

LA CARTE DU TRÉSOR

C'est un jeu d'aventures, d'action et de chance qui fait revivre de vieux exploits marins.

La recherche a lieu grâce à trois cartes dont une seule est la bonne, et il n'est pas possible savoir où se trouve le trésor avant de creuser le lieu précis car ce lieu change à chaque instant.

L'opération de « creusement » est simulée avec une vraisemblance particulière.

Et voici la copie du vieux document qui raconte l'incroyable histoire des trois cartes:

Le vieil usurier Smith entra en possession, on ne sait à la suite de quelles intrigues, de la carte du trésor du corsaire Great, trésor caché dans une île déserte de l'Océan Pacifique. Ne pouvant affronter un voyage aussi long et périlleux, il pensa à recourir à un de ses stratagèmes habituels pour retirer, de ce coup de chance, le maximum d'argent.

Et ainsi, lorsque la nuit fut tombée, il se renferma dans sa chambre et à la lumière d'une lampe à pétrole, il recopia attentivement sur deux vieux parchemins, avec de l'encre décolorée, le profil de l'île et sa position géographique, en chargeant seulement le lieu où le trésor était caché. Quand il eut fini ce travail, il regarda longuement et avec satisfaction les trois cartes, les reposa avec soin et, après s'être frotté les mains, il se coucha.

De bonne heure, le matin suivant, se rendit, circonspect, à la taverne du Chat Boiteux et s'approcha du « Balafré » avec un air mystérieux, il se pencha lentement à son oreille et lui murmura quelque chose d'une importance telle que l'autre tréssa, mais immédiatement il se recomposa et serrant la main de Smith si fort qu'il le fit gémir, il le regarda du coin de l'œil, comme pour lui dire: « Bouche cousue et disparais! Nous nous verrons à la nuit tombée ».

Les deux jours suivants, la même scène se répéta avec deux autres pirates de la pire espèce. Aussi, sans faire naître de soupçons, Smith put vendre à ces scélérats les trois cartes dont une seule était, comme nous le savons, la vraie.

Bien vite, les trois pirates prirent la mer, mais une furieuse tempête coula le bateau du « Balafré », et de celui-ci comme de son équipage, on ne sut plus rien. Un sort guère meilleur fut réservé aux deux autres pirates qui furent arrêtés et faits prisonniers par la marine militaire. Les chargements furent réquisitionnés et les deux cartes du trésor, mélangées et confondues avec d'autres cartes maritimes, vieilles et usées, finirent dans la boutique d'un antiquaire qui se trouvait à deux pas de la taverne du Chat Boiteux.

Dans la même taverne allait de temps en temps un autre fameux pirate, qui, par une étrange coïncidence, eut la chance de sentir rouler sous ses pieds, un jour de tempête, alors qu'il marchait sur la plage, une bouteille qui contenait la troisième carte, perdue dans le naufrage du « Balafré ».

A ce point, le document qui rapporte cette incroyable histoire devient indéchiffrable, et, à grand peine, on peut lire un peu plus bas, que, des deux cartes arrivées sur le comptoir de l'antiquaire, l'une fut achetée pour quelques pièces de monnaie par un anglais, et l'autre, toujours à bas prix, par un espagnol.

Nous n'avons pas d'autres nouvelles écrites du vieil usurier Smith mais à ce que racontent les gens de mer, il ne put jouir des pièces d'or si mal gagnées, car, par une nuit de grand vent, elles lui furent volées par des inconnus, plus vifs et pires que lui.

La dernière nouvelle que nous avons de cette histoire et qui court de bouche en bouche à la taverne du Chat Boiteux, est que, depuis quelques jours seulement, trois bateaux, en des nuits différentes, ont pris la mer et se dirigent rapidement et en grand secret vers une destination inconnue: la première commandée par un pirate, la seconde par un anglais et la troisième par un espagnol. Tous assurent, pourtant, qu'il s'agit de la recherche du trésor du corsaire Great caché dans une île inconnue de l'Océan Pacifique.

C'est ce que nous allons voir!

