

KANN

LE COMBAT

Illustration/ graphisme Aurélien Lévaïque
Auteur Frédéric Langlois



“KANN, LE COMBAT”

Avec “Kann, le combat” vous allez revivre et réécrire le combat légendaire de 20.000 lieues sous les mers. Un des deux joueurs va endosser le rôle du Nautilus et de son équipage, et l'autre va incarner le calmar géant et ses tentacules.

(À la fin de ce livret de règles, retrouvez le texte original du livre de Jules Verne qui a inspiré ce jeu.)

BUT DU JEU

Battre son adversaire en atteignant une condition de fin de combat.

CONDITION DE FIN DE COMBAT

Le calmar remporte le combat s'il dévore le capitaine OU s'il dévore 3 hommes d'équipage OU s'il occasionne 6 dégâts au nautilus.

Le nautilus remporte le combat s'il coupe 5 des 6 tentacules du calmar.

DÉROULEMENT

À son tour, un joueur fait les actions suivantes :

1- Lancer ses deux dés blancs

2- Placer les dés sur son tableau de bord pour choisir et jouer une action

Selon l'action, vérifier les jauges de moral, de dégâts, de colère, et de jet d'encre.

Pour une partie en mode classique, le calmar commence à jouer.

Partie en mode Jules Verne, voir page 11.

Conseil

Chaque joueur va devoir être offensif.

Pour le Nautilus, il faut envoyer des hommes à l'attaque sur la passerelle, harponner à distance,

accumuler de l'énergie pour lancer l'attaque électrique au bon moment.

Pour le calmar, la pression des tentacules doit être constante. Il lui faut lancer à l'assaut du sous-marin ses six bras puissants et dangereux : les chocs feront des dégâts et les hommes capturés deviendront des proies.

Pour les deux joueurs, moral et colère seront précieux pour gagner le combat.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

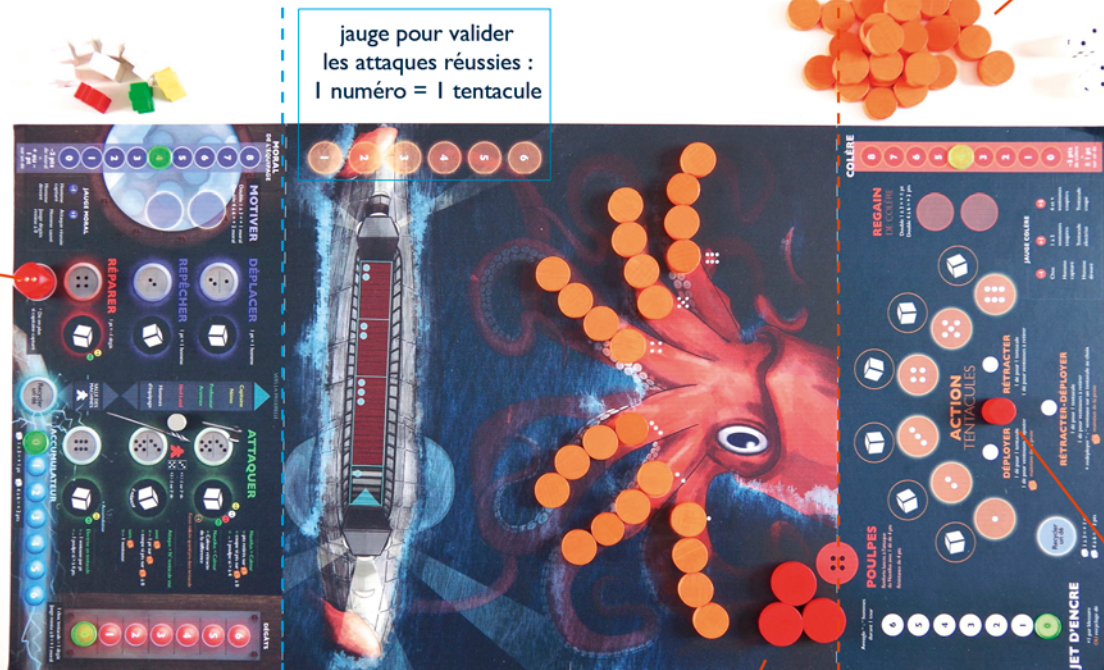
JOUEUR NAUTILUS

Le Nautilus prend deux dés blancs et le dé rouge qu'il met sur son emplacement.

Le **dé rouge** sera joué en plus avec les 2 dés blancs tant que le capitaine est capturé par un tentacule.

Il prend ses **10 hommes d'équipage**
Jaune > Capitaine Némo
Vert > Professeur Aronnax
Rouge > Harponneur Ned Land + harpon (pion gris)
Blanc > 7 matelots

Il positionne ses **3 curseurs**
Moral au niveau «4»
Accumulateur sur «0»
Dégâts sur «0»



JOUEUR CALMAR

Le calmar prend deux dés blancs et 6 dés oranges.

Il place **4 ventouses** à chaque tentacule soit 24 en jeu. Le reste est stocké à côté du plateau de jeu.

Il positionne ses **2 curseurs**
Colère au niveau «4»
Jet d'encre sur «0»

LES ACTIONS DU CALMAR

À son tour, le joueur «calmar» lance ses deux dés blancs puis les place. Pour les actions des tentacules, un dé indique un tentacule et l'autre le nombre de ventouses à déployer ou à rétracter **1** Le calmar peut aussi jouer des renforts poulpes, augmenter sa colère ou son jet d'encre.



JET D'ENCRE

Attaque jouable avant ou après une action. (voir page 6)

RENFORT POULPE

Avec un dé au résultat de «4», le calmar peut lancer un renfort poulpe, à l'attaque du nautilus ou déplacer un poulpe déjà en jeu. (voir page 6)

REGAIN DE COLÈRE

En recyclant son lancer, le calmar peut augmenter sa colère. 1 dé = + 1 pt de colère 2 dés = + 2 pts de colère



POULPES
Renforts lancés à l'attaque du Nautilus avec 1 dé de 4 pts
Résistance de 4 pts

ACTION TENTACULES

DÉPLOYER
1 dé pour 1 tentacule
1 dé pour ventouses à ajouter
maintien de la proie

RÉTRACTER
1 dé pour 1 tentacule
1 dé pour ventouses à retirer

RÉTRACTER-DÉPLOYER
1 dé pour 1 tentacule
1 dé pour ventouses à retirer
+ redéployer "x" ventouse sur un tentacule au choix
maintien de la proie

REGAIN DE COLÈRE
1 dé = + 1 de colère
2 dés = + 2 de colère

JAUGE COLÈRE

-1	+1	+2
Choc	1 à 3 ventouses coupées	4 et + ventouses coupées
Homme capturé	Tentacule électrisé	Tentacule coupé
Homme dévoré		

COLÈRE

8
7
6
5
4
3
2
1
0

-2 pts de colère = ± 1 pt sur un dé

JET D'ENCRE
+1 par blessure
OU recyclage dé

Recycler un dé

1 à 3 = + 1 pt
4 à 6 = + 2 pts

Aveugle "x" hommes durant 1 tour

LA JAUGE DE COLÈRE

La jauge de colère permet d'influencer le hasard en modifiant le résultat d'un dé.

Le calmar peut utiliser autant de points de moral qu'il veut pour modifier un dé avant de le placer :
- 2 pts pour ajouter ou retirer 1 pt sur un dé.

La colère gagnera 1 pt avec :

- . une blessure
- . une ventouse coupée
- . 1 à 3 ventouse(s) électrisée(s)

La colère gagnera 2 pts avec :

- . + de 4 ventouses électrisées
- . un tentacule coupé à la base

La colère perdra 1 pt avec :

- . un choc fait avec un tentacule
- . un homme capturé
- . un homme dévoré

RECYCLER UN DÉ : Le jet d'encre.

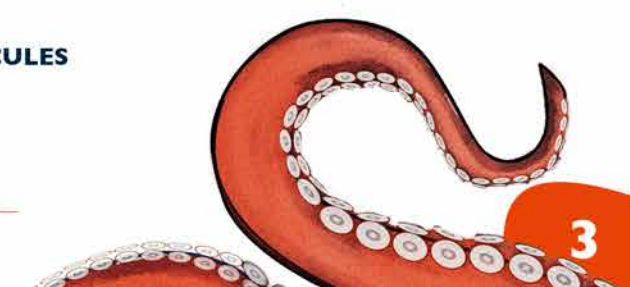
Le joueur calmar peut recycler un dé sur un lancer pour recharger son jet d'encre :
+ 1 point en jet d'encre pour un dé de 1 à 3
+ 2 points en jet d'encre pour un dé de 4 à 6

RECYCLER + POUPLE : LE COMBO

Exemple : Avec un «6» et un «4», le calmar peut à la fois augmenter de 2 pts son jet d'encre et jouer un renfort poulpe.

ACTIONS TENTACULES

détaillées pages 4, 5, 6



LES ACTIONS DU CALMAR

DÉPLOYER ACTION D'AJOUTER DES VENTOUSES SUR UN TENTACULE

Ex : déployer 2 ventouses sur le tentacule 3.



Une nouvelle ventouse doit être au contact d'une déjà en jeu. En jouant sur un tentacule, on lui donne la direction que l'on veut sans en bouger un autre

RÉTRACTER ACTION DE RETIRER DES VENTOUSES SUR UN TENTACULE

Ex : Rétracter 2 ventouses sur le tentacule 3.



Les ventouses sont retirées de la base. Puis on ramène le tentacule en plaçant la première ventouse dans le cercle de départ.

DÉPLOYER ET FAIRE UN DÉGÂT

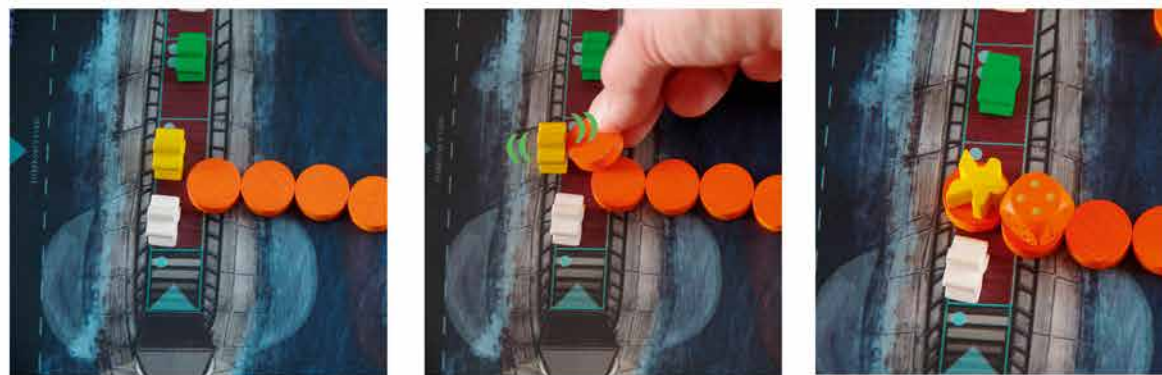
En ajoutant une ventouse, le calmar touche la partie émergée du Nautilus et lui fait 1 dégât.



DÉPLOYER ET CAPTURER UN HOMME

En ajoutant une ventouse, le calmar fait bouger un homme d'équipage : celui-ci est capturé !

Le personnage est placé à plat sur la ventouse et le calmar lance un dé orange pour déterminer sa force de maintien.



LES ATTAQUES DU CALMAR

Si lors d'une attaque du Nautilus, un tentacule est blessé, le calmar positionnera dessus le petit pion rouge signifiant que ce tentacule est injouable durant son prochain tour.

ACTIONS DES TENTACULES

À son tour, le calmar lance ses deux dés blancs et choisit son action. Elle est indiquée à son adversaire avec le **pion rouge**.

À chaque lancer, il y a un dé dont le chiffre indique un tentacule et l'autre le nombre de ventouses qui vont être ajoutées ou retirées.

Conseil : Ne pas oublier également que l'un des dés peut être modifié avec la jauge de colère avant d'être placé.

Exemple : Avec ce lancer, le calmar peut jouer 5 ventouses sur le tentacule 2 ou 2 ventouses sur le tentacule 5. (voir aussi action recycler un dé et renforts poulpes page suivante).



IMPORTANT

Pour toutes ces actions, Le tentacule joué se dessine et prend la direction que le calmar choisit sans bouger un autre tentacule.

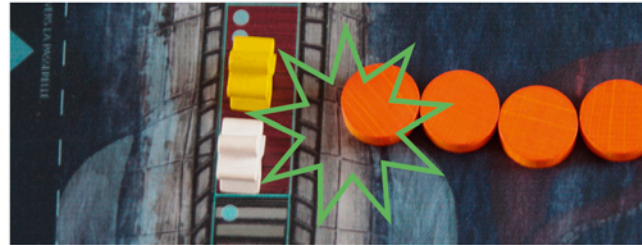
DÉPLOYER / Avec cette action, le calmar peut ajouter autant de ventouses que la valeur du 2^{ème} dé. Il faut ajouter au moins 1 ventouse pour pouvoir jouer un tentacule et chaque ventouse jouée doit être bien en contact avec la précédente. Le déploiement de ventouses s'arrête si le tentacule capture un homme. Les ventouses alors non déployées restent dans le stock.

> Faire un dégât au Nautilus

Un tentacule qui frappe la partie immergée du sous-marin lui occasionne un dégât.

- > Calmar = - 1 pt en colère
- > Nautilus = + 1 dégât

Au bout de 6 dégâts non réparés, le Nautilus perd le combat.



> Capturer un homme d'équipage

Si en déployant un tentacule, une ventouse fait bouger un homme d'équipage 1, il est capturé et placé à plat sur le pion ventouse 2.

- > Calmar = - 1 pt en colère
- > Nautilus = - 1 en moral

Puis le calmar lance un dé orange "dé de maintien" pour déterminer avec quelle force le tentacule maintient sa proie. Le dé est ensuite placé derrière la proie 2.

Pour libérer un homme, le Nautilus doit réduire à zéro les points du dé de maintien.



RÉTRACTER / Avec cette action, le calmar retire autant de ventouses que la valeur du 2^{ème} dé.

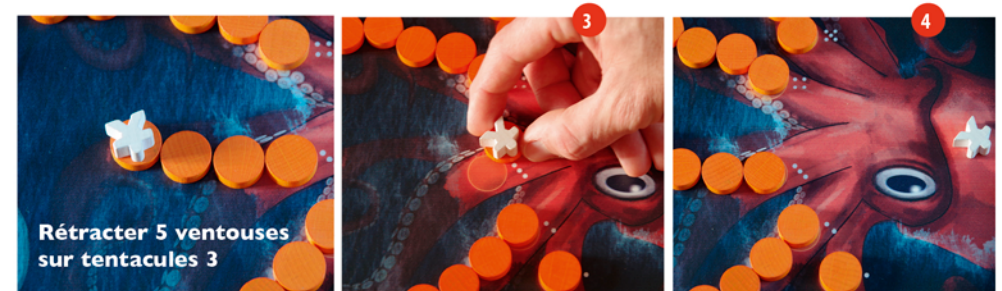
Les ventouses sont retirées en partant de la base du tentacule et celles restantes en jeu sont ramenées vers le calmar. Les ventouses retirées sont remises dans le stock à côté du plateau.

> Dévorer un homme

C'est en rétractant un tentacule au-delà de la ventouse de départ que le calmar dévore un homme 3.

Une fois cette action jouée, on remet 4 ventouses comme au début du combat et l'homme dévoré est laissé en vue du Nautilus sur le corps du calmar 4.

- > Calmar = - 1 pt en colère
- > Nautilus = - 1 en moral



LES ATTAQUES DU CALMAR

RÉTRACTER + DÉPLOYER / Le calmar joue l'action rétracter puis l'action déployer.

Cette action est redoutable. Elle permet de retirer des ventouses d'un tentacule et de les déployer sur **un autre tentacule**.

Ex : Lancer 3 et 2. Le calmar rétracte 3 ventouses sur le tentacule 2 et les déploie sur le tentacule 3 ce qui lui permet de faire 1 dégât et de capturer 1 homme.

Résultat de cette action sur les jauges :

> Nautilus : + 1 dégât / -1 de moral

> Calmar : - 2 de colère



RENFORTS POULPES

Avec un dé de 4, le calmar peut lancer à l'assaut du Nautilus un renfort poulpe ou déplacer un poulpe déjà en jeu. Le poulpe a une résistance de 4 pts. Pour le battre, le Nautilus doit l'attaquer avec une puissance de 5 et plus.

Le poulpe est d'abord placé sur le flanc de la coque du Nautilus **1**. Il faudra une 2^{ème} action pour le faire monter sur la passerelle et occuper la place de deux hommes dans une zone : **un poulpe ne peut pas investir une zone à deux places si celle-ci est déjà occupée par deux hommes**. Avec un seul homme, il monte sur la passerelle et capture celui-ci **2**.

Un poulpe peut :

- Occuper toute une zone et empêcher la circulation sur la passerelle **3**
- bloquer l'accès à la passerelle empêchant ainsi tous déplacements **4**
- capturer un homme **5**

Pour se libérer, le Nautilus pourra attaquer à la hache ou électriser. (Si l'attaque électrique est supérieure à 4 le poulpe est éliminé et l'homme tombe à la mer).



Entrée et sortie du Nautilus

JET D'ENCRE / UNE ATTAQUE EN PLUS

À jouer avant ou après une action.

Si le niveau du jet d'encre à 6, il peut être lancé : une fois joué, il retombe à zéro.

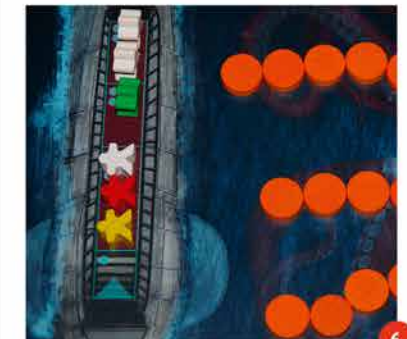
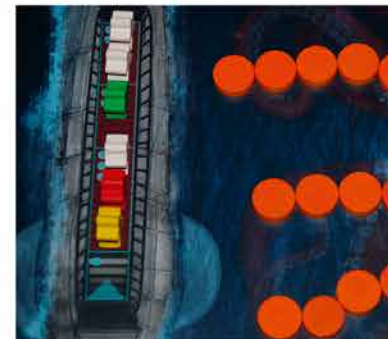
Cette attaque vise 1 à plusieurs hommes dans l'une des 4 zones émergées de la passerelle. La zone ciblée est indiquée au Nautilus qui couche tous les hommes touchés par l'attaque : ils sont immobilisés durant le prochain tour du Nautilus et du calmar **6**.

Le niveau d'encre augmente de 1 pt par blessure.

Pour recharger son jet d'encre, le joueur calmar peut recycler un dé.

+ 1 pt pour un dé de 1 à 3.

+ 2 ps pour un dé de 4 à 6.



LES ACTIONS DU NAUTILUS

À son tour, pour jouer une action, le joueur «Nautilus» lance ses deux dés blancs puis les place sur son tableau de bord : un dé pour choisir une action et un dé pour la valeur de cette action.



MOTIVER l'équipage

En recyclant son lancer, le capitaine encourage son équipage (augmente le moral)

- 1 dé = + 1 pt de moral
- 2 dés = + 2 pts de moral
- 3 dés = + 3 pts de moral

LA JAUGE DE MORAL :

La jauge de moral permet d'influencer le hasard en modifiant le résultat d'un dé avant d'être placé.

Le Nautilus peut utiliser autant de points de moral qu'il veut pour modifier un dé :

- 2 pts de moral pour ajouter ou retirer 1 pt sur un dé

Le moral gagnera 1 pt avec :

- . une attaque réussie
- . un homme sauvé
- . la jauge de dégâts remise à zéro

Le moral perdra 1 pt avec :

- . un homme capturé
- . un homme dévoré



DÉPLACER

Le 2^e dé = nombre d'hommes d'équipage pouvant être déplacés.

Ils peuvent être placés sur la passerelle (nombre de places disponibles indiquées par les points bleus) et dans la salle des machines pour pouvoir jouer les actions "réparer" et "électrifier".



REPÊCHER

Les points du 2^e dé = nombre d'hommes d'équipage pouvant être repêchés.

Pour repêcher un homme tombé à la mer, il faut au moins un autre homme d'équipage sur la passerelle. Un homme repêché est remis sur un emplacement libre de la passerelle. Il est sauvé et cela rapporte **1 pt** au moral de l'équipage.

The main game board is divided into several sections:

- MORAL DE L'ÉQUIPAGE:** A vertical scale from 0 to 8. Below it is a 'JAUGE MORAL' with -1 and +1 buttons and a list of events: Homme capturé, Homme dévoré, Attaque réussie, Homme sauvé, Jauge dégâts remise à 0.
- DÉPLACER:** Shows a die roll of 1 and 2, with a note '1 pt = 1 homme'.
- REPÊCHER:** Shows a die roll of 1 and 2, with a note '1 pt = 1 homme'.
- RÉPARER:** Shows a die roll of 1 and 2, with a note '1 pt = -1 dégât'.
- VERS LA PASSERELLE:** A vertical list of crew members: Capitaine Némó, Professeur Aronnax, Ned Land, Hommes d'équipage.
- SALLE DES MACHINES:** A section with a 'Recycler un dé' button and a 'Recycleur' die.
- ACCUMULATEUR:** A horizontal scale from 0 to 6. Below it is a note: '1 à 3 = +1 pt, 4 à 6 = +2 pts'.
- ATTAQUER:** A section with a die roll of 1 and 2, and a note 'Attaque = N° tentacule visé'. It includes rules for success/failure and wind effects.
- DÉGÂTS:** A vertical scale from 0 to 6. Below it is a note: '1 choc tentacule = 1 dégât, Jauge remise à 0 = +1 moral'.



RÉPARER

Les points du 2^e dé + personnage = nombre de dégâts réparés et retirés de la jauge dégâts.

Si en jouant l'action, la jauge est remise à zéro

cela rapporte 1 pt de moral.

6 dégâts non réparés et le combat est perdu.



Le dé rouge :

l'équipage en colère

est joué avec les 2 dés blancs tant que le capitaine est capturé par un tentacule. Il offre un choix de plus.

SALLE DES MACHINES

Il faut placer un homme en salle des machines pour pouvoir jouer les actions RÉPARER et ÉLECTRISER. Avec le capitaine Némó ou le professeur Aronnax, cela ajoute des points au 2^e dé.

RECYCLER UN DÉ : accumuler de l'énergie

Le Nautilus peut recycler un dé sur un lancer pour accumuler de l'énergie :

- + 1 point pour un dé de 1 à 3 points
- + 2 points pour un dé de 4 à 6 points

L'accumulateur augmente la puissance de l'attaque électrique. Lors d'une attaque électrique, le Nautilus peut utiliser tout ou une partie de l'énergie accumulée, et l'ajouter au résultat du 2^e dé + points bonus du personnage.

JAUGE DE DÉGÂTS

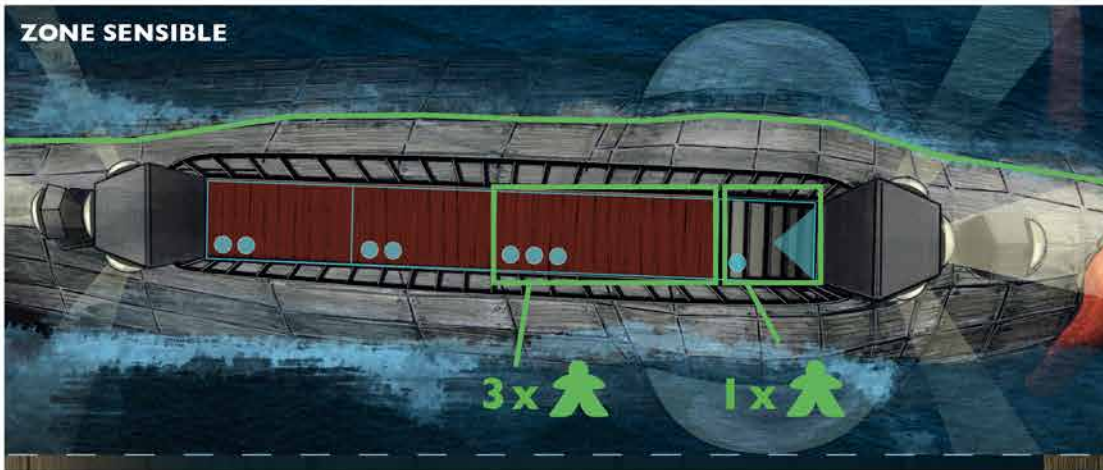
1 choc de tentacule = 1 pt de dégât.

6 dégâts non réparés = fin du combat

ATTAQUES

Les attaques sont détaillées pages 9 et 10

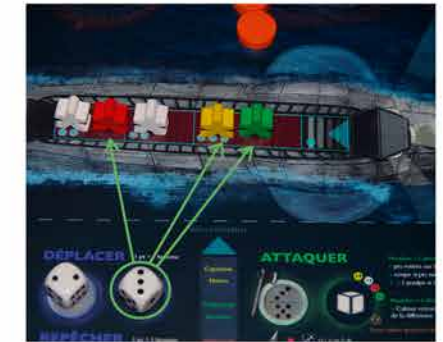
LES ACTIONS DU NAUTILUS



La partie émergée est celle exposée aux chocs. Les points bleus indiquent le nombre de places pour les hommes.



ou ACTION DÉPLACER > 1pt = 1 homme



Avec un 2^e dé de valeur 3, le Nautilus déplace 3 hommes de l'intérieur du sous-marin vers l'extérieur, sur la passerelle. Sauf bloqués par un poulpe, les hommes d'équipage se déplacent dans la zone de leur choix dès lors qu'il reste une place.

JAUGE

Cette jauge permet de valider les attaques réussies

1 numéro = 1 tentacule

Ex : Le Nautilus vient de réussir à couper une ventouse sur le tentacule 3. Il valide son attaque en plaçant le pion sur la jauge.



Attaque électrique

d'une puissance de 4.

4 ventouses sont électrisées et rétractées par le calmar. L'homme capturé tombe à la mer à la hauteur du tentacule rétracté et le calmar indique la blessure avec le pion rouge + jauges à modifier.



Attaque à la hache

d'une puissance de «5» par l'homme capturé.

Il reste 2 pts sur le dé de maintien et le calmar n'arrive pas à contrer.

Le dé perd tous ses points, le tentacule est coupé, la ventouse est placée dans la jauge, l'homme tombe à la mer à l'endroit où il était maintenu et le calmar place le pion rouge pour la blessure + jauges à modifier.

LES ATTAQUES DU NAUTILUS

L'équipage du Nautilus peut attaquer le calmar à la hache, au harpon et avec l'électricité fournie par l'hélice du sous-marin. **Le calmar jouera un dé blanc contre les attaques à la hache afin d'essayer de contrer ou d'esquiver l'attaque.**

ATTAQUER

À son tour, le Nautilus lance les deux dés blancs. Si le résultat est «3» ou un «5», et s'il le souhaite, il peut attaquer : **le 2^e dé est la puissance** de cette attaque.

Conseil : attention de ne pas lancer une attaque trop faible et ne pas oublier également que l'un des dés peut être modifié avec la jauge de moral.

Exemple: Avec ce lancer, le Nautilus peut faire une attaque de son choix. Pour le harpon, il faudra relancer le 2^e dé. (voir page suivante).

ATTAQUER

Nautilus > Calmar
 avec [orange] = pts retirés sur [orange] = coupe si pts sur [orange] à 0
 = - 1 poulpe si > à 4
 sans [orange] = - 1 ventouse

Nautilus < Calmar
 = Calmar rétracte de la différence

Force réduite quand pris dans tentacle
 +1/-1 sur 2^e dé
 +2/-2 sur 2^e dé

Accumulateur

Électrise un tentacule
 = - 1 ventouse par pt
 = - 1 poulpe si > à 4 pts

Attaque = N° tentacule visé
 avec [orange] = - 1 pt sur [orange] à 0
 = coupe si pts sur [orange] à 0
 sans [orange] = - 1 ventouse

à relancer

ou



HACHE / Un homme d'équipage peut attaquer à la hache :

Un tentacule au contact monté sur la passerelle **1** ou encore quand il est capturé par un tentacule **2** ou un poulpe **3** ou capturé par un poulpe **4**.
 (- 1 pt sur la force du personnage quand il est capturé).

Nautilus supérieur au calmar : ATTAQUE RÉUSSIE



Tentacule sans dé de maintien 1

1 ventouse coupée et validée sur la jauge **5** !
 > Nautilus = + 1 pt au moral / ventouse sur jauge
 > Calmar = + 1 pt en colère / + 1 pt en jet d'encre / pion rouge pour tentacule blessé



Tentacule avec un dé de maintien 2

La différence entre les deux résultats est retirée des points du dé de maintien.
 Si le dé orange est à zéro, le tentacule est coupé au niveau de l'homme capturé qui tombe à la mer.
 > Nautilus = + 1 pt au moral / ventouse sur jauge (si tentacule coupé).
 > Calmar = + 1 pt en colère / + 1 pt en jet d'encre / pion rouge par tentacule blessé



Poulpe 3 et 4

Si le résultat est supérieur à 4, le poulpe est vaincu.
 > Nautilus = + 1 pt au moral.
 > Calmar = retire définitivement le pion poulpe du jeu.

Nautilus inférieur au calmar : ATTAQUE ÉCHOUÉE

Le calmar rétracte son tentacule visé en retirant autant de ventouses que la différence entre les deux dés.
 Les ventouses retirées sont récupérées par le calmar et replacées dans son stock. L'homme reste capturé.

Nautilus égal au calmar : ATTAQUE ESQUIVÉE

Rien ne se passe. Le calmar a réussi à esquiver l'attaque. L'homme reste capturé.

Défense du Calmar

Pour contrer une attaque à la hache, le calmar joue un dé blanc.
 Pour savoir quelle est la puissance de l'attaque portée par le Nautilus, on déduit la valeur du dé blanc du calmar de la valeur du 2^e dé du Nautilus.

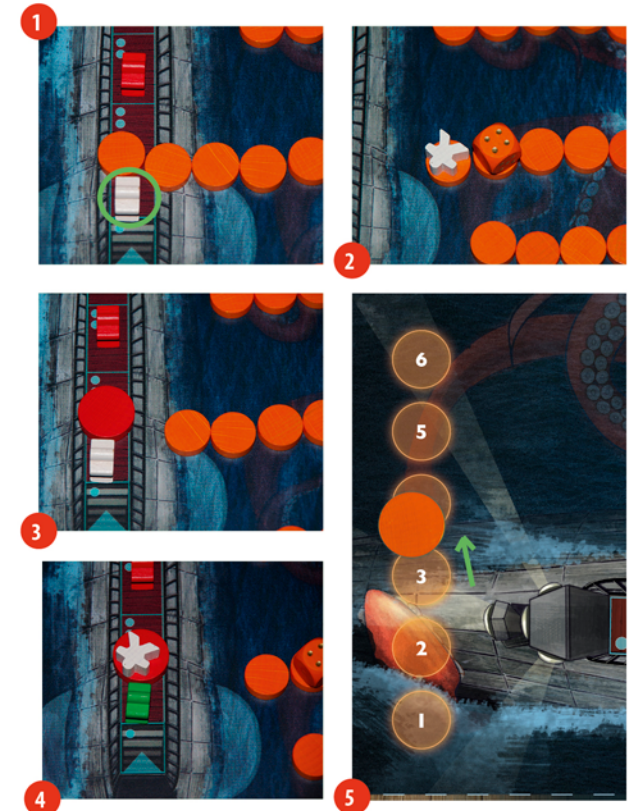
exemples d'attaque à la hache :

Nautilus > [dice] - [dice]* < Calmar

* + 1 pt pour 1 homme dévoré
 + 2 pts pour 2 hommes dévorés

↓

la puissance de l'attaque du Nautilus sera de 3.



LE MODE JULES VERNE

Ce mode immerge les joueurs dans l'histoire de ce combat légendaire. La mise en place étape par étape permet de découvrir le jeu. (On joue sans les dés blancs jusqu'à la 5ème étape).

HISTOIRE



Le combat commence au moment où le capitaine Némó prend la décision de faire surface pour affronter le calmar et autres poulpes ayant bloqués le sous-marin. Pour aller à l'extérieur, un matelot déboulonne la plaque permettant d'accéder à la passerelle. Le calmar achève le travail et arrache la plaque.

Profitant de l'ouverture, le calmar engouffre un tentacule à l'intérieur du sous-marin. Le capitaine Némó réagit promptement et assène un coup de hache qui blesse le calmar.

Le calmar continue son assaut et profite de l'ouverture dans la passerelle pour plonger à l'intérieur du sous marin le tentacule 3 qui s'empare d'un homme d'équipage.

Le capitaine Némó, armé de sa hache, monte sur la passerelle afin de porter secours à son matelot.

ACTIONS

- 1- le calmar déploie le tentacule 2 et ajoute 5 ventouses pour venir percuter l'accès extérieur du Nautilus.
- 2- le calmar fait un choc au sous-marin = - 1 point de colère
- 3- ce choc occasionne 1 dégât au sous-marin : + 1 sur la jauge dégâts
- 4- Une ventouse est retirée du tentacule 2 et ne sera pas rendue au calmar. (Dans ce mode, cette première ventouse n'est pas disposée dans la jauge d'attaques réussies sur l'emplacement n°2.)
- 5- le calmar indique avec le pion rouge que le tentacule 2 est blessé. Ce tentacule est injouable pour le prochain tour du calmar.
- 6- la blessure fait monter la colère : + 1 pt sur la jauge colère et + 1 pt jet d'encr.
- 7- une attaque réussie pour le Nautilus = + 1 à la jauge du moral.
- 8- le calmar déploie le tentacule 3 : il ajoute 4 ventouses pour aller à l'accès vers la passerelle du Nautilus.
- 9- un homme d'équipage est capturé par le tentacule 3 : le calmar lance le dé de maintien pour déterminer avec quelle force le tentacule maintien sa proie.
- 10 - En capturant un homme, la colère du calmar baisse de 1 pt.
- 11- Un homme capturé pour le Nautilus : - 1 pt de moral.
- 12- le personnage jaune qui représentant le capitaine Némó est placé sur la sortie de la passerelle.
13. Le combat continue jusqu'à ce qu'une condition de fin de combat soit atteinte.

MODE CLASSIQUE

Réécrivez l'histoire de ce combat légendaire.

La mise en place se fait comme en page 2 : personne sur la passerelle et 4 ventouses à chaque tentacule.

MODE PREMIER SANG

Une partie rapide et sans pitié.

Le combat se termine quand le calmar a mangé un homme ou lorsque le Nautilus a coupé 2 ou 3 tentacules (à déterminer au début de la partie).

MODE DRAFT

4 dés à lancer.

Un joueur lance les 4 dés d'action puis en choisi un. Son adversaire prend le suivant et ainsi de suite. Ce mode pimenter la partie pour des joueurs avertis.

MODE POULPE

8 bras pour un combat.

On joue à 4 bras de chaque côté donc à 2 contre 2. Pour ce mode, il faudra dialoguer et faire preuve de diplomatie pour choisir l'action à jouer.



REMERCIEMENTS

À Jules Verne, aux joueurs(es), à Aurélien, à Olivier, à Owen, Matthieu et Simon, et à toutes celles et ceux qui m'ont aidé, félicité, encouragé et motivé jusqu'à l'édition.

www.levaisseauautilus.fr

Le Vaisseau Nautilus
2 impasse du Cruguel
29830 Ploudalmézeau

Le Vaisseau
Nautilus

«20.000 lieues sous les mers» de Jules Verne.

Chapitres XVIII : les poulpes, P194 à 196. – Édition Hetzel / 1869-1870

[...]

Tout d'un coup le Nautilus s'arrêta. Un choc le fit tressaillir dans toute sa membrure (...) Les branches de son hélice ne battaient pas les flots. Une minute se passa. Le capitaine Nêmo, suivi de son second entra dans le salon. Je ne l'avais vu depuis quelques temps.

Il me parut sombre. Sans nous parler, sans nous voir peut-être, il alla au panneau, regarda les poulpes et dit quelques mots à son second. Celui-ci sortit. Bientôt les panneaux se refermèrent. Le plafond s'illumina, j'allais vers le capitaine.

Une curieuse collection de poulpes, lui dis-je, du ton dégagé que prendrait un amateur devant le cristal d'un aquarium.

- En effet, monsieur le naturaliste, me répondit-il, et nous allons les combattre corps à corps.»

Je regardais le capitaine. Je croyais n'avoir pas bien entendu.

«Corps à corps ?» répétai-je.

- Oui, monsieur. L'hélice est arrêtée. Je pense que les mandibules cornées de l'un des ces calmars se sont engagés dans ses branches. Ce qui nous empêche de marcher.

- Et qu'allez-vous faire ?

- Remonter à la surface et massacrer toute cette vermine.

- Entreprise difficile.

- En effet. Les balles électriques sont impuissantes contres ces chairs molles où elles ne trouvent pas assez de résistance pour éclater. Mais nous les attaquerons à la hache.

- Et au harpon, monsieur, dit le Canadien, si vous ne refusez pas mon aide.

- Je l'accepte, maître Land.

- Nous vous accompagnerons, dis-je, et suivant le capitaine Nêmo, nous nous dirigeâmes vers l'escalier central.

- Là, une dizaine d'hommes, armés de haches d'abordage, se tenaient prêts à l'attaque. Conseil et moi, nous primes deux haches. Ned Land saisit un harpon.

Le Nautilus était alors revenu à la surface des flots. Un des marins, placé sur les derniers échelons, dévissait les boulons du panneau. Mais les écrous étaient à peine dégagés, que le panneau se releva avec une violence extrême, évidemment tiré par la ventouse d'un bras de poulpe. Aussitôt un de ces longs bras se glissa comme un serpent dans l'ouverture, et vingt autres s'agitèrent au-dessus. D'un coup de hache, le capitaine Nêmo coupa ce formidable tentacule, qui glissa sur les échelons en se tordant.

Au moment où nous nous pressions les uns sur les autres pour atteindre plate-forme, deux autres bras, dinglant l'air s'abattirent sur le marin placé devant le capitaine Nêmo et l'enlevèrent avec une violence irrésistible.

Le capitaine Nêmo poussa un cri et s'élança au dehors. Nous nous étions précipités à sa suite.

(...) Le capitaine Nêmo s'était précipité sur le poulpe, et, d'un coup de hache, il lui avait encore abattu un bras. Son second luttait avec une rage contre d'autres monstres qui rampaient sur les flancs du Nautilus. L'équipage se battait à coup de hache. Le Canadien, Conseil et moi, nous enfoncions nos armes dans des masses charnues. Une violente odeur de musc pénétrait l'atmosphère. C'était horrible.

Un instant, je crus que le malheureux, enlacé pour le poulpe, serait arraché à sa puissante suction. Sept bras sur huit avaient été coupés. Un seul, brandissant la victime comme une plume, se tordait dans l'air. Mais au moment où le capitaine Nêmo et son second se précipitaient sur lui, l'animal lança une colonne d'un liquide noirâtre, secrété par une bourse située dans son abdomen. Nous en fumes aveuglés. Quand ce nuage se fut dissipé, le calmar avait disparu, et avec lui mon infortuné compatriote.

Quelle rage nous poussa alors contres ces monstres ! On ne se possédait plus. Dix ou douze poulpes avaient envahi la plate-forme et les flancs du Nautilus. Nous roulions pêle-mêle au milieu de ces tronçons de serpents qui tressautaient sur la plate-forme dans des flots de sang et d'encre noire. Il semblait que ces visqueux tentacules renaissent, comme les têtes de l'hydre. Le harpon de Ned Land, à chaque coup, se plongeait dans les yeux glauques des calamars et les crevait. Mais mon audacieux compagnon fut soudain renversé par les tentacules d'un monstre qu'il n'avait pu éviter.

Ah comment mon cœur ne s'est-il pas bridé d'émotion et d'horreur ! Le formidable bec du calmar s'était ouvert sur Ned Land. Ce malheureux allait être coupé en deux. Je me précipitai à son secours, mais le capitaine Nêmo m'avait devancé. Sa hache disparut entre les deux énormes mandibules, et miraculeusement sauvé, le Canadien, se relevant, plongea son

harpon tout entier jusqu'au triple cœur du poulpe.

«Je me devais cette revanche.» dit le capitaine Nêmo au Canadien.

Ned s'inclina sans lui répondre.

Ce combat avait duré un quart d'heure. Les monstres vaincus, mutilés,

frappés à mort, nous laissèrent enfin la place et disparurent sous les flots.

Le capitaine Nêmo, rouge de sang, immobile, près du fanal, regardait la mer qui avait englouti l'un de ses compagnons, et de grosses larmes coulaient de ses yeux.

[...]

