul coup. Votre aventure s'achève ici.

30

Ce morceau de ferraille est solide malheureusement, il ne bouge pas. Vous vous décidez à contrecœur d'abandonner mais pas assez rapidement. Celui qui était apparu en deuxième accélère sa vitesse brutalement et fonce sur l'interstice où vous aviez glissé vos bras. Sans vous en rendre compte, il réussit à vous blesser à l'avant-bras droit. Vous perdez deux points d'endurance. Notez que le sang coule de votre bras.

Le deuxième squala lui a frappé le haut de la cage, et en a arraché ce maudit cadenas. Vous en sortez immédiatement pour tenter de rejoindre le bateau. Au moment, où vous en sortez la chaîne qui maintenait la cage file sous vos yeux l'entraînant dans les profondeurs. Vous êtes terrorisée, il n'y a plus de protection possible. Votre rythme cardiaque est à son maximum.

Vous nagez aussi vite que vous le pouvez vers la surface quand vous réalisez qu'une moitié du bateau sombre dans votre direction, vous voulez vous écarter mais vous distinguez les deux squalas revenant à la charge. Ils ondulent vers vous.

Allez-vous rester où vous êtes : rendez-vous au **37**

Allez-vous continuer de nager vers la surface : rendez-vous au **47**

31

Vous êtes à bout de forces, la fatigue nerveuse a été longue, et avec un seul bras, vous arrivez à peine à nager. Les deux squalas ont vite fait de vous encercler et de se repaître de votre chair.

Votre aventure s'achève ici.

32

Des phares ! Ce sont bien des phares. Vous respirez difficilement en vous approchant. Il s'agit d'une espèce de petite moto sous-marine. Son conducteur, le plus grand des deux mous tourne autour de l'épave quand il finit par braquer ses phares sur vous.

Il se rapproche immédiatement, quand le bouledogue jaillit de derrière un récif. Il attaque de suite votre sauveur en lui arrachant un bras.

Votre rythme cardiaque est à son maximum, et il ne vous reste presque plus d'oxygène.

Allez-vous tenter malgré tout de remonter vers la surface : rendez-vous au **3**

Allez-vous rebrousser chemin et vous rendre vers l'épave : rendez-vous au **6**

Allez-vous tenter de vous emparer du scooter sous-marin, rendez-vous au **20**

33

Vous restez sans bouger un orteil. Deux gros requins blancs cognent se cognent contre les rebords de la cage, sans succès, quand cette dernière tombe. Vous voyez la chaîne qui la retenait, onduler dans les flots. Cette chute dure, et dure des secondes qui vous paraissent interminable, quand vous heurtez un récif de plein fouet. La cage se démantèle aussitôt. La trappe du haut vous tombe sur la tête, vous perdez 4 points d'endurance, vous laissant presque K.O. Au bout de quelques minutes, vous reprenez vos esprits, et vous vous dégagez de ce qui reste de votre protection. Votre rythme cardiaque est revenu à une intensité légère. Mais pas pour longtemps, car un gros requin bouledogue vient de surgir d'un rideau d'algues. Il n'y a pas de doute, il vous a vu, vous êtes sa proie. Cette espèce de requin est celle qui dévore l'Homme.

Allez-vous rester où vous êtes : rendez-vous au **11**

Allez-vous vous aplatir sur la roche pour tenter de vous dissimuler : rendez-vous au **49**

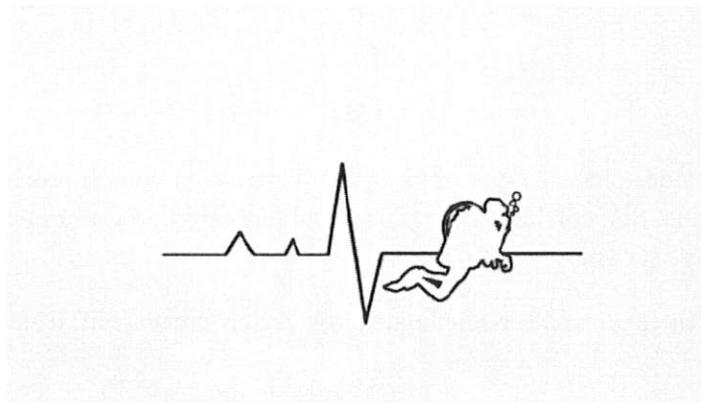
34

Vous coupez l'interrupteur de votre machine. De toute façon, elle n'allait plus durer. Vous dégainer votre couteau. La surface de l'eau est proche, vous le distinguez bien, au moment où il s'approche, cette fois vous pouvez défendre votre vie. Vous lui infligez un premier coup près la mâchoire. Il fait demi-tour. Il tente de revenir vous lui en infligez un deuxième au même endroit. Un autre filet de sang apparaît chez lui. Il déguerpit sans demander son reste. Vous remettez en marche l'engin, inutile, il ne redémarre plus. Ne voulant pas perdre un instant, car d'autres squales pourraient revenir, vous revenez à la surface. Vous découvrez alors une grande balise, droit devant vous. Un aileron refait surface à votre droite.

Vous replongez, le requin blessé revient à la charge.

Allez-vous tenter de nager le plus vite possible vers la balise, rendez-vous au **40**

Allez-vous sortir votre couteau et nager doucement, rendez-vous au **39**



35

Vous voulez redescendre vers le fonds, mais avez-vous vos deux bras valides ?

Si oui, rendez-vous au **45**

Si non, rendez-vous au **31**

36

L'engin a l'air de toussoter. Il bouge de moins en moins vite. Le squalé blessé lui s'approche de vous rapidement. A votre hauteur attrape dans sa gueule votre appareil avant de vous infliger un coup de queue dans les côtes. Vous vous pliez sous le choc. Vous perdez 4 points d'endurance, et votre rythme cardiaque passe en vitesse soutenue.

Heureusement pour vous, il disparaît dans le fonds la mer. Vous vous décidez à revenir à la surface. Vous découvrez alors une grande balise, droit devant vous. Un aileron refait surface à votre droite.

Vous replongez, le requin revient à la charge.

Allez-vous tenter de nager le plus vite possible vers la balise, rendez-vous au **48**

Allez-vous sortir votre couteau et nager doucement, rendez-vous au **2**

37

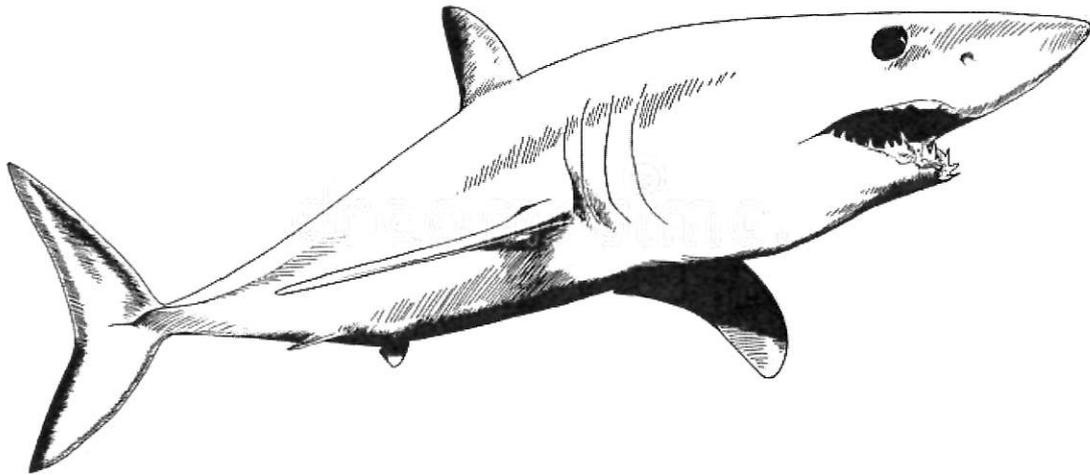
Immobile, vous décidez de fermer les yeux, mais les deux requins ont trouvé une proie, et ils sont affamés. Vous auriez dû le comprendre. Ils ouvrent leur large gueule. Au même moment, leurs deux mâchoires vous séparent en deux morceaux de chair. Votre mort est immédiate.

Votre aventure s'arrête ici.

38

Vous vous agrippez désespérément à la chaîne, le monstre revient, mais comme il ferme les yeux à chaque fois qu'il attaque, il mord cette chaîne et vous manque à chaque fois. En tournant autour de cette dernière, vous réussissez à remonter à la surface.

Rendez-vous au **50**.



39

Ce chasseur est tenace. Blessé, il ne vous lâchera pas, vous le sentez bien. Vous vous préparez à le blesser encore une fois, mais arrivé à votre hauteur, il fait une plongée. Vous ne le voyez plus. Vous tournez la tête en tous sens. Une douleur atroce vous entraîne vers le fond, le squalo vous a attaqué à la cheville. Vous perdez 6 points d'endurance. Vous saignez, et votre rythme cardiaque est à son maximum, en plus la bête a de nouveau disparu.

Allez-vous tenter de nager le plus vite possible vers la balise, rendez-vous au **21**

Allez-vous sortir votre couteau et tenter de le supprimer, rendez-vous au **26**

40

Vous nagez aussi vite que vous le pouvez. Le squalo ne vous lâchera pas. C'est certain. Arrivé à quelques mètres de vous, il s'enfonce dans le fonds de la mer. Vous continuez de nager comme jamais vous ne l'avez fait. A quelques mètres de la balise, une douleur vous arrête. Le requin vous a mordu au pied, et agrippe du coup votre palme.

Avez votre autre pied, vous le frappez violemment sur son œil fermé. Même protégé, le coup lui fait mal. Il vous lâche. Au bord de l'épuisement, vous arrivez à atteindre le rebord de la balise.

Rendez-vous au **50**

41

Au moment où il ouvre grand sa mâchoire vers vous, ce chasseur ferme ses petits yeux cruels. Vous tentez de l'esquiver en vous baissant et vous plaçant sous lui, mais comme vous tremblez comme une feuille, vous vous maîtrisez à peine. En attaquant, avec ses dents, il vous blesse à la tête avant de nager en direction de son congénère qui se trouve obligé de changer de direction à la dernière seconde. Vous perdez deux points d'endurance.

A bout de forces, vous reprenez votre nage vers la surface, quand vous distinguez le grand mat du bateau, sous l'eau. Le rafiote, ou ce qu'il en reste, s'est retourné visiblement. Le sang s'écoule de votre crâne. Vous avez comme un vertige. Vous arrivez à attraper l'extrémité du mat.

Si votre bras a été blessé, vous ne pouvez donc plus vous servir que de celui de gauche.

Vous remontez ainsi péniblement quand un des squales revient à la charge. Il tente de vous attaquer à la tête. Vous apprêtez à vous baisser mais le second lui remonte vers vous ses yeux fixés sur vous.

Allez-vous rester où vous êtes : rendez-vous au **37**

Allez-vous tenter de continuer de remonter : rendez-vous au **27**

Allez-vous redescendre : rendez-vous au **35**

42

Vous décidez de rester immobile. Erreur fatale. Les mouvements effrénés ainsi que le sang attirent les requins. Quelques instants plus tard, plusieurs squales apparaissent, en plus de celui qui avait été blessé au harpon. Ils vous repèrent et ne vous laissent aucune issue. Dans quels instants, ils vont tous se partager votre dépouille.

Votre aventure s'achève ici.

43

Il continue de tourner autour de vous. Sa silhouette ne laisse aucun doute, c'est lui, aucun autre requin n'est dans les parages. Il faut l'attirer vers vous. Vous faites mine de vous rapprocher de lui. Il se retourne et ointe son museau dans votre direction. Vous plongez alors en direction de l'épave. Un pieu est à bonne distance. Vous tournez la tête, mais il a disparu. Vous tournez la tête dans tous les sens, rien. Soudain, il surgit par-dessous. Son corps frappe votre scooter, et vous en fait tomber. La machine glisse plusieurs mètres devant vous.

Votre cœur bat à un rythme maximum. Vous nagez pour récupérer votre engin. Mais le requin arrive devant vous, gueule grande ouverte.

Allez-vous abandonner l'appareil, et nager vers le pieu : rendez-vous au **4**.

Allez-vous nager de toute vos forces pour tenter de le récupérer : rendez-vous au **13**.

44

Vous décidez de rentrer vos bras. C'est trop dangereux de tenter le diable dans une situation pareille. Du coup, votre seul autre choix est d'attendre à l'abri.

Rendez-vous au 33

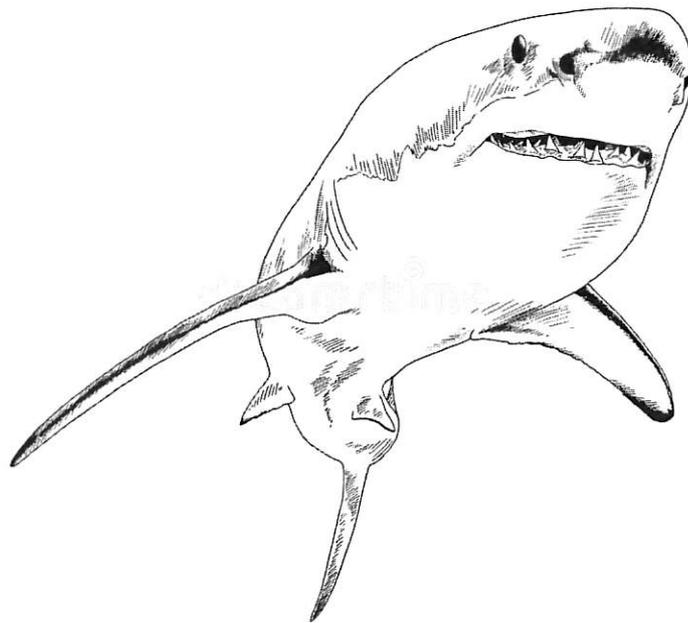
45

Vous voulez tenter de leur échapper à nouveau. Vous posez vos pieds contre le mat. Vous avez encore la force de vous en servir comme poussée. Vous nagez dans une direction opposée à celle des deux squales. Ils changent de direction quelques secondes après. Ils vous tournent autour. Mais leurs cercles se rapprochent de vous.

L'un d'eux lève sa tête, il reçoit alors un harpon dans son flanc. Un des deux marins, le petit, arrive sur vous. Il est tracté par une espèce de scooter sous-marin en forme de torpille. Il arrive vers vous à toute vitesse. Vous le serrez dans vos bras. Vous agrippez aussitôt son appareil en baissant la tête. C'est fini. Il vous fait un signe en levant son pouce. Vous hurlez ! Il se tourne vers vous, à ce moment, le deuxième requin blanc vient de lui se jeter sur sa gorge. Il tente de gesticuler, mais cela ne dure que quelques secondes. Son corps est séparé de sa tête et une horrible trainée de sang se répand. Vous ne savez plus quoi faire.

Allez-vous tentez d'actionner le scooter, rendez-vous au 7

Si vous préférez restez immobile, rendez-vous au 42



46

Vous foncez vers le bas de cette chaîne qui grossit de plus en plus à vue d'œil. Ouf, elle doit supporter un objet assez gros telle qu'une balise. Arrivée à hauteur de la chaîne, le bouledogue revient à la charge vers vous. Il arrive de votre gauche, la gueule grande ouverte.

Allez-vous reprendre votre course, rendez-vous au **9**.

Allez-vous abandonner le scooter pour remonter à la surface, en vous agrippant à la chaîne, rendez-vous au **38**.

47

Vous nagez aussi vite que vous le pouvez. Vos membres vous font très vite souffrir. Un gros morceau de toucan volant coule comme une pierre juste à côté de vous. Mais quelques instants vous distinguez la silhouette du requin à votre gauche. Il a la gueule ouverte et se prépare à vous attaquer.

Allez-vous rester où vous êtes : rendez-vous au **37**

Allez-vous tenter de l'esquiver : rendez-vous au **41**

48

Vous vous dirigez vers les méduses à bonne vitesse. Votre rythme cardiaque reste à une vitesse soutenue. Rapidement à leur hauteur, ces créatures sont comme blotties les unes près des autres. Vous regardez à droite et à gauche comment passer sans vous faire heurter par ces créatures, quand le requin bouledogue revient à la charge. Vous piquez vers le fond à temps pour l'éviter.

Allez-vous traverser le banc de méduses, rendez-vous au **23**.

Allez-vous repartir vers le récif : rendez-vous au **10**.



Vous vous aplatissez sur la roche pour vous cacher. Ce gros mangeur d'Hommes ne peut pas attaquer en piquant en descente. Arrivé à votre hauteur, ses espèces de petits lorgnons semblent vous rechercher. Il tourne autour de vous, effectue plusieurs cercles, puis part devant vous, disparaissant de votre vue.

Votre rythme cardiaque garde un niveau de récupération. Vous regardez autour de vous. Comment s'enfuir d'ici. Votre réserve d'oxygène se met alors à vibrer, vous n'en avez plus que pour quelques minutes.

Quelques instants plus tard, vous apercevez la partie avant du toucan volant tomber. Elle s'écrase au fond de l'eau à proximité de ce qui reste de la cage. A ce moment, vous croyez reconnaître deux espèces de luminions, comme des deux phares s'éloignant de la carcasse.

Impossible de rester immobile plus longtemps, qu'allez-vous faire ?

Tenter de fouiller l'épave, rendez-vous au **6**

Tenter de remonter vers la surface, rendez-vous au **14**

Tenter de vous diriger vers les phares, rendez-vous au **32**

Vous vous agrippez au rebord de cette grande balise maritime. Elle bouge, manque de se renverser dans la mer, mais heureusement, non, vous vous jetez sur cette grille circulaire qui l'entoure, et vous vous couchez sans plus bouger un membre. Quand enfin vous avez de nouveau la force bouger, vous examinez l'armoire métallique sur le bas-côté.

Elle contient un pistolet avec une fusée de détresse. Vous la tirez dans le ciel. Un navire de garde-côte navigue alors vers vous, sirène hurlante. Vous êtes sauvée, enfin. Personne ne voudra jamais croire qu'une plongeuse a pu survivre à une telle expérience.

