

17 décembre 1917...

Quelque part, entre le ciel et la terre, en un lieu indéterminé de l'océan Atlantique...



Felix est au seuil de la mort, et il le sait. La faim, le froid et surtout l'épuisement ont eu raison de lui. Naviguant à bord du *Seeadler*, la tempête et l'océan se sont déchainés sur son navire et les hommes constituant l'équipage, soit 6 officiers et 57 marins, avec une violence telle que les 3 mâts furent brisés, les voiles arrachées, le moteur et la coque lourdement endommagés, laissant ce bâtiment tel un vaisseau fantôme au milieu de nulle part.

Cette fureur des eaux emporta tout, y compris la plupart des membres de l'équipage, laissant une mer d'huile plongée dans un épais brouillard ne souhaitant pas se dissiper. La plupart des compartiments étant noyés et la machinerie HS, il ne manque presque rien pour qu'il sombre au fond de l'océan. Il ne reste qu'une épave flottante pour encore tout au plus quelques heures...les craquements, grincements et cadavres ajoutent à une atmosphère où ne règne que la mort attelée à achever sa besogne.

A bout de force, la cuisse transpercée par un morceau de métal lui ayant fait perdre du sang au-delà des limites de la vie humaine, il est couché sur le pont, n'éprouvant plus aucune douleur, sentant son dernier souffle s'échapper dans un froid glacial qui anesthésie sa chair.

Les yeux fermés dans un silence de mort animé par les crissements d'un navire qui coule peu à peu, il se souvient...de celui qu'il a été...et qu'il ne reverra plus jamais son épouse et sa fille de 4 ans.

De son vrai nom Félix von Luckner, Felix Nikolaus Alexander Georg Graf von Luckner, est né le 9 juin 1881 à Dresde, et passe son enfance et sa jeunesse à Gut Pennrich. Il est le fils du lieutenant de cavalerie Heinrich Ludwig Wilhelm Georg comte de Luckner et de Marie Lüdicke.

Son père le destine à une carrière militaire dans la cavalerie. Après plusieurs échecs dans des écoles privées, Felix von Luckner âgé de 13 ans s'enfuit de chez lui et s'embarque, sous le faux nom de « Phylax Lüdecke », comme garçon de cabine sur un voilier russe Niobe qui faisait la liaison entre Hambourg et l'Australie.

Débarqué à Fremantle, Luckner exerce pendant sept ans divers petits métiers en Australie, puis au Chili, au Mexique et en Jamaïque.

De retour en Allemagne, il obtient son brevet de timonier à l'école de navigation de Lübeck, son brevet de capitaine à celle de Papenbourg, et sert comme engagé volontaire dans la marine impériale allemande.

En 1910, Luckner est nommé officier d'active sur instruction personnelle d'Henri de Prusse, frère de l'empereur Guillaume II et commandant en chef de la flotte de la Baltique. En février 1912, il sert sur la canonnière Panther.

Le 28 août 1914 Felix von Luckner participe à la bataille navale de Heligoland, puis les 31 mai et 1^{er} juin 1916, en tant qu'officier d'artillerie sur le cuirassé Kronprinz, à la bataille du Jutland, qui opposent la Royal Navy britannique à la Kaiserliche Marine (Marine impériale allemande) en mer du Nord.

En 1916, il est nommé Kapitänleutnant et commandant du trois-mâts Seeadler (Aigle des mers).

Ce grand voilier en fer, sous l'apparence d'un inoffensif navire de commerce, est en réalité un vaisseau bien armé (deux canons, deux mitrailleuses lourdes, deux tubes lance-torpilles) de 1700 tonnes, équipé d'un puissant Diesel d'appoint et d'un poste émetteur récepteur de TSF performant.

Il fait partie des navires de commerce qu'en 1914 l'Allemagne a transformé en navires de guerre ; ils ont pour mission d'attaquer, de piller et de couler le maximum de navires marchands alliés ou neutres dans l'Atlantique et le Pacifique ; la plupart de ces navires n'ont pas remporté de succès particulier mais ont mobilisé des forces alliées considérables pour les chasser.

Le Seeadler quitte l'Allemagne le 21 décembre 1916, avec un équipage de 6 officiers et 57 hommes. Sous camouflage, il adopte, selon les circonstances, l'apparence d'un navire britannique, norvégien ou américain afin de mieux tromper ses proies, pouvoir les approcher sans risque et ne se dévoiler qu'au moment fatidique.

Il capture ainsi quatorze navires marchands dans l'Atlantique et trois dans le Pacifique. La tactique était simple : une fois le navire ennemi capturé, l'équipage du Seeadler transférait la cargaison (quand celle-ci avait de la valeur) et la caisse du bord dans les cales du Seeadler ; puis, après avoir recueilli l'équipage prisonnier, il sabordait au canon le cargo prisonnier afin qu'il n'en reste plus aucune trace.

Le 20 mars 1917, Luckner, qui a à son bord près de 300 prisonniers en plus de son propre équipage, les transfère sur le quatre-mâts barque français Cambronne qu'il vient de capturer ; il fait enlever le mât de misaine du navire, ainsi que les espars et les voiles supplémentaires : ce gréement très réduit empêche le Cambronne de rallier rapidement les navires de chasse pour signaler la position précise du Seeadler.

Le Seeadler coule trois navires américains ; il mouille en août 1917 sur l'atoll corallien de Maupihaa dans l'archipel de la Société à l'ouest de la Polynésie, pour nettoyer sa coque, puis disparaît...

Felix se réveille la tête lourde et la jambe engourdie. Un solide bandage fait place au morceau de métal qui logeait dans sa cuisse. Il est allongé sur un lit de bois simple mais confortable, bien couvert sous une épaisse couverture, dans une chambre rustique, disposant d'un foyer de cheminée mais d'aucune fenêtre. Le feu chasse l'humidité qui ne semble pas vouloir disparaître de ses os.

Sur une petite table juxtant le lit, est posé un bol de soupe fumant, une chope de vin et une bonne miche de pain avec un morceau de fromage.

Le feu du foyer est la seule source de lumière mais suffit à distinguer une femme assise sur une chaise dans le fond de la pièce. A côté d'elle se tient la silhouette d'un homme imposant, armé d'un harpon à baleine. Il ressemble à un pêcheur islandais. De forte stature, les cheveux longs et attachés, une chemise

blanc cassé avec une ceinture épaisse de cuir traversant son torse de l'épaule à la taille, il arbore deux pistolets à poudre d'une époque révolue. Le coutelas à son côté fait plus penser à un hachoir tant sa lame est épaisse. Son tablier tanné par l'usure du temps descend jusqu'à une paire de bottes rustiques avec des talons érodés.

Voyant que Felix tente péniblement de se redresser en tournant la tête vers elle, elle se dévoile de la pénombre en rapprochant la chaise de son lit en la faisant trainer au sol. Elle est assez petite mais athlétique. Ses cheveux courts sont noirs de jais, de la même couleur que ses yeux. Sa peau brune est semblable au cuir de la ceinture de celui qui veille sur elle. Pantalon, chemise, gilet, elle ne semble pas armée. Mais à mieux y regarder, un couteau est placé dans sa botte droite, et un holster en cuir est accroché à sa ceinture, logeant un Mauser M1896 calibre 7.63, que le vieux marin allemand ne connaît que trop bien, puisqu'il s'agit du sien.

Se saisissant du bol, elle y plonge la cuillère afin de la porter à la bouche du capitaine et lui dit dans sa langue natale avec un fort accent italien :

« Chuuuuut...calmez-vous, nourrissez-vous, reprenez des forces avant d'être présenté au Maître de la Baie des Abysses. Votre blessure était profonde et vous avez perdu beaucoup de sang. Vous souffrez aussi de nombreuses engelures et d'une pneumonie. Les drogues font encore effet, vous allez subir des nausées, mais elles sont destinées à atténuer la douleur de votre plaie et votre toux.

Mon nom est Capitaine Livia Adriana Salvucci. Je suis l'une des tentacules qui siègent au Kraken. Ne croyez pas que vous soyez un prisonnier de guerre, votre rôle au sein du conflit mondial est désormais terminé. Notre domaine n'est situé sur aucune carte, et le brouillard qui entoure la baie est une voie sans retour.

Il ne m'appartient pas de vous exposer les mystères de cet endroit, pas plus que les réponses éventuelles qui les percent. Je ne dispose moi-même que de peu d'entre elles. Entendez bien mes propos, car ils seront autant d'atouts en votre faveur vous permettant de vivre plutôt que de finir esclave, sacrifié ou pire encore...

D'ici quelques nuits, alors que vous aurez récupéré assez de forces afin d'à peine tenir debout, vous serez présenté au Kraken, une sorte de conseil dont chaque membre dispose d'une tentacule, symbole de son autorité dans un domaine précis. Cette dernière représente une sphère d'influence, qu'il s'agisse d'un grade de capitaine, de la direction d'une guilde ou d'une faction, de la domination d'un culte ou autre.. La seule chose qui compte est que l'une des tentacules porte son intérêt sur vous car sans cela vous ne servez à rien, et si vous ne servez à rien seuls la mort ou des tourments vous attendent.

Cet endroit échappe aux lois de l'espace et du temps et on y côtoie autant des pirates égyptiens ayant sévi sur le Nil voici plus de 2 000 ans, qu'un Jarl Scandinave du IXème siècle ou un corsaire et négrier français battant pavillon pour le compte de Louis XIV.

Des organisations régissent la pêche, le blé, le commerce du sexe, le vol ou l'assassinat, la construction des navires, les plongeurs qui sondent les profondeurs et les épaves, et l'alchimie permettant la fabrication notamment de la poudre mais aussi des poisons. Tout absolument tout se monnaie.

Les cultes encadrent leurs fidèles et de nombreuses activités, et chacun s'efforce de donner aux siens une explication, si ce n'est un dogme quant à notre situation. Beaucoup ressemblent à des religions que

vous avez connues dans des livres d'histoire ou du folklore, mais ne vous y trompez pas, les apparences sont trompeuses et leurs secrets quant à leurs pratiques réelles constituent de profonds mystères.

Tout est sous le contrôle du Maître de la Baie des Abysses. Il s'agit plus d'une sorte d'entité que d'un homme ou d'une femme. Il ne siège que rarement au Kraken. Être affilié au Kraken est un grand honneur et source d'un pouvoir immédiat. Mais en cas de manquement au Code de Bartolomeu Portugês, la sanction est tout aussi rapide.

Douze membres de votre équipage ont survécu, et en ce qui concerne leur avenir, tout est misé sur votre seule capacité à convaincre...leur sort suivra votre destinée.

Je vous souhaite un bon rétablissement et vous dit à bientôt. ».



Le temps s'écoule et Felix récupère peu à peu ses forces. Capitaine Livia Adriana Salvucci avait bien vu. S'il peut désormais se tenir debout, l'absence de drogues visant à atténuer ses douleurs lui rappelle qu'il est en vie.

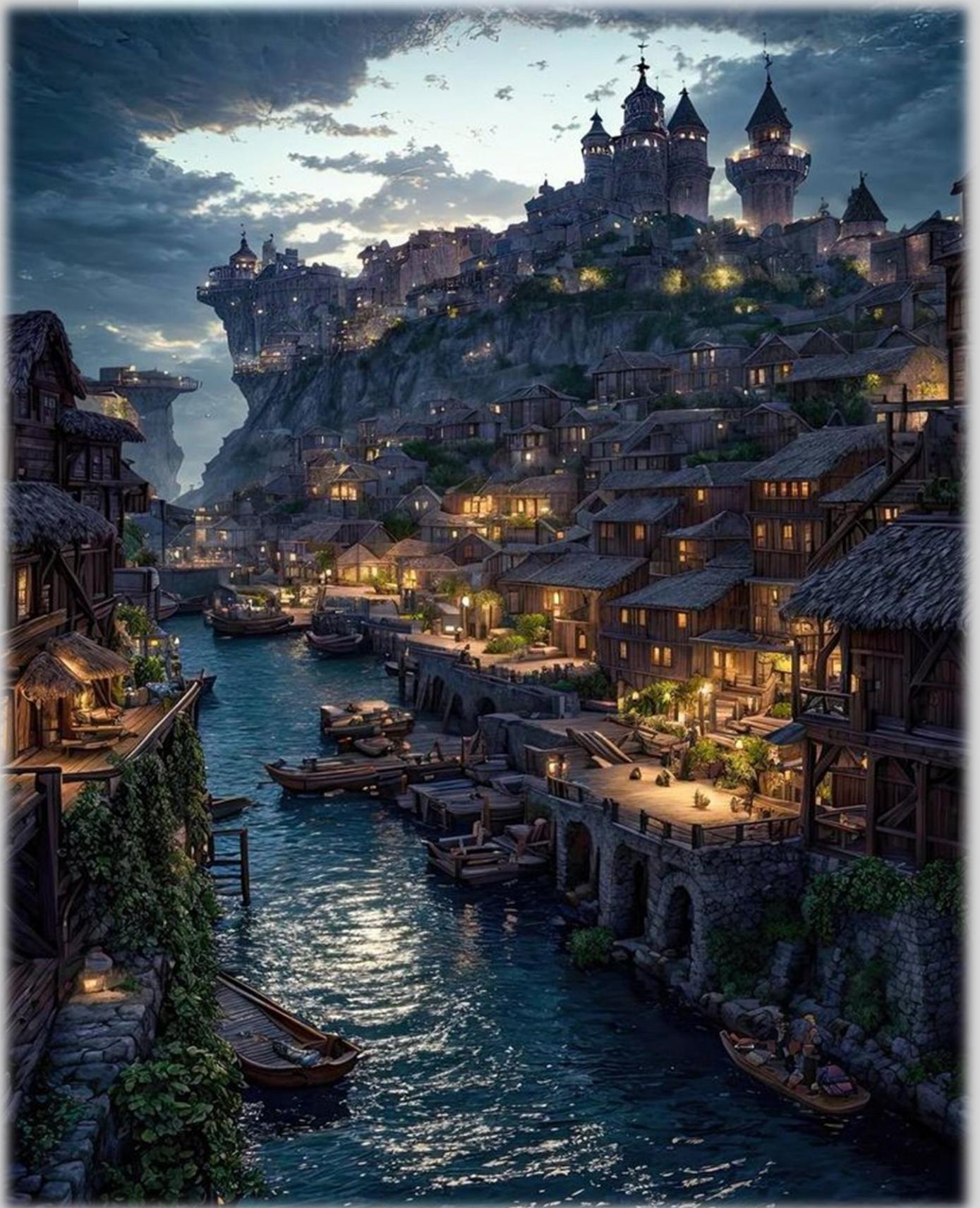
A intervalles réguliers, un petit homme aux traits asiatiques assez âgé entre dans sa chambre sans frapper muni d'une sacoche de cuir de type anglaise. Il porte un chapeau rond et un vieux costume composé d'un pantalon, d'une chemise blanc cassé et d'un petit veston. Felix réalise alors que sa chambre n'est pas fermée à clef et ne paraît pas gardée. Il nettoie soigneusement la plaie de sa cuisse, change les pansements, le tout en ne prononçant pas un seul mot. Ce médecin maîtrise parfaitement ses gestes et son art, et fait brûler de l'encens avant et pendant chaque intervention.

Il est accompagné d'une jeune femme à la chevelure dense et crépue. La couleur de sa peau et de ses yeux bleus contrastent, rappelant une fille des îles, sans doute aux origines multiples. Sa robe est simple mais met à l'évidence ses formes en valeur. Elle marche pieds nus et arbore quelques bijoux ornés de coquillages et de perles. Elle apporte le nécessaire de toilettes, change les draps, et pose les repas en débarrassant les restes de l'ancien. Elle ne lui parle pas plus que le bon docteur mais lui sourit constamment.

Félix a perdu la notion du temps et avec l'amélioration de sa santé vient l'angoisse d'un avenir incertain pour lui mais aussi pour les survivants dont l'italienne lui a parlé. Il semble que leur sort soit entre ses mains.

La porte s'ouvre pour une dernière fois, et celle qui lui a servi de femme de chambre est présente avec l'homme à forte stature qui accompagnait la Capitaine Salvucci. Dans un allemand approximatif à l'accent créole, elle lui dit : « *suis nous et pas un mot* ». Ils marchent alors quelques mètres dans un couloir qui mène à une porte de bois, lourdement ferrée. La brute au hachoir l'ouvre et cela débouche sur une petite terrasse qui surplombe en fait une très haute tour. La lumière vive du soleil, la chaleur, et le brouhaha d'un immense port en effervescence assaillent tous ses sens qui sont restés en torpeur dans une chambre sombre sans doute durant plusieurs nuits et jours.

Alors que ses yeux s'habituent peu à peu à l'intensité nouvelle, ils se posent sur une fresque à la fois magnifique et de pur chaos tout droit sortie au choix d'un rêve de tout aventurier ou du cauchemar de celui qui est doté de raison...de son promontoire, il distingue un nombre d'îles et d'îlots à perte de vue, jusqu'à un épais brouillard. Au pied de la tour se trouve un immense port protégé dans une vaste baie. Les constructions sont nombreuses mais ne semblent obéir à aucune loi. On y trouve des cahutes en bois joutant des belles et imposantes constructions en pierres. A l'évidence, le miséreux est voisin avec l'opulent, tout se mêle et tous se mélangent dans un chaos apparent. Partout s'affairent des hommes et des femmes, transportant des marchandises, criant sur des marchés pour vendre leur poisson et divers équipements. Sur des esplanades de bois sont présentés des esclaves ou prisonniers de guerre à la vente. Tandis qu'une femme propose ses services afin de divertir un homme, une pièce de théâtre improvisée se joue à quelques mètres de là avec des jongleurs et bateleurs pendant que des enfants œuvrent en tant que tire-laine dans la foule. Un peu plus loin, trois brigands ou coupe jarrets s'occupent d'un insouciant qui a trop bu et visiblement oublié qu'en cet endroit, les havres de paix n'existent pas et qu'un seul moment d'insouciance coûte la vie.



Mais pour un marin expérimenté tel que Félix, le véritable spectacle est dans la mer. Dans ce port mouillent des navires de tout temps, de tout âge, de toute époque, de toute culture. Drakkars, cogge, galère du nord, galion de guerre, pinasse, trière, dromon, navire de ligne britannique, corvette de guerre, navire marchand, baleinier américain, navas de Venise et Gênes...de la plus petite embarcation

à la plus imposante. Si dans un combat maritime certaines n'ont pas l'ombre d'une chance face à d'autres, toutes ont leur utilité dans un tel monde., du transport discret, de la pêche, de la contrebande à la guerre sur les eaux.

« Félix. Tout ce que tu as appris avant va te servir. Ton âge, ton expérience, tes compétences, ton savoir constituent autant de richesses que tu peux monnayer face à des êtres dont l'appétit ne connaît aucune limite. Tu dois trouver un positionnement rappelant à la fois ta condition présente qui ne te permet pas d'imposer quoi que ce soit, mais que tu constitueras un atout pour celui ou celle qui t'accueillera dans sa flotte ou son domaine d'influence.

Ici, ne te fie pas aux apparences, la plus insignifiante des personnes peut disposer d'un plus vaste pouvoir que le plus imposant des capitaines. Dans l'ombre, cultes, factions, guildes et sociétés secrètes luttent pour étendre leur emprise.

Un seul domine tout, il est le Maître des Abysses. Il ne s'agit pas d'un être ou d'un figure charismatique plus forte que les autres. Il incarne ce monde qu'il transforma à sa guise et a droit de vie et de mort sur tout ce qui vit, marche, court, nage ou vole et peut-être même sur ce qui est mort. Rien n'est permanent, pas même une île ou un domaine. De vastes étendues ont disparues sans laisser de trace en une seule nuit, le peuple qui vivait dessus avec...les fonds marins sont changeants rendant toute navigation dangereuse.

Tu peux ainsi t'insurger contre tout cela ou simplement décider que le chaos, malgré tout ce qu'il comporte d'effrayant, est aussi une source infinie d'opportunités où celui qui est déterminé peut s'élever au-dessus de tous les autres.

Puisse Papa Legba et le Baron Samedi veiller sur toi ».

