

# JAMAIS SANS TOI (T)

## NOTE PRÉALABLE

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : Bestiaire Monstrueux d'AD&D - Advanced Dungeons and Dragons 1993, TSR ainsi que du DRS AD&D2 du DDD. Cette aventure se déroule dans les terres de Leyt, et plus précisément à Eternème, port de commerce et ancienne capitale d'Eterny.

Dans le reste du texte, nous partirons du principe que l'action se place dans la ville d'Eternème, pendant la conscription (service militaire obligatoire) des personnages.

Le MJ peut faire jouer cette aventure dans n'importe quelle ville portuaire de son cru sous condition d'éventuelles modifications et ajustements.

Cette aventure pour AD&D 2e Ed est recommandée à un groupe de 1 à 6 PJ de niveau 2 à 4 (le principe est que les PJ ne devraient pas venir à bout des fantômes de l'île, mais les aider)

## SYNOPSIS

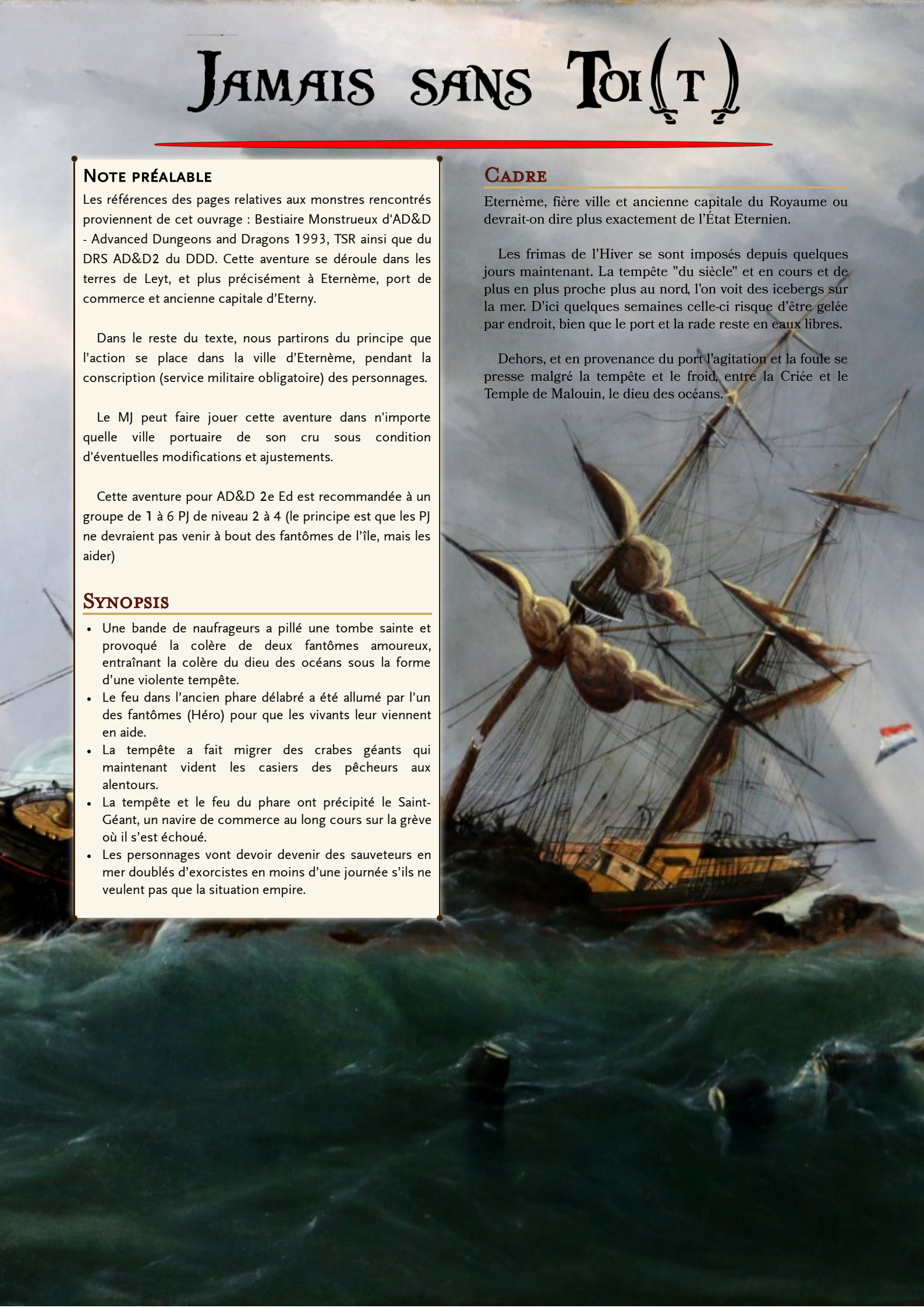
- Une bande de naufrageurs a pillé une tombe sainte et provoqué la colère de deux fantômes amoureux, entraînant la colère du dieu des océans sous la forme d'une violente tempête.
- Le feu dans l'ancien phare délabré a été allumé par l'un des fantômes (Héro) pour que les vivants leur viennent en aide.
- La tempête a fait migrer des crabes géants qui maintenant vident les casiers des pêcheurs aux alentours.
- La tempête et le feu du phare ont précipité le Saint-Géant, un navire de commerce au long cours sur la grève où il s'est échoué.
- Les personnages vont devoir devenir des sauveteurs en mer doublés d'exorcistes en moins d'une journée s'ils ne veulent pas que la situation empire.

## CADRE

Eternème, fière ville et ancienne capitale du Royaume ou devrait-on dire plus exactement de l'État Eternien.

Les frimas de l'Hiver se sont imposés depuis quelques jours maintenant. La tempête "du siècle" et en cours et de plus en plus proche plus au nord, l'on voit des icebergs sur la mer. D'ici quelques semaines celle-ci risque d'être gelée par endroit, bien que le port et la rade reste en eaux libres.

Dehors, et en provenance du port l'agitation et la foule se presse malgré la tempête et le froid, entre la Criée et le Temple de Malouin, le dieu des océans.



# AMORCES

## LA COLÈRE DES PÊCHEURS

La communauté des pêcheurs de crabes bouillonne. Ils ne prennent plus rien dans leurs pièges après qu'une grosse tempête, qui a duré toute la semaine, ait déferlée sur les côtes.

## UN NAVIRE ÉCHOUÉ

Rajoutons qu'un long-cours qui aurait dû arriver au port avant la tempête n'est toujours pas à quai, donne le ton des quasi en ce matin ensoleillé, le premier de longue date.

En milieu de matinée, un bateau de pêche affirme avoir vu une épave échouée le matin même après la fin de la tempête alors qu'il relevait ses casiers (vides une fois encore). Les nouvelles ne sont donc pas très encourageantes sur le devenir du Saint-Géant.

## UN PÈRE ÉPLEURÉ

Un homme portant une enfant en bas-âge se désespère en entendant les nouvelles.

Il se prénomme Paul et sa femme (Virginie) ainsi que de son dernier né étaient passagers sur le Saint-Géant.

Il ne peut quitter la ville, n'ayant pas de quoi garder ses autres enfants (4), mais propose à qui veut bien l'entendre 100 po (à répartir, c'est-à-dire les économies d'une vie) à qui voudra bien faire partie des secours pour aller à la recherche des survivants du Saint-Géant.

## APPEL À VOLONTARIAT

Les autorités civiles ne sont pas en reste suite aux nouvelles de la matinée et recrute des volontaires pour monter une expédition en urgence et ainsi sauver d'éventuels rescapés et nettoyer la zone de tous dangers pour les secours.

Les autorités religieuses voulant donner une sépulture décente à tous les voyageurs et marins morts sur place, se joignent aux autorités civiles, haranguant la foule et promettant les soins gratuits au retour ainsi qu'une faveur dispensable par le temple local.

Si les personnages commencent à parler de « paie », ils leur sera rappelé qu'il est strictement interdit de se servir sur les cadavres : strictement interdit par la loi et de très mauvais goût, voir néfaste pour leur réputation : ils seraient considérés comme des brigands ou pire comme des naufrageurs. D'ailleurs on leur rappelle gentiment il s'agit bien de volontaires qui sont demandés pas de mercenaires.

Les agents de la compagnie maritime affirment que chaque élément de cargaison récupéré en plus de survivants constituera un pactole de 10% de la somme globale à répartir et à reverser aux sauveteurs, c'est la coutume dans ce genre d'affaire, voilà pourquoi les « bénévoles » se présentent souvent pour aider.

Sachant que le Saint-Géant est un long courrier de 600 tonneaux, la perspective d'un joli pactole a de quoi séduire, le navire revenant de contrées lointaines, notamment du Neshjra, a sûrement à son bord une cargaison des denrées rares.

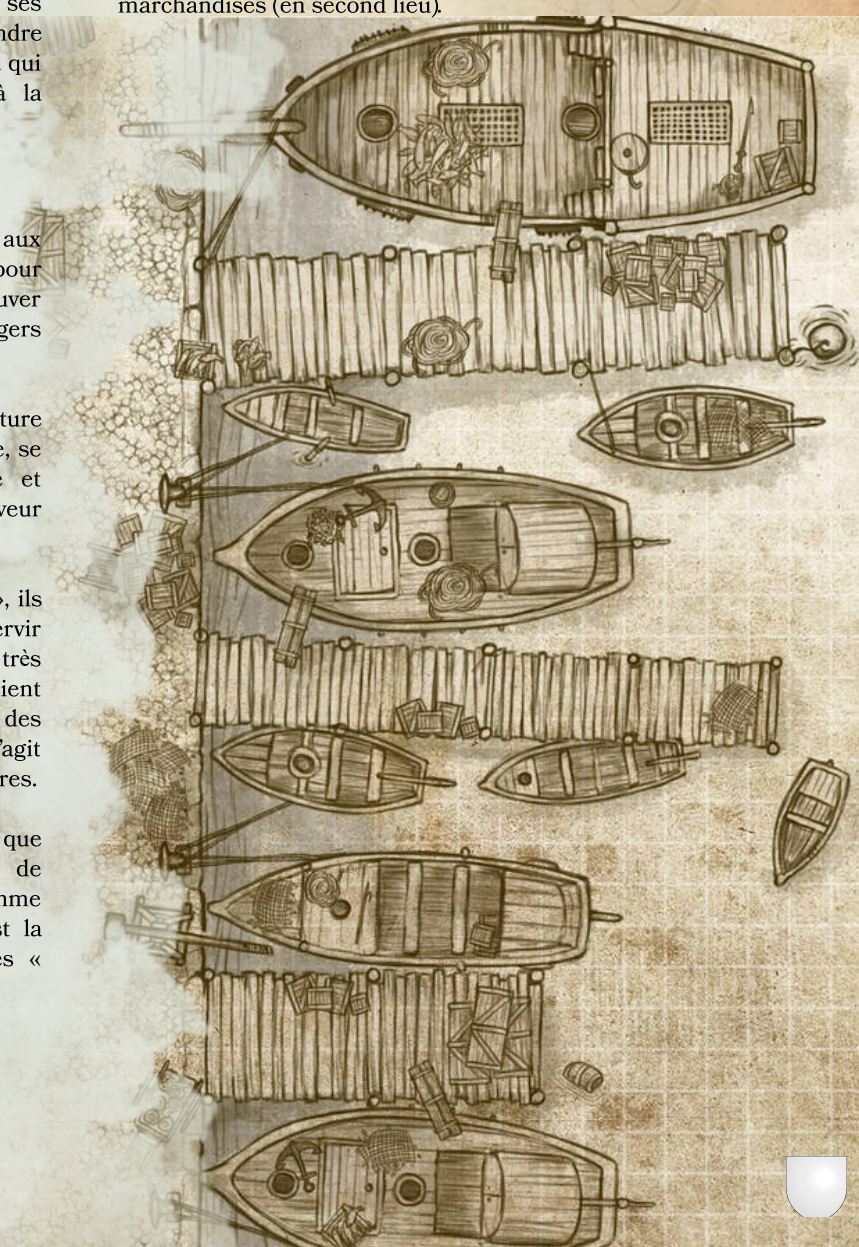
Certains peuvent s'étonner que les pêcheurs eux-mêmes n'y aillent pas : c'est parce qu'ils ont peur de la tour en ruine, un ancien phare qui a donné son nom à l'île.

L'île a sinistre réputation et une légende raconte la mort d'amoureux/amants (**la Légende d'Héro et de Léandre**)

Le fait que leurs casiers soient vides aux alentours de l'archipel les rend superstitieux. Ils soupçonnent que quelque chose mange toute la faune du coin (ce qui est vrai : des crabes géants ont récemment élu domicile dans les parages, précédant la tempête).

Tout au plus un équipage prendra la mer pour amener du personnel sur place et faire des allers-retours pour ramener les survivants et les marchandises.

Plusieurs missions s'offrent donc à nos héros en herbes : sécurité civile, recherche de survivants et sauvegarde (mission bonus du bébé), rapatriement et sauvegarde des marchandises (en second lieu).





Épave  
du Saint-Géant

Grotte secrète  
des naufrageurs

Sur le navire (une goélette de 30m) emportant une vingtaine d'hommes volontaires en plus des hommes d'équipage, le capitaine, un homme bourru mais de bon fond racontera l'histoire de L'île Phare ainsi que la légende de deux amoureux (Héro et Léandre), de leur vie, de leur fin.

Fort heureusement, malgré une mer chargée, le périple n'est pas long puisque l'on devine l'île Phare au loin (une dizaine de km des côtes tout au plus).

Le bébé ne survivra pas plus d'une journée (il a faim, il a froid, il est à moitié dans l'eau et les crabes rodent proches), il n'a été protégé des crabes que parce qu'il dormait la nuit du drame dans l'ancienne cabine du capitaine qui avait eu pitié du nourrisson. C'est le seul survivant « intact » dans le navire, les autres survivants se trouvent sur la plage.

## LA PLAGE

Arrivés en vue de l'île Phare, tous peuvent apercevoir dressé sur les rochers jouxtant une plage de sable rose, un majestueux trois mats, le Saint Géant, qui beaucoup perdu de sa superbe.

Des trois mats, un seul tient encore partiellement debout. Le navire lui-même a été éventré et de nombreux débris, caisses et corps flottent entre deux eaux ou jonchent la plage.

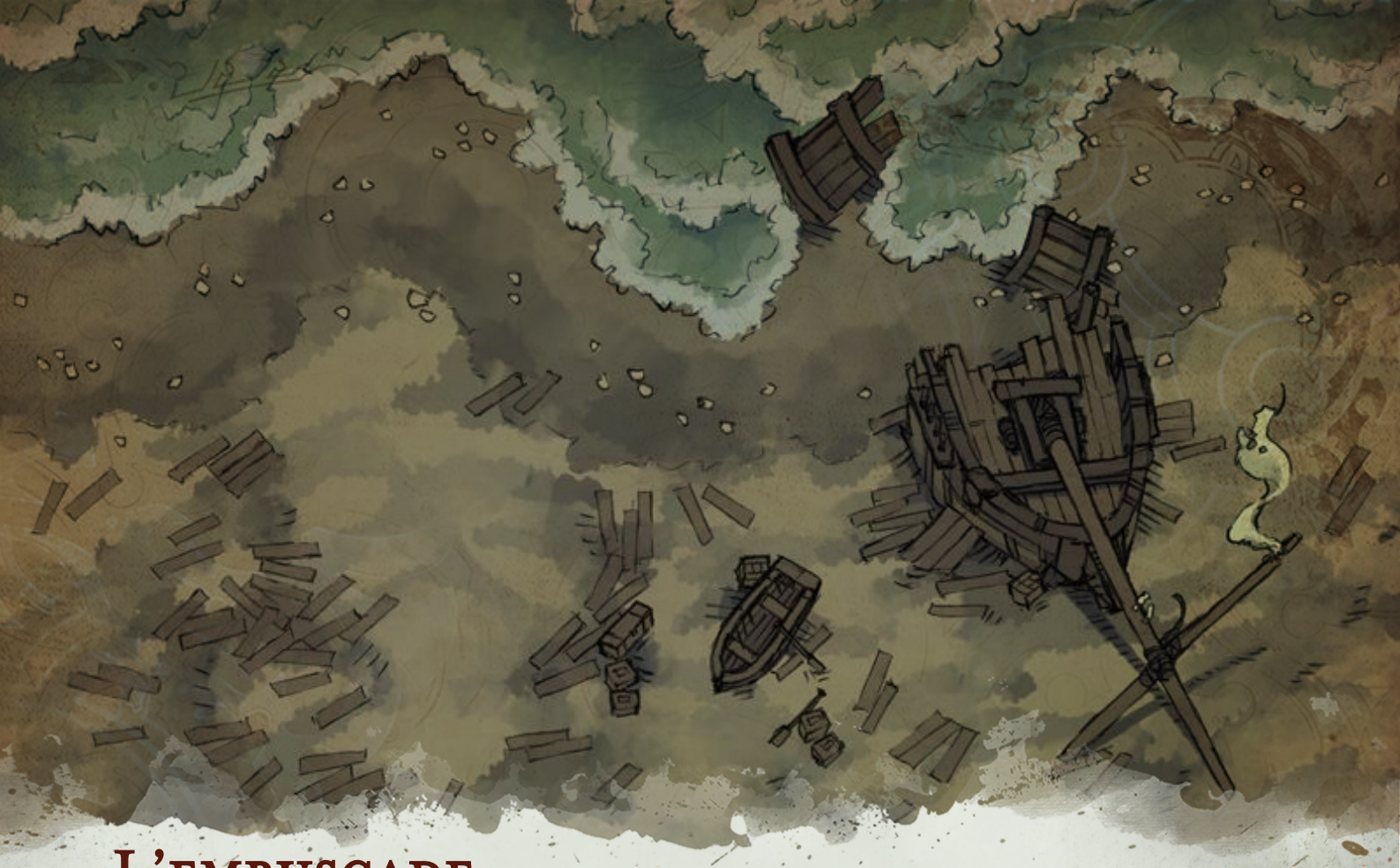
Le débarquement se fait en chaloupe car le tirant d'eau de la goélette ne lui permet pas d'approcher plus des côtes.

Deux autres chaloupes seront amenées à terre (10 – 12 personnes en tout, sachant que deux personnes resteront à la chaloupe pour faire des allers-retours), pendant que les personnages accompagnés des deux prêtres et de quatre (4) marins costaux, chargés de trouver des survivants et de sécuriser les lieux, seront chargés de récupérer corps et caisses sur la goélette.

Malheureusement pour les personnages, ils ne sont pas les premiers arrivés sur la plage, puisque s'affairent déjà des crabes géants et un groupe d'hommes, s'évitant mutuellement.

N'importe quel marin ou assimilé, ainsi que les chasseurs et alchimistes savent que ces crabes peuvent être une source de profit : les pêcheurs donneront un bon prix (50po par crabe) s'ils sont rapportés pour leur chair, leurs carapaces pouvant elles, servir pour faire des boucliers/armures et diverses potions.





## L'EMBUSCADE



es PJ constatent à leur arrivée qu'ils ne sont pas les seuls présents. Des naufrageurs, pilleurs d'épaves et autres peu scrupuleux sont en train de dévaliser les cadavres et de fouiller les marchandises échouées.

Un groupe d'une demi-douzaine d'individus s'active autour de l'épave. Ils ne sont pas les seuls sur l'île où ils ont établi un campement de fortune au pied de falaises accessibles par la plage ou via les sous-sols du phare et donnant sur une grotte de l'autre côté de l'île en mer.

Conscients de leurs méfaits et de la peine encourue s'ils se font prendre, ils feront tout pour ne pas laisser de témoin gênant ou de sales petits fouineurs.

Confiant en leur nombre (nombre de personnages + 2), ils se précipiteront sur les personnages prêts à leur faire la peau, malgré cela ce sont des froussards qui tiennent plus à leur vie qu'à ce qu'ils ont déjà détroussé.

S'ils ont le dessous, ils fuiront le plus rapidement possible prévenir le reste de la bande au camp de fortune en contournant l'île et en essayant de semer les personnages pour rejoindre leur congénères.

Aucun n'ira les degrés menant au phare, conscient de la présence du fantôme et de la colère qui l'anime envers eux (exhumation des corps et vol). Cela donnera peut être un indice aux personnages.

Si les PJ ont fait preuve d'une férocité au combat et abattent ou mettent en déroute rapidement la plupart des naufrageurs de la première vague le reste du groupe au camp prendra ses jambes à son cou et désertera son repaire de fortune par la mer laissant le complexe vide.

Peu après la première confrontation des claquemets secs emplissent l'air : quatre (4) crabes géants attirés par les cadavres, les combats et la lente décomposition arrivent eux aussi sur les lieux en provenant des rochers bordant l'épave.

Avec leurs pinces coupantes et leur démarche de côté, ils deviennent rapidement une gêne pour les brancardiers et les sauveteurs.

Ce sont les nettoyeurs du littoral et depuis leur installation peu avant la tempête, ils vident aussi les casiers des pêcheurs.

L'élimination d'une partie de la population satisfera les pêcheurs qui retrouveront un peu de tranquillité et des casiers pleins.



# LE SAINT-GÉANT

Sur place, sept (7) crabes géants festoient des cadavres.

Plusieurs caisses, provenant du Saint-Géant, ont échoué sur la plage à cet endroit. Il y a aussi un corps, atrocement mutilé, accroché à une corde qui serrait une caisse. Quelques crabes sur la plage ont entrepris leur travail de nettoyage des côtes, sur le cadavre...

Il y a une demi-douzaine de caisses, éventrées et évidées pour la plupart, mais seules une dizaine sont encore intactes.

Elles contiennent des étoffes, mouillées et salies par le sel marin (valeur : 150 po par caisses), d'autres des armures de cuir pour des personnages de taille humaine, finement ouvragées et intactes et certains ballots contiennent du tabac, du lin ou du coton. Le cadavre mutilé est vêtu d'une armure de cuir de taille humaine, mais elle est tellement tailladée qu'elle ne sert plus à rien.

La bourse à la ceinture de cet homme (un marin du Saint-Géant) contient 6 po et un rubis d'une valeur de 50 po.

Deux crabes (en plus des 7 sur la côte) semblent s'intéresser particulièrement à ce qu'il reste de la cabine du capitaine, et pour cause des pleurs et de vagissements en proviennent.

On trouvera aussi dans la cabine du capitaine le journal de bord et le rôle d'équipage dans le coffre scellé au sol et toujours étanche. Le récit des survivants de la plage, corroboré en parti par le journal de bord donnera les éléments funestes amenant au naufrage.

Le temps était beau, mais la tempête s'est approchée rapidement, le Saint-Géant faisait route vers son port de destination. À cause d'une erreur de navigation durant la tempête, une lueur au loin indiquant un phare l'ayant leurré après trois heures du matin, il talonna au niveau des brisants.

La coque fut crevée et la cale se remplit d'eau. Le capitaine demanda à l'équipage de mettre la chaloupe à l'eau avec des hommes à bord mais celle-ci se fracassa sur le pont.

Le vaisseau prit alors de la gîte avec le vent, le capitaine donna l'ordre d'abattre le grand mat qui dans sa chute rompit le mat d'artimon.

Le vaisseau se brisant de plus en plus, le capitaine voyant qu'il n'était plus possible de sauver le navire, appela le prêtre (de Malouin, ou tout autre dieu des océans/marchands de votre monde) pour que ce dernier donne l'absolution générale, et dit à tout le monde de faire son possible pour se sauver.



Toujours à l'aide du rôle d'équipage, les PJ pourront établir le décompte des marins et passagers qui ont péri dans ce naufrage.

Le nombre de personnes noté sur le rôle d'équipage s'élève à 190 marins et passagers. Seul le nourrisson, 13 passagers et 4 membres d'équipages ont survécu au naufrage (blessures légères), 21 sont dans un état grave et faute de soins mourront sur la plage à moins que les personnages et ceux qu'ils escortent (2 prêtres niv 3) n'arrivent à faire des premiers soins d'urgence ou lancer des sortilèges curatifs. Les autres sont morts ou portés disparus.

# LA PHARE

L

e phare est l'ancienne tour en ruine des amants maudits.

Dans un passé légendaire, ce phare était actif et dévolu au guidage des navires sous l'égide de prêtresse du dieu des océans.

Une tombe (#1) en pierre à l'arrière du phare a été profanée (celle de Héro et de Léandre).

C'est ici que campe le fantôme de Héro. Chaque nuit le fantôme de Héro monte dans le phare comme si des escaliers existaient encore, comme des siècles avant, pour allumer une flamme d'une couleur blanche-bleue qui ne s'éteint qu'à la pointe du jour (#2).

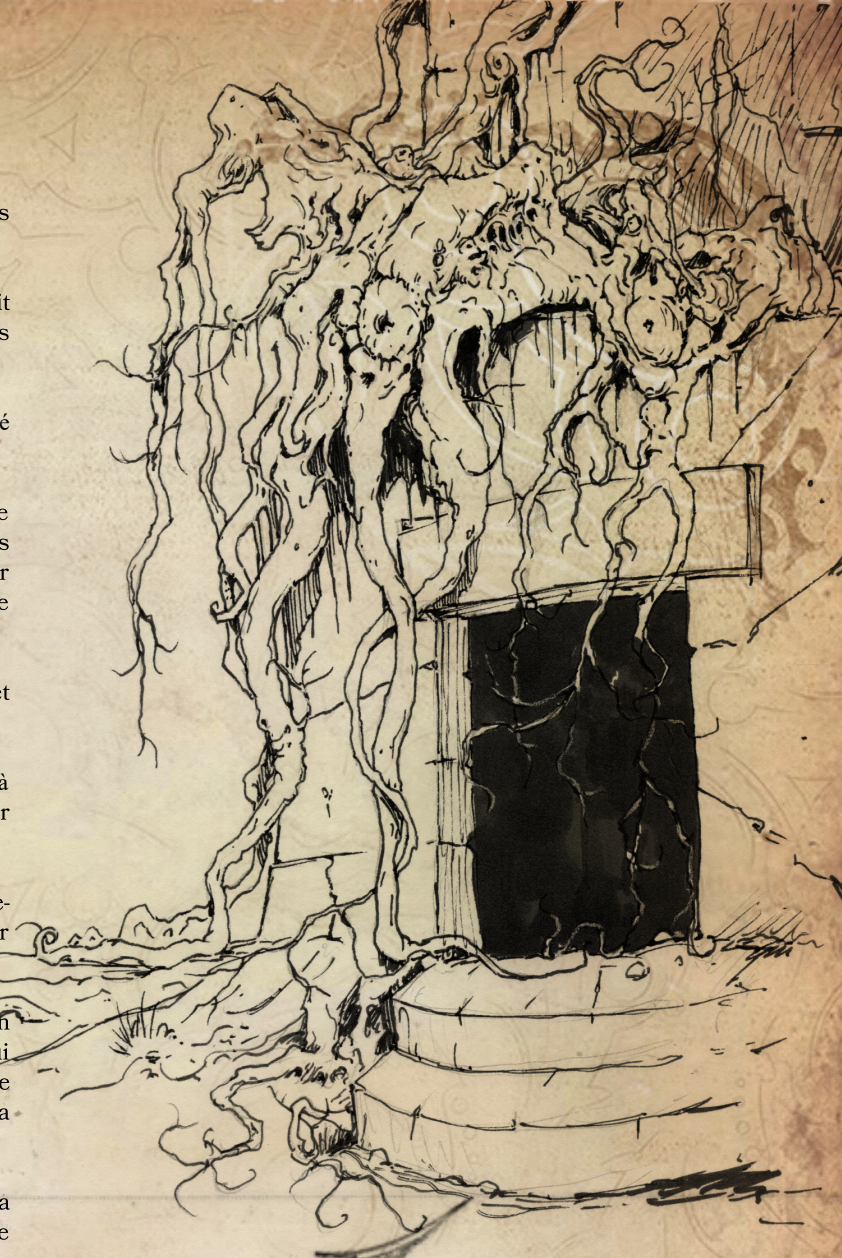
Vaincre la malédiction est la clef de la fin des tempêtes et de l'arrivée massive des crabes géants.

C'est le fantôme de Héro qui indiquera la marche à suivre, si les personnages sont assez courageux pour daigner « l'écouter » (**La légende Héro et Léandre**).

Une trappe, recouverte par les gravats du rez-de-chaussée de l'ancien phare, donne sur un vieil escalier délabré menant à l'ancienne cave du phare.

Dans un vieux tonneau tombant littéralement en poussières, une porte secret mène à un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres de plus de 30m puis se termine de nouveau par un passage tout aussi secret donnant sur la salle des dortoirs des naufrageurs (#3).

Les naufrageurs ne connaissent pas l'existence de la trappe bien qu'il aient pillés la tombe de Héro et de Léandre à coté du phare.







## LE CAMP DES NAUFRAGEURS

### LE DORTOIR (#3)

Cette vaste salle sous le phare possède quatre arches qui donnent sur un escalier descendant vers la salle aux trésors et une autre montant vers le rez-de-chaussée du phare délabré.

Plusieurs paillasses sont jetées sur le sol et des coffres s'entassent dans un coin. C'est ici que les naufrageurs se reposent.

Avec le roulement des patrouilles et des sentinelles, il y a toujours 1d6 naufrageurs endormis à cet endroit.

Si l'on fouille les lieux, on trouve un butin comprenant 100 + 1d20 pa, 50 + 3d20 po, deux couteaux, une épée courte de bonne facture.

On y trouve aussi un passage secret ne s'ouvrant que par les escaliers. Ce complexe était à son origine, une façon de monter au phare par temps calme sans apsser par la plage et ainsi entreposer les denrée nécessaire à la vie des habitants du phare.

### LA SALLE DES TRÉSORS (#4)

C'est là que les naufrageurs ont caché leurs butins.

La salle contient quatre coffres dans lesquels sont entassées les richesses pillées sur le Saint-Géant.

Le trésor compte actuellement 18 caisses de tabac, 7 caisses de soieries et 11 balles de coton ainsi qu'un coffre contenant 687 pa et 56 po, une dizaine de pierres précieuses pour une valeur totale de 150 po.

On retrouve aussi dans ce coffre des bijoux d'un autres temps (les trésors de Héro et de Léandre qu'il faudra remettre dans leur tombe), ainsi que des ossements dans un linceul somptueux (ceux de Héro).

### LA SALLE COMMUNE (#5)

Cette vaste salle au sol inégal et aux hautes colonnes est tapissée de sable. Des tables et des tabourets de fortune occupent une bonne surface de la salle.

Une sorte de bar fait de barils vides derrière lequel gisent plusieurs tonnelets ouverts occupant tout un mur de la salle.

Très clairement, cette base d'opération est ici depuis des semaines et l'échouage du Saint-Géant est une aubaine pour les naufrageurs puisque à leurs pieds.

Cette salle est la salle commune des naufrageurs, là où ils aiment prendre du bon temps, c'est à dire à boire et à se raconter des histoires de marins.

Il y a en permanence 1d8 hommes à cet endroit. Pour chaque homme, il y a une chance sur trois (33%) pour qu'il soit passablement éméché (agit à -2 attaque, +1 dégâts).

### L'ENTRÉE MARITIME (#6)

C'est par cette entrée que les naufrageurs parviennent à gagner l'île. Depuis la mer, on aperçoit cette grotte que de près, car les récifs la cachent aux regards depuis le large.

Manœuvrer un bateau plus grand qu'une chaloupe pour le faire entrer ou sortir par la passe vers l'entrée demande un test en profession (marin). C'est devenu une grotte dépotoir en lieu et place d'un embarcadère tel qu'il avait été conçu à sa construction.

Cette grotte, l'entrée face à l'océan sert de dépotoir aux naufrageurs de l'île. Toutes les caisses inusitées, les débris, les tonneaux vides flottent à cet endroit.

Un filet est tendu à travers la sortie maritime pour éviter que des débris ne gagnent le large et trahissent la présence des pirates.

Parmi les débris sur la plage de galets on trouve aussi un linceul, très vieux mais sans valeur, contenant des ossements (ceux de Léandre).

Dans la grotte, se trouvent les trois grandes chaloupes des naufrageurs. Selon ce qui s'est passé sur la plage les chaloupes seront amarrées ou non, et les naufrageurs présents ou pas.

Le sol rocheux permet aux embarcations de mouiller au plus près du rivage et seul un ponton de bois et de cordes le relie au sol, à l'abri du ressac dans la grotte.

Un chemin de halage permet aux naufrageurs restés à terre de tirer les embarcations jusque dans le chenal où, sous l'impulsion de son inertie, elles peuvent gagner le large.

Huit hommes sont nécessaires à cette manœuvre. C'est pourquoi huit hommes restent toujours dans les grottes sauf en cas de fuite éperdue.

Dans la grotte près des embarcations, il y aura toujours 1d4 naufrageurs affairés à charger ou à décharger des objets, à réparer les voies d'eau ou à recoudre les voiles et vérifier les cordages.

Un large tunnel part de la paroi sud-ouest de la caverne et bifurque vers le sud en montant pour rejoindre la salle commune. C'est un boyau naturel.

Le sol est rocailleux et il est très difficile de s'y mouvoir en silence (malus de 25 au jet de déplacement silencieux).

Il y a 20% de chance d'y croiser un naufrageur occupé à monter ou à descendre.

## EPILOGUE

### BONUS D'EXPÉRIENCE

En plus des points d'expérience de cette aventure, pour le groupe, et au total : **10000 xp**

Cette expérience tient compte que les personnages ont :

- permis aux fantômes de trouver un repos éternel,
- mis un terme aux agissements des naufrageurs (démentement, arrestations massives, fuite, ...),
- sauvé le bébé dans le Saint Géant,
- récupéré au moins la moitié de la cargaison échouée,
- sauvé et défendu les survivants des crabes géants qui rôdent sur la plage.

Libre au Maître de Jeu de réduire ce total en cas de réussite partielle de la mission.

### ET SI... HÉROS D'UN JOUR ?

Si les PJ ont ramené le bébé vivant et mis fin à la malédiction, une prime de 250 po (les économies mis en commun des pêcheurs du coin) leur sera remise pour leurs actions.

À eux d'accepter ou pas (idem pour les économies de Paul).

S'ils refusent la prime, leur réputation augmentera dans la population, sinon ils seront considérés comme de vulgaires profiteurs (au mieux) ou des mercenaires (au pire) et traités comme tels.



## ANNEXES : HÉRO ET LÉANDRE

### LA LÉGENDE

*Héro est prêtresse d'Aphrodite à Sestos (sur la rive européenne de l'Hellespont), tandis que Léandre habite à Abydos, sur la rive asiatique. Toutes les nuits, Léandre traverse le détroit à la nage guidé par une lampe qu'Héro allume en haut de la tour où elle vit. Mais lors d'un orage, la lampe s'éteint et Léandre s'égaré dans les ténèbres. Lorsque la mer rejette son corps le lendemain, Héro se suicide en se jetant du haut de sa tour. Aujourd'hui*

DV : 10, pv : respectivement 65 et 75pv (mais de toute façon il faudrait être fou pour les combattre, si un personnage le fait tant pis pour lui) TAC0 11, CA 0, AT 1 ; D 1d4x10 ans de vieillissement ; AL : Loyal Bon XP : 0 si abattus, pire les fantômes furieux viendront hanter les personnages, 7000 s'ils retrouvent le repos éternel.

### OCCUPATIONS FANTÔMATIQUES

Héro et Léandre sous la forme de Fantômes ne veulent qu'une chose : que leurs dépouilles soient de nouveaux réunies avec leurs objets dans la même tombe. Ils ne sont pas violents au premier abord, mais quiconque essaiera de s'en prendre à l'un deux le fera à ses risques et périls.

Au premier contact, Héro, qui reste près de la tombe profanée montrera cette dernière puis dans un autre geste la direction de la dépouille de Léandre (aux pieds de la falaise) puis de la sienne (elle désigne le sol sous ses pieds, à savoir le repaire des naufrageurs sous l'ancien phare).

De son côté le fantôme du jeune homme fera l'inverse : sa dépouille, en premier puis la direction de la tombe commune des amoureux et enfin celle d'Héro en direction de la falaise.

### COMMENT LEUR RENDRE LA PAIX DE L'ÂME

Si une personne ramène les deux dépouilles dans la tombe, Héro et Léandre se retrouveront côte à côte mais ne s'évaporeront pas. Héro passera sa main sur son cou et Léandre se frottera les poignets. Il s'agit bien sûr d'une indication pour que leurs biens (le collier d'Héro et les bracelets de bronze de Léandre) soient remis dans la tombe avec leur dépouilles.

C'est à ces deux conditions (remettre les corps dans leur tombe et leur rendre leurs biens) que les deux esprits seront satisfaits, que la lueur en haut du phare se dissipera.

### RECOMPENSES

Une fois cette quête effectuée dans un dernier sourire, enlacé, le couple désignera une pierre dans la tour puis s'évaporeront.

Cette pierre se disjoint de l'édifice sans difficulté et protège un petit coffret de bois précieux (qui vaut à lui seul une centaine de po) contenant 2 anneaux jumeaux.

Portés par un couple amoureux le premier permet une marche sur les eaux comme le sort du même nom 1 fois par jour comme un mage de niveau 5 (soit 6 tours), le second est un anneau de respiration aquatique qui une fois par jour peut faire pousser des branchies pendant une heure (et donc de pouvoir respirer sous l'eau).

Ces anneaux n'ont aucun effet si le couple n'est pas amoureux ou cesse de l'être. De plus, ils doivent être plongés dans l'eau de mer une fois par mois sous peine de ne plus être efficaces.

# ANNEXES : PROTAGONISTES

## NAUFRAGEURS

DV 2, pv : 14 en moyenne, VD : 9, CA : 8 (bonus dex), AT : 1 arme +1 hachettes, épées courtes) 1d6, ou un tir +3 (arcs, 10 flèches) ; D 1d6

## CRABE GÉANT

Ces monstres ressemblent en tous points à des crabes normaux, mais démesurément développés. On en trouve des rouges, des oranges ou encore des gris. Leurs yeux pédonculés leur permettent de voir par-dessus les obstacles sans se découvrir complètement. Leur corps est recouvert d'une épaisse carapace de chitine. Ils sont immédiatement reconnaissables par leur mode de locomotion ; ils se déplacent en effet de côté.

**COMBAT** : perpétuellement affamé, le crabe géant aime se faufiler silencieusement derrière sa proie (-3 au jet de surprise de cette dernière) et la saisir dans ses pinces pour la démembrer à sa guise avant de la manger. Chacune de ses pinces délivre 2d4 points de dégâts. Dès qu'un crabe a attrapé quelque chose de mangeable, il le dévore aussitôt, à moins de se faire agresser. S'il pense que son repas est menacé, il tente de s'enfuir avec, par exemple en direction de son repaire.

**HABITAT/SOCIÉTÉ** : le crabe géant vit sur la côte. Il fouille la plage en quête de nourriture et s'aventure parfois en mer pour y attraper poissons et autres créatures aquatiques. Étant capable de respirer à la fois sous l'eau et hors de l'eau, il est parfaitement adapté à ce type d'existence. Il se nourrit fréquemment de poissons géants et autres créatures mortes charriées sur la plage par le ressac.

Il est aussi à l'aise dans l'eau qu'à l'air libre. Il arrive parfois qu'il passe la journée enterré sous le sable et qu'il n'en sorte qu'au crépuscule pour partir en quête de nourriture. À ce moment de la journée, mais aussi à l'aube, la plage est pleine de crabes de toutes les tailles. Les modèles géants peuvent tout aussi bien chasser de jour que de nuit.

Le crabe a une existence uniquement instinctive et n'est intéressé que par sa survie. L'automne est la saison des amours et les mâles essayent de s'accoupler avec autant de femelles qu'ils peuvent en trouver.

Ces dernières ensevelissent leurs œufs dans le sable. Ils éclore au printemps suivant, mais rares sont les petits qui atteindront l'âge adulte.

Le crabe est extrêmement adaptable pour ce qui est de sa nourriture ; il est toujours prêt à tester de nouveaux aliments.

**ÉCOLOGIE** : le crabe géant joue un rôle important dans l'écologie du bord de mer, car il fait disparaître les carcasses échouées qui, sans lui, pourriraient sur les plages. Il est chassé par les plus terribles des prédateurs (les humains et les demi-humains) qui apprécient sa chair et sa carapace, dont certains fabriquent des armures et des boucliers.



## CRÉDITS

**Scénario** : Olivier "LLyr"

**Mise en page** : Olivier "LLyr" / The Homebrewery

**Relecture** : Olivier "LLyr"

**Couverture** : *Naufrage d'un Navire* - Chéri-François Dubreuil (1828-1880) - 1875

**Dessins** :

- *Port* - Assets Gogots
- *L'entrée du Phare / Végétation* - Hacturne
- *Embuscade* - d&d ocean battlemap
- *Le Camp des naufrageurs* et *L'attaque des crabes* - Mordraoi
- *Point Bonita Lighthouse* - Frederick F. Schafer (1839-1927)
- *Adieu !* - Alfred Guillou (1844-1926)

**Plans** : Olivier "LLyr"

Les Terres de Leyt sont une oeuvre collaborative. Les textes et dessins appartiennent à leurs créateurs respectifs.