



SCIENTIAE  
MARE FURUM

**#BeMoreOcean**



# SCIENTIAE MARE FURUM

Journal d'un  
Océanographe curieux

Port Chouettos

Presses de l'Université

2025

Copyright © Gwel, 2025. Tous droits réservés.

Première édition

Rédaction : Gwel  
Conception : Gwel  
Illustrations : Yubels, Gwel  
Montage vidéo : Dalanthir, Gwel  
Relecture : Emerillon, Lycoris, Nanik  
Contributions : Arthouuur, Rhomullus, HarkoVybes, Shad, Focombison,  
Swalkit, Yubels, Dalanthir  
Remerciements : Sea of Thieves France - SoTFR, Vecteezy

Six épisodes en ligne accompagnent cette publication, que vous pourrez trouver en playlist sur ce [site](#).

*À tous les curieux,  
Restez émerveillés et partagez vos découvertes.*

## Note au lecteur

*Ce journal a été déposé à l'Université par un marchand de passage, avec une note peu rassurante. Jugeant son contenu pertinent, nous avons décidé de le publier pour diffuser les observations décrites et stimuler le débat scientifique.*

*Si l'auteur est bien l'un de nos confrères, nous lui espérons un sort favorable et espérons son prompt retour pour échanger sur ce passionnant et incroyable voyage dans une région inconnue.*

Mon nom est Ernest Méduse. Je suis conservateur au Muséum d'Histoire Naturelle de Port Chouettos et explorateur.

Au moment où vous lirez ce journal, je ne serai probablement plus de ce monde. Mon destin et ma curiosité m'ont mené au delà des frontières connues, vers des eaux mystérieuses. Un voyage sans retour.

Je vous livre dans ces pages mes découvertes, vues par l'œil du scientifique. Sachez que toutes ces observations, même les plus improbables, sont vraies. Beaucoup dépassent mes connaissances, mais j'ai souhaité en comprendre les origines pour donner du sens à cet endroit magique.

Restez curieux et ouverts aux merveilles qui vous entourent !

Prof. Ernest Méduse





15 mai 1759.

Après plusieurs jours à naviguer à travers les tempêtes et les vagues déchainées, j'ai enfin trouvé le repos sur une mer d'huile. Mon navire a subi de sérieux dégâts, mais je suis vivant !

L'équipage m'a abandonné depuis longtemps. Terrorisés par les étranges phénomènes que nous avons rencontrés, ces couards ont fui à bord des chaloupes de secours. Je pensais les matelots de la Marine plus courageux, ils m'avaient pourtant été chaudement recommandés.

Il est vrai que cet étrange brouillard rouge a été une expérience traumatisante ... La coque entière grinçait, son bois semblait se dissoudre devant mes yeux et l'eau s'infiltrait par les plus petits interstices. Même mes rêves semblaient plus réels, habités par des souvenirs que j'aurais préféré oublier.

Maintenant seul à bord de la *Méduse Infinie*, je réfléchis aux circonstances qui m'ont menées ici. La curiosité causera-t-elle ma perte ? J'ai suivi des instructions venant d'étranges personnages, drapés d'habits d'or qui semblaient leur coller à la peau. Même si je ne les entendais que depuis la table voisine, leur motivation était claire : ils semblaient obnubilés par les trésors et par la volonté d'en trouver toujours plus. Pathétique.

Une région perdue au milieu des Caraïbes ... Comment ne pas être curieux ?





*La toute première carte que j'ai récupérée, qui a dévoilé ma route vers Sea of Thieves et mon destin.*



**18 mai 1759.**

J'ai réussi à larguer l'ancre dans une petite baie tranquille. Je ne suis pas surpris de rencontrer des îles ici, mais tout me semble ... surnaturel.

Lors de mes nombreux voyages à travers le monde, j'ai collecté des spécimens pour enrichir nos connaissances. Mais je ne reconnais pas grand chose dans cet endroit étrange. Attelé aux réparations de mon navire, je brûle de partir explorer chaque centimètre du littoral et d'en découvrir les secrets.

**20 mai 1759.**

Me voilà fin prêt, les réparations sont terminées ! Avec les quelques poissons que j'ai pêchés, je pense pouvoir tenir plusieurs jours. Il est temps de reprendre la mer.

Je laisse le vent me guider, je vais enfin partir à la découverte de ce monde qui m'appelle.

**17 juin 1759.**

Bientôt un mois que je suis arrivé ici. Comme je m'y attendais, je ne suis pas seul. De nombreux pirates s'activent dans ces eaux, envoyant par le fond leurs rivaux et échangeant d'incroyables trésors à des Sociétés regroupées sur de petits établissements insulaires. Rien ne semble leur faire peur, pas même la mort.

Cependant, j'ai été surpris - et un peu déçu - de découvrir que l'or semblait leur seul objectif. Toujours de l'or, encore plus d'or ! Quelle tristesse de voir autant de potentiel gâché. Est-ce cette région, qu'ils ont nommée Sea of Thieves, qui fait naître d'une façon ou d'une autre l'obsession dans l'esprit des gens qui la parcourent ? Y serais-je sujet moi aussi ?

**14 novembre 1759.**

J'ai visité de nombreuses îles, il y en a tellement ! Quelle joie de me perdre à travers les palmiers et plonger depuis les falaises. À chaque fois, mes yeux découvrent quelque chose de nouveau et je m'empresse de noter chaque observation.

Je m'imagine de retour à l'Université, partageant ces découvertes à mes collègues stupéfaits. Ce voyage, motivé par une simple curiosité intellectuelle, s'est transformé en une route vers la gloire éternelle. Et je compte bien en profiter au maximum !

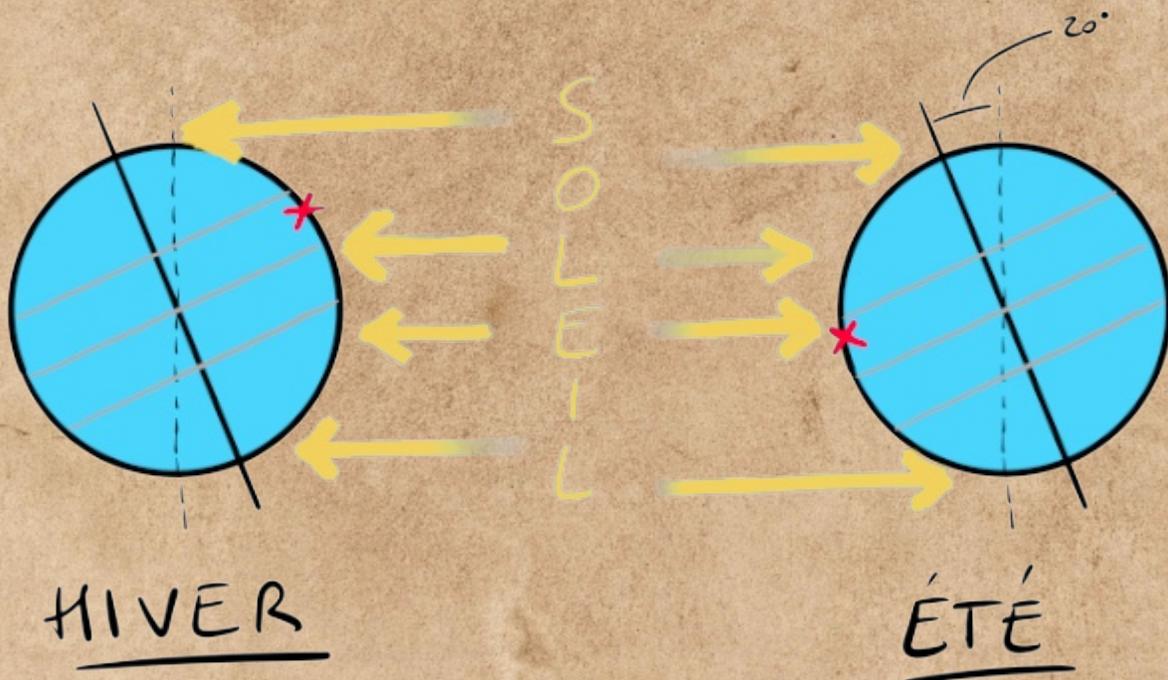
... mais ce jour arrivera-t-il ? Reverrai-je un jour les côtes de Port Chouettos ? Je vais consigner dans ce journal mes découvertes, espérant un jour qu'elles serviront la science.

# I/ VENTS ET MÉTÉOROLOGIE

Le vent. Un phénomène naturel déterminant pour la navigation et les espèces qui habitent sur terre.

Dans Sea of Thieves, j'ai remarqué que le système météo semblait similaire à celui de notre monde. La chaleur tropicale due au soleil en basse latitude réchauffe les écosystèmes et fait s'évaporer l'eau pour former des nuages, puis elle retourne sur les îles et dans l'océan grâce aux précipitations.

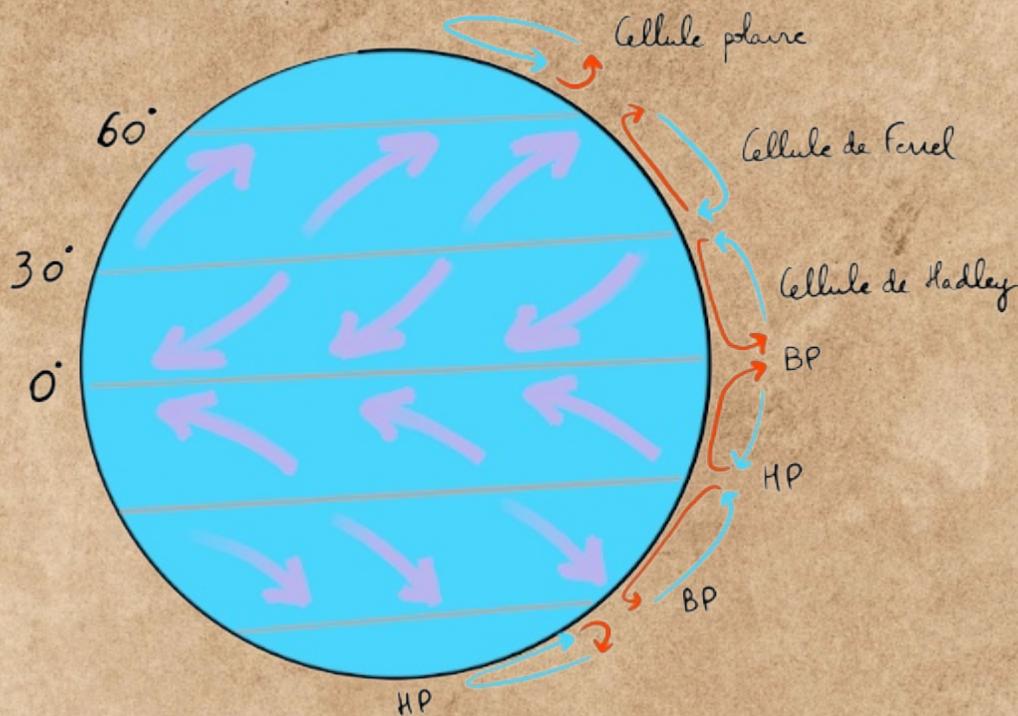
Et bien évidemment, du vent souffle dans l'atmosphère. Son moteur se trouve dans les excès d'énergie dus à un ensoleillement qui n'est pas uniforme à la surface (l'Équateur en reçoit plus que les pôles) et à la rotation de la planète. La Nature n'aime pas le déséquilibre, et le vent permet de transférer l'énergie en excès vers là où elle manque.



*Illustration de la quantité de soleil reçue à la surface en fonction de la latitude et de la saison. Plus une flèche jaune est courte, plus la quantité d'énergie reçue est élevée. La croix rouge indique la position de Sea of Thieves et la ligne noire est l'axe de rotation de la Terre.*

En lien avec la localisation de la région, je m'attends à une forte influence des **alizés**. Il s'agit de vents soufflant majoritairement vers l'ouest ou le sud-ouest en hémisphère nord dans la Cellule de Hadley.

*Les vents froids et secs de haute atmosphère sont poussés vers la surface au Tropique du Cancer, où ils vont ensuite se diriger vers le sud et gagner en chaleur et humidité au contact de l'océan. Étant devenus moins denses, ils repartiront en altitude une fois près de l'Équateur pour boucler le cycle en revenant vers le nord. Ils seront impactés par l'effet de Coriolis, une modification de la direction due à la rotation de la Terre. Cet effet les dévie vers la droite dans l'hémisphère nord, ce qui explique pourquoi ils partent vers l'ouest plutôt que seulement le sud.*



*Illustration de la direction des vents dominants à la surface (violet) et dans l'atmosphère en fonction des différentes cellules (HP = haute pression, BP = basse pression).*

En théorie donc, je devrais observer des alizés lors de mes sorties en mer, soufflant globalement vers le sud-ouest.

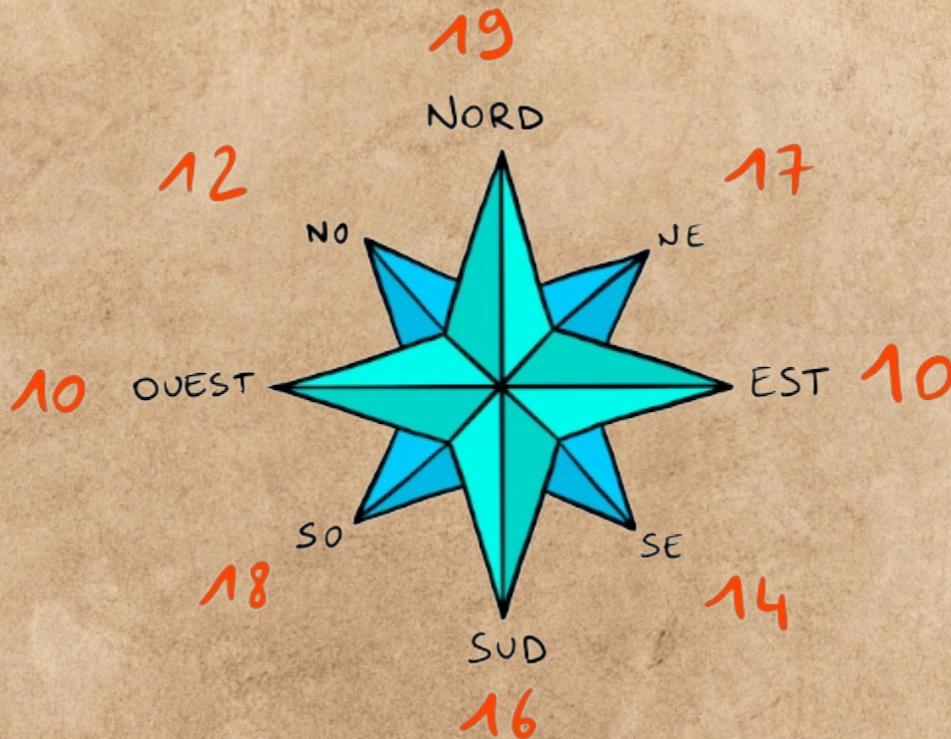
Pour en être certain, j'ai décidé d'effectuer des relevés partout dans la région et répondre à plusieurs questions :

- Y a-t-il une direction privilégiée pour le vent ?
- Quelle est sa dynamique locale ?
- Souffle-t-il uniformément sur toute la région ?

Pour la première question, mon protocole est plutôt simple : il suffit de m'installer à un endroit, noter sa direction toutes les cinq heures et répéter l'expérience plusieurs fois pour calculer une direction moyenne. J'ai aussi noté l'heure, le jour et les coordonnées d'observation pour tester si ces paramètres ont une importance.



Jour	Heure	Lieu	Direction	Jour	Heure	Lieu	Direction
5	14	D10	N	2	21	O1	SO
5	19	D10	E	3	2	I1	SO
1	12	J18	NO	3	7	B1	S
1	5	J18	NO	3	12	D1	SO
1	10	J18	N	3	17	I1	SO
1	15	J18	NE	3	22	O1	O
1	20	J18	E	4	3	S1	SO
2	1	J18	NE	12	9	T2	SO
2	6	J18	E	12	14	T9	O
1	11	J18	N	12	19	T14	N
1	16	J18	NE	13	0	T20	NE
1	21	J18	N	13	5	T25	N
2	2	J18	O	11	8	T26	SO
2	7	J18	SO	11	13	T21	S
7	2	R24	S	11	18	T16	S
7	2	A16	SE	11	23	T11	O
7	2	J1	S	12	4	T5	S
7	7	R24	E	6	19	A26	SE
7	7	A16	E	7	0	A20	E
7	7	J1	E	7	5	A15	SE
7	12	R24	SE	7	10	A9	S
7	12	A16	SE	7	15	A4	SE
7	12	J1	SE	7	20	A3	S
7	17	R24	S	8	1	A9	SE
7	17	A16	S	8	6	A17	SO
7	17	J1	S	8	11	A24	S
7	22	R24	SO	18	23	R8	NE
7	22	A16	SO	19	3	R8	SE
7	22	J1	SO	19	8	R8	NE
21	11	J18	SO	19	13	R8	NO
21	15	J18	O	19	18	R8	N
25	22	Q17	SO	19	23	R8	NE
26	3	Q17	S	20	4	J18	NO
26	8	J18	N	21	0	I15	O
26	13	R8	S	21	5	G10	SO
27	9	J18	NO	21	10	D7	SO
27	9	J18	NE	21	15	D7	S
27	14	J18	N	3	10	Q17	E
27	14	J18	NE	3	15	Q17	N
27	19	J18	N	3	20	Q17	N
27	19	J18	NE	4	1	Q17	N
22	20	B23	NE	4	6	Q17	NO
23	1	A23	SE	4	11	Q17	O
23	6	E23	SE	4	16	D10	SE
23	11	L23	NE	4	22	D10	NE
23	16	S23	N	5	3	D10	N
24	7	Y24	O	3	6	M8	NO
24	12	S24	SO	3	11	M8	O
24	17	M24	S	3	16	M8	N
24	22	I24	NE	9	3	D10	NO
25	3	E24	E	9	12	G9	NE
25	8	A24	NE	9	15	R8	N
30	23	A24	NO	9	21	P8	E
1	4	G24	N	10	4	M13	SO
1	9	N24	N	10	8	J16	SE
1	14	U24	NO	11	1	J18	SO
1	19	Z24	O	11	8	O17	NO
2	16	T1	SE				



J'ai regroupé mes résultats sur une rose des vents, avec les fréquences d'observation pour chaque direction cardinale (en rouge).

Sur plus de 100 observations, je ne peux pas vraiment décrire de direction dominante claire, bien que le nord-est et le sud-ouest semblent plus représentés. C'est intéressant, car même si je m'attendais à une certaine **variabilité** (principalement à cause d'effets à petite échelle comme la turbulence), il est clair que les alizés ne sont pas le principal moteur de ce phénomène.

J'ai creusé la question avec quelques calculs supplémentaires, pour savoir si la direction pouvait être influencée par des paramètres plus locaux comme ma *position* au moment de l'observation, l'*heure* ou la *date*. À chaque fois, mes tests n'étaient pas concluants : aucun effet de ces paramètres.

Et il ne semble pas non plus y avoir de lien particulier avec la présence de précipitations locales.

À ce stade, je ne peux donc pas conclure que la direction du vent ressenti dans Sea of Thieves soit influencée par des phénomènes couramment étudiés en météorologie. Se pourrait-il que ce vent souffle de façon complètement aléatoire ?

En tout cas, c'est ce que mes résultats indiquent ...

J'ai souvent remarqué que le vent changeait de direction entre deux observations. Pour comprendre la variabilité et répondre à ma deuxième question, j'ai réalisé une nouvelle série d'observations à haute fréquence, avec une heure entre chaque cette fois-ci.

Jour	Heure	Lieu	Direction	Jour	Heure	Lieu	Direction
3	10	Q17	E	4	19	D10	SE
3	11	Q17	E	4	20	D10	NE
3	12	Q17	E	4	21	D10	NE
3	13	Q17	N	4	22	D10	NE
3	14	Q17	N	4	23	D10	NE
3	15	Q17	N	5	0	D10	N
3	16	Q17	N	5	1	D10	N
3	17	Q17	N	5	2	D10	N
3	18	Q17	N	5	3	D10	N
3	19	Q17	N	5	4	D10	NO
3	20	Q17	N	3	3	M8	N
3	21	Q17	NE	3	4	M8	N
3	22	Q17	NE	3	5	M8	N
3	23	Q17	NE	3	6	M8	NO
4	0	Q17	N	3	7	M8	NO
4	1	Q17	N	3	8	M8	NO
4	2	Q17	N	3	9	M8	NO
4	3	Q17	N	3	10	M8	O
4	4	Q17	N	3	11	M8	O
4	5	Q17	NO	3	12	M8	O
4	6	Q17	NO	3	13	M8	N
4	7	Q17	NO	3	14	M8	N
4	8	Q17	NO	3	15	M8	N
4	9	Q17	NO	3	16	M8	N
4	10	Q17	O	3	17	M8	N
4	11	Q17	O	3	18	M8	NE
4	12	Q17	O	3	19	M8	NE
4	13	Q17	O	3	20	M8	NE
4	16	D10	E	3	21	M8	NE
4	17	D10	SE	3	22	M8	E
4	18	D10	SE				

Grâce à ce tableau, j'ai découvert que le vent conserve sa direction pendant au moins 3 heures à un même endroit. Ce n'est pas toujours le cas, mais cela semble être le plus petit temps observé avant le changement suivant. Ceci semble en accord avec les résultats dans mon premier tableau, où deux observations successives n'étaient jamais de la même direction (car séparées par 5 h).

Autre résultat intéressant : lorsque le vent change de direction, il semble se déplacer d'un angle de 45 à 90 degrés vers la gauche ou la droite de sa direction initiale. Mes observations indiquent qu'il est extrêmement rare que le vent s'inverse complètement (par exemple, passer du nord au sud d'un coup). Information décisive pour tout navigateur !

Enfin, pour répondre à ma dernière question il m'a fallu recruter des observateurs à divers endroits de Sea of Thieves. J'ai demandé à des marins de confiance de se positionner dans chaque région :

- R8 pour les Wilds
- J18 pour les Ancient Isles
- F7 pour les Shores of Plenty
- V17 pour le Devil's Roar

En commençant à une heure et un jour définis à l'avance, chacun a pris 6 observations espacées de 5 heures. Et à chaque fois la réponse a été sans appel : la direction était identique. Le vent souffle donc avec une seule direction sur toute Sea of Thieves. C'est une découverte surprenante pour un endroit aussi grand ...



## II/ COURANTS ET MASSES D'EAU

Depuis plusieurs semaines maintenant, je parcours cette région à la recherche de ses secrets. Ma soif de science m'a poussé à découvrir des îles sauvages, plonger le long des côtes et rencontrer des pirates hauts en couleurs. La magie infuse chaque lieu que je visite, et j'ai même eu à me défendre contre de terrifiants mort-vivants ...

Chaque jour, ma connaissance de Sea of Thieves augmente. La carte que j'ai dessinée commence à prendre forme, et je ne suis pas surpris de voir que ce monde est majoritairement océanique : avec des îles éparpillées au milieu d'une vaste étendue d'eau salée. Pour optimiser mes voyages et mieux comprendre ces écosystèmes, je dois évidemment m'intéresser aux courants marins.

De la même façon que le vent déplace l'énergie dans l'atmosphère, les courants vont transporter des masses d'eau d'un endroit à un autre en fonction de leurs caractéristiques. Généralement, la principale force à l'origine des courants sera la densité. Cette propriété est importante en océanographie, car des masses d'eau de densité différente ne pourront pas se mélanger facilement et des barrières physiques seront ainsi créées entre elles.

La **densité** est calculée en fonction de la température et de la salinité, donc chaque océan et mer du globe aura des propriétés spécifiques. De plus, la densité ne sera pas identique de la surface au fond, où plusieurs «couches» d'eau pourront se superposer sans se mélanger.

L'atmosphère et l'océan sont deux fluides, et des échanges auront lieu à leur contact. Le climat va modifier la densité de l'eau (réchauffement, dilution ...) et le vent va venir « pousser » les couches de surface pour créer des courants superficiels.

L'effet du vent à la surface va aussi se ressentir sur une certaine profondeur, grâce au transfert de l'énergie d'une couche d'eau à l'autre (flèches bleues successives ci-dessous) jusqu'à être complètement dissipée. Cependant, comme pour le vent la direction du courant verra sa direction modifiée à cause de l'effet de Coriolis. Si l'on additionne le courant moyen dans l'ensemble de la couche d'eau influencée par le vent (flèche rouge ci-dessous), sa direction sera à 90 degrés vers la droite dans l'hémisphère nord ou vers la gauche dans l'hémisphère sud. Ce phénomène s'appelle le transport d'Ekman.

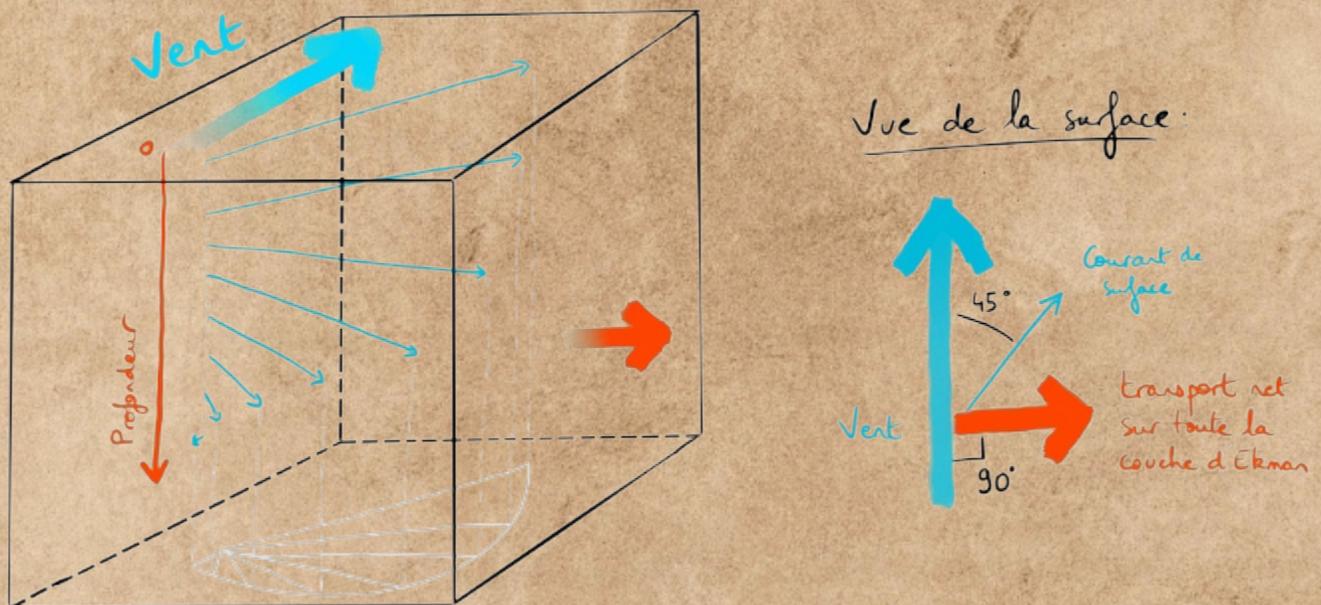


Illustration du transport d'Ekman dans un volume d'eau soumis aux vents en surface (flèche bleue). Les lignes grises représentent la direction des courants projetés sur une surface plane pour schématiser leur évolution en profondeur.

Dans la Mer des Caraïbes, les eaux de surface proviennent principalement de deux sources :

- Le courant équatorial nord, chaud et salé, depuis la gyre nord-atlantique et qui se déplace vers l'ouest
- Le courant de Guyane, chaud et peu salé, depuis le courant équatorial et qui se déplace du sud vers le nord le long des îles caribéennes

Je ne serais donc pas surpris d'observer des eaux chaudes et moyennement salées dans Sea of Thieves, résultant des apports d'eau douce (rivières proches et précipitations) et du fort ensoleillement.



Carte des courants de surface dans l'Atlantique nord  
(rouge = courants chauds, bleu = courants froids).

Concernant la direction des courants de surface, où que je sois j'ai toujours observé un mouvement d'eau vers le sud-est. La direction des vagues, ainsi que le comportement de mon navire qui est toujours dévié dans cette direction, me rendent confiant de ce résultat.

Je m'attendais honnêtement à observer un courant de nord-ouest ! Après tout, cette région est proche du Gulf Stream, un courant important pour la circulation atlantique, qui déplace les eaux majoritairement dans cette direction.

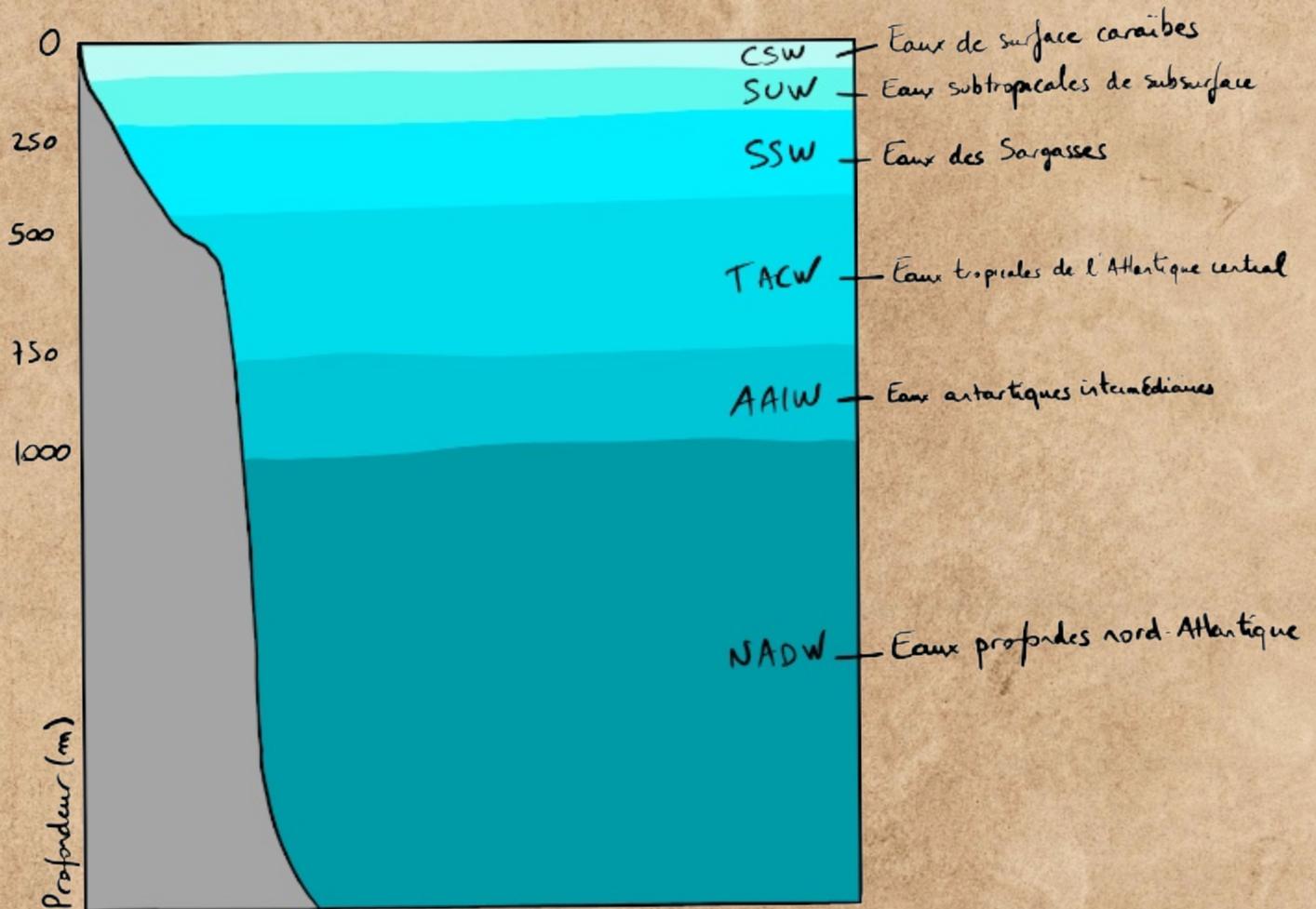
Si le vent était le moteur principal des courants que j'observe, alors il faudrait un vent soufflant vers le nord-est pour créer un courant marin vers le sud-est (lire ci-dessus). Ceci rentre en conflit avec les résultats très variables que j'ai obtenus précédemment, ce qui me laisse supposer l'influence d'autres mécanismes à l'échelle de la région.

Peut-être que le Devil's Shroud (brouillard qui encercle et isole Sea of Thieves) est la clef de cette énigme ?

La localisation géographique de Sea of Thieves laisse supposer que la profondeur de la colonne d'eau peut atteindre 2000 m rapidement. Si je me fie aux études publiées par mes estimés collègues, plusieurs masses d'eau majeures se succèdent en fonction de la profondeur et de leur densité (de la moins dense à la surface jusqu'à la plus dense au fond) :

- Les eaux subtropicales de subsurface, chaudes et très salées
- Les eaux des Sargasses, tièdes et salées, formées dans la gyre subtropicale du nord Atlantique
- Les eaux tropicales de l'Atlantique central, relativement tièdes et salées, produites aux latitudes subtropicales
- Les eaux intermédiaires antarctiques, froides et peu salées, créées le long de l'Antarctique et remontant vers le nord
- Les eaux profondes de l'Atlantique du nord, froides et peu salées, créées près du Groenland qui tapissent le fond marin pour se déplacer vers le sud

Il est difficile de mettre en évidence des tendances sans données. En l'état, je ne peux qu'émettre des hypothèses qu'il faudrait vérifier à l'aide de thermomètres, bouteilles de collecte d'eau profonde et de bouées dérivantes. Quelle frustration de ne pas avoir emporté tout mon laboratoire à bord ! J'aurais aimé tester ces hypothèses et comprendre la variabilité des masses d'eau dans Sea of Thieves.



*Profil vertical des masses d'eau le long des îles Caraïbes, en fonction de leur profondeur. Chaque masse d'eau a été créée à des endroits spécifiques et se déplacent dans les océans en fonction de leur densité (plus elle est dense, plus elle coule).*

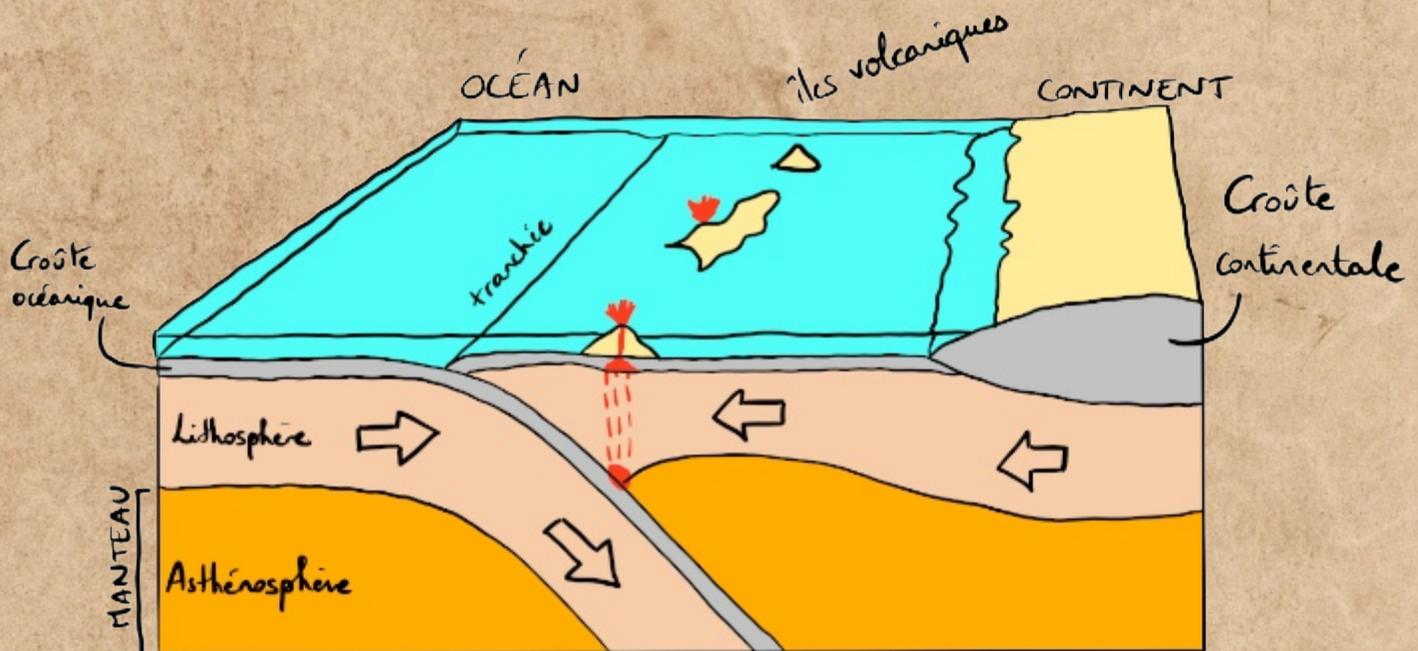
### III/ GÉOLOGIE

En commençant cette expédition, j'ai accepté que j'aurai beaucoup de questions sans réponses. Comment ce monde a-t-il été créé? Pourquoi ne l'avons-nous découvert que maintenant? D'où vient la magie qui l'infuse? Même si je me suis préparé au plus possible, je vais devoir être inventif pour appliquer une démarche rigoureuse et comprendre ce monde.

Parlons des îles par exemple. Plus d'une cinquantaine sont dispersées dans quatre régions aux composantes bien différentes. Sea of Thieves se trouve au nord de la plaque tectonique des Caraïbes, proche de la plaque nord-américaine. Lorsque deux plaques se rencontrent, plusieurs phénomènes peuvent avoir lieu et en particulier la **subduction** (plongée d'une plaque sous l'autre).

*Les plaques tectoniques sont des morceaux de la surface de la planète, sur lesquelles se trouvent les continents et océans. Elles ont été créées par l'activité interne de la Terre, où les mouvements de magma et les différences de composition géologique entraînent des fractures d'une partie de la croûte terrestre (la lithosphère). Ces plaques seront en mouvement les unes par rapport aux autres et leurs interactions entraîneront des événements majeurs, notamment à leurs points de rencontre.*

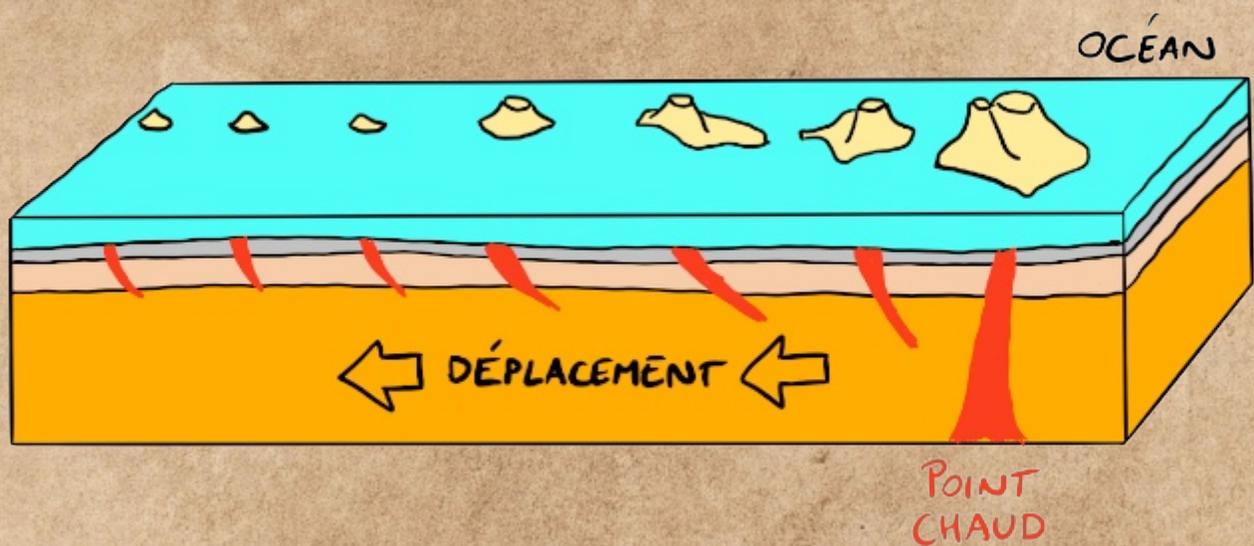
Lorsqu'une subduction a lieu, la friction entre les deux plaques peut engendrer une modification de la structure de la croûte terrestre, de l'activité sismique ainsi qu'une remontée de magma volcanique à la surface.



Il s'agit de l'une des hypothèses avancées pour la création des îles caribéennes, qui forment un arc le long de la zone de subduction où des roches basaltiques se déposent suite à l'activité des volcans. D'autre part, l'accumulation de matériel calcaire suite à l'établissement de coraux peut aussi conduire à la création d'îles. Ce dernier cas est, par exemple, retrouvé aux Bahamas.

Après de nombreuses visites sur les îles de la région, j'ai observé d'impressionnantes formations rocheuses dont la composition ressemble à des **basaltes**. Très peu de formations calcaires semblent soutenir la formation d'îles, même si plusieurs récifs coralliens sont présents, en particulier dans les Shores of Plenty. Plus d'une dizaine de volcans sont encore actifs dans le Devil's Roar, la région le plus à l'est, ce qui semble confirmer cette hypothèse.

Une autre hypothèse pour expliquer la géologie de la région pourrait être la présence d'un type de volcanisme qui n'est pas directement relié aux plaques tectoniques. Celui-ci, nommé « de point chaud », résulte d'une activité dans les couches profondes du manteau dont le matériel va remonter jusqu'à la surface. Le déplacement des plaques supérieures créera une suite d'îles dans la direction du mouvement.



Après réflexion, je pense que ce dernier scénario n'est pas le plus probable car la plaque Caraïbes se déplace de l'ouest vers l'est. Si les îles étaient formées par du volcanisme de point chaud, ceci impliquerait que la zone active soit placée à l'ouest et que les îles de l'est soient inertes (car s'éloignant du volcan profond fixe). Ce qui n'est pas le cas ! L'hypothèse de l'arc volcanique créé dans une zone de subduction me paraît donc plus logique.

Concernant les roches présentes dans Sea of Thieves, je ne pense pas pouvoir les décrire plus que ci-dessus sans microscope ni laboratoire. La seule observation dont je suis certain est la présence de cristaux rouges vifs dans le Devil's Roar. Ils émettent une étrange énergie et semblent générer leur propre chaleur.

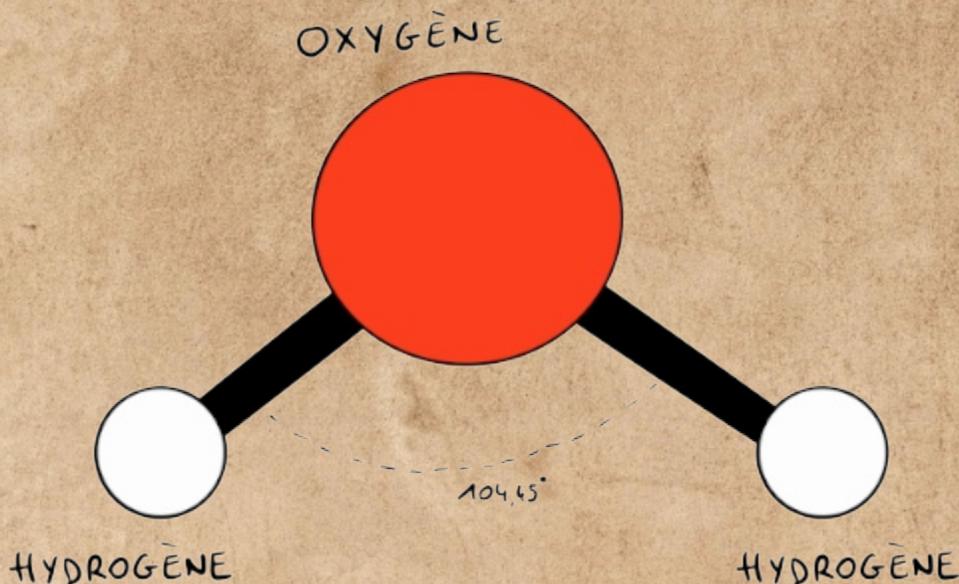
Ces gemmes se trouvent à même la roche ou sur le littoral, polies par les vagues. Elles ressemblent très fortement à de l'héliolithe, un cristal précieux composé de silicates. Mais je n'ai encore jamais entendu parler de gisements dans les Caraïbes. Je ne manquerai pas d'en apporter quelques échantillons à mes amis bijoutiers ... si je ne brûle pas en les récupérant.



## IV/ CHIMIE DE L'EAU

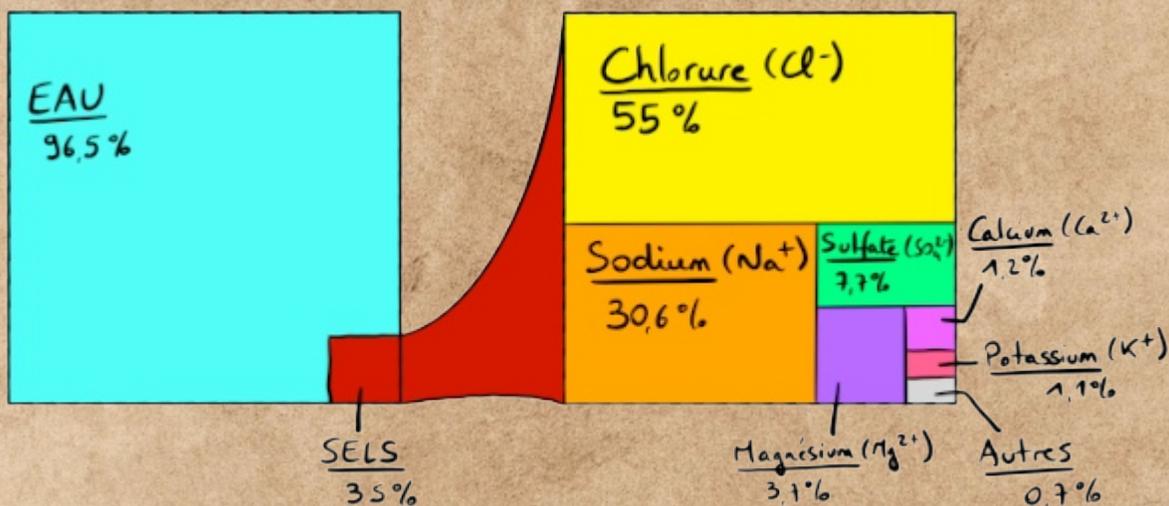
J'ai toujours vécu proche de l'océan. Dans ma jeunesse, je courais sur les plages de Port Chouettos et je passais mes soirées près du port à regarder les navires s'y affairer. Du plus loin dont je me souviens, j'ai toujours été fasciné par cette étendue bleue, camarade de notre civilisation mais aussi mystérieuse et dangereuse. Ce n'est que plus tard que j'ai trouvé les outils pour investiguer et comprendre cet étrange milieu.

L'océan, c'est avant de tout de l'eau, une molécule composée de trois atomes : un d'oxygène et deux d'hydrogène. Des millions de milliards de molécules d'eau composent les océans du monde, offrant une matrice propice à de nombreuses réactions chimiques. Car l'eau est une molécule qui n'est pas inerte : elle est polaire, c'est-à-dire avec un pôle positif et un pôle négatif. Il est dû à l'angle entre les trois atomes de l'eau, qui produit un excès de charges négatives (électrons) proche de l'oxygène.



Cet effet «d'aimant» crée des liens entre les molécules d'eau, où les atomes d'hydrogène sont attirés par l'oxygène des molécules proches pour former un réseau d'interactions. L'eau est ainsi un solvant et aura le pouvoir de décomposer de nombreuses molécules en de plus petits éléments.

Certains éléments se retrouveront **dissous**, c'est à dire répartis de façon homogène dans la solution et en liaison directe avec les molécules d'eau. C'est le cas par exemple des ions, éléments chargés qui pourront facilement interagir avec l'eau. La présence d'ions définit la notion de salinité de l'océan (ce qui donne le goût salé) mais leur concentration, c'est-à-dire une masse d'ion dans un volume d'eau, n'est pas identique et dépendra de nombreux facteurs. À noter que les proportions relatives des ions majeurs restent constantes grâce à un mélange homogène à l'échelle globale :



La salinité est exprimée sans unité (ou en ‰), car il s'agit d'une quantité de sel dans une quantité d'eau. Pour les océans, sa valeur varie entre 34 et 38 en fonction des endroits, des apports d'eau douce (qui diluera les ions) et de la chaleur (qui les concentrera).

Je vais cependant avoir un problème pour mesurer ce paramètre dans les eaux de Sea of Thieves, car il me faut de l'équipement introuvable ici. J'ai bien demandé une simple balance aux marchands des Avant-postes, mais ils ne semblent pas en avoir apportée avec eux ...

D'après mes connaissances de la région, très chaude et sous influence des eaux de l'Atlantique, je m'attends à une salinité moyennement élevée. Surement entre 35 et 36, mais je ne pourrai pas en savoir plus. Varie-t-elle d'une région à l'autre ? Il est probable que les eaux dans les Devil's Roar soient plus salines qu'ailleurs, car elle sont plus chaudes et ne reçoivent pas de précipitations, mais c'est bien la seule hypothèse que je peux avancer.

Mais il n'y a pas que des ions dissous dans l'eau. D'autres molécules ne peuvent pas se dissoudre complètement du fait de leur taille ou de leur composition chimique et restent ainsi **en suspension**. Il en existe de deux types majeurs :

- Biologique : restes animaux, bactéries, débris formés pendant la vie des espèces ...
- Minérale : apports terrestres, échanges avec le sédiment, activité géologique ...

Ces particules, qui proviennent majoritairement de la surface et des zones côtières, vont se regrouper pour former des petits amas qui tombent au fond de l'océan par gravité. Ce phénomène est joliment désigné comme de la neige marine.

De façon générale, les matières en suspension sont intimement reliées à la couleur de l'eau. Plus il y en aura, moins l'eau sera claire car ces particules absorberont la lumière du soleil et la réfléchiront dans toutes les directions. On peut utiliser plusieurs instruments pour estimer la turbidité (autrement dit, le caractère trouble de l'eau), mais ce sera très superflu ici car les eaux de Sea of Thieves sont d'une clarté cristalline.

Surtout dans les Shores of Plenty et les Ancient Isles où la visibilité sous l'eau est impressionnante, ce qui me fait supposer que très peu de matières en suspension y sont présentes. Dans le cas des Wilds, l'eau est plus trouble mais les îles ne sont pas tant différentes qu'ailleurs. Je pose l'hypothèse que les courants y sont plus puissants et entraînent un grand brassage des fonds marins, entraînant alors avec eux du sédiment. Enfin dans le cas du Devil's Roar, il est certain que l'activité sismique et les énormes rochers crachés par les volcans ont un impact.

Une autre composante importante, et non la moindre, est la présence de **gaz dissous** dans l'eau. En effet, l'océan est en contact direct avec l'atmosphère, et les gaz qui y sont présents vont devoir équilibrer leurs concentrations dans ces deux compartiments. Il y aura donc principalement dissolution de l'atmosphère vers l'océan, mais ce n'est pas toujours le cas et ce dernier peut aussi émettre dans certaines conditions.

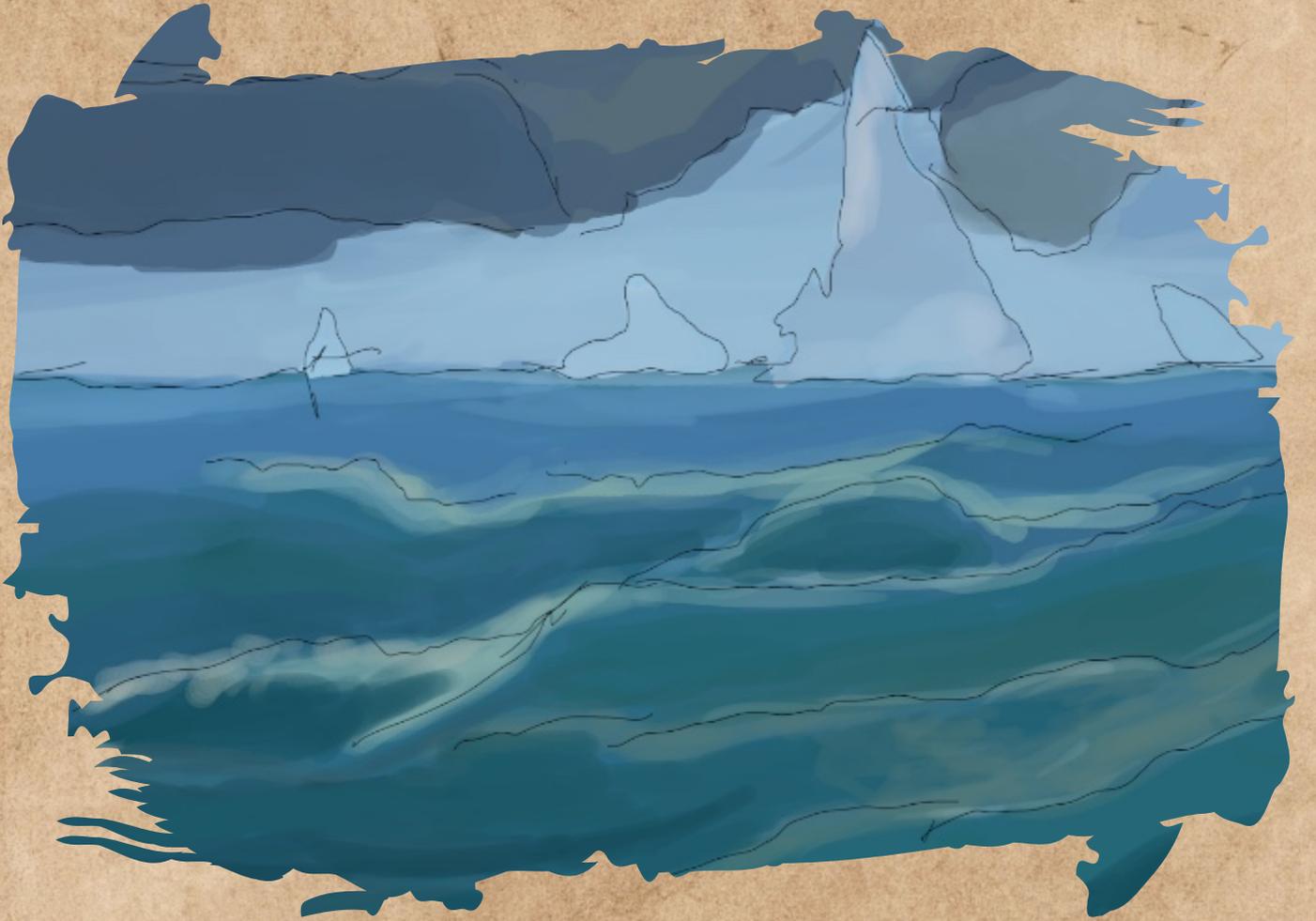
*Tout est une question de pression partielle, une variable physico-chimique qui est reliée à l'état d'un gaz dans son milieu. Plus cette pression est élevée, plus la solubilité dans l'eau augmente.*

C'est ainsi que l'océan possède une certaine concentration de tous les gaz présents dans l'atmosphère sous forme dissoute, particulièrement le dioxygène  $O_2$ , le dioxyde de carbone  $CO_2$  et le diazote  $N_2$ . Leur concentration variera notamment avec la profondeur, car ils sont inclus dans des réactions chimiques variées (et utilisés par les espèces marines). Évidemment, il est impensable de mesurer les concentrations en gaz dissous avec mon équipement actuel.

Cependant, lors de mes plongées j'ai découvert un étrange phénomène. J'étais au courant de l'existence de «fumeurs noirs», des cheminées abyssales qui rejettent un cocktail de composés provenant de l'activité sismique de la planète. Mais je n'avais jamais entendu parler de fumeurs d'air ! C'est pourtant ce que j'ai trouvé, proches de structures rocheuses titanesques, où des concrétions laissent échapper une abondante source de bulles d'air.

Cette découverte est absolument révolutionnaire. Certains gaz peuvent être produits par la biologie ou d'autres processus (comme l'électrolyse des molécules d'eau pour produire de l' $O_2$  proches de pierres riches en matériaux conducteurs). Mais de là à produire un gaz directement respirable par les humains, avec le même mélange que dans l'atmosphère ... c'est incroyable.

La dernière observation que je ferai concernant la chimie des eaux de Sea of Thieves est liée à l'influence d'une tempête permanente. Celle-ci se déplace selon une trajectoire définie (Ancient Isles University, 1855), et apporte d'importantes quantités d'eau douce. La présence de ce phénomène confirme la présence d'un cycle de l'eau similaire à celui du monde que je connais.



## V/ BIOLOGIE

S'il y a bien une chose qui est certaine dans ce monde mystérieux, c'est qu'il regorge de vie. Que ce soit sur terre ou en mer, la faune et la flore sont partout et créent un univers paradisiaque. Découvrir leur mode de vie et étudier leur environnement a été un plaisir pour moi, même si j'ai failli me faire croquer les jambes plus d'une fois.

Pour comprendre comment sont structurés ces milieux, il est important de savoir ce qu'est un **réseau trophique**. Pour faire simple, ce terme désigne les relations «qui mange qui ?», qui ne sont pas qu'une simple chaîne (les proies n'ont pas qu'un seul prédateur, et vice versa). Il s'agit d'un flux d'énergie dans l'écosystème, une ressource capitale pour permettre l'activité biologique au niveau des individus (métabolisme) et des communautés (relations entre espèces).

À la base, l'énergie provient de sources inorganiques, comme le soleil, qui seront utilisées par des organismes adaptés pour en profiter. En particulier, la photosynthèse des espèces végétales utilisera l'énergie solaire et des composés inorganiques pour construire des molécules indispensables au vivant. Ces espèces sont appelées producteurs primaires (énergie minérale => énergie chimique), et on y regroupe une grande variété de plantes, algues et bactéries.

Par la suite, un certain nombre d'espèces ont évolué pour obtenir leur énergie en chassant des proies. Ces espèces sont ainsi des producteurs secondaires (énergie chimique => énergie chimique) : herbivores s'ils consomment des espèces végétales ou carnivores si leurs proies sont d'autres animaux.

Il faut ajouter à cette description les organismes qui décomposent la matière organique une fois celle-ci morte. Ces « recycleurs » ont un rôle décisif pour reminéraliser la matière et la rendre de nouveau disponible pour les producteurs primaires, évitant ainsi d'appauvrir leurs stocks. De plus, les matières organiques en suspension créées par l'activité des décomposeurs sont une source de nourriture pour certaines espèces, qui les obtiennent en filtrant l'eau ou en ingérant du sédiment.

Maintenant, qu'en est-il des espèces trouvées dans Sea of Thieves ?



## 1. Flore

Sur terre tout d'abord, j'ai pu observer une diversité relativement faible de plantes. Il n'y a pas de zones agricoles sur Sea of Thieves, laissant supposer que ces plantes sont endémiques (c'est-à-dire originaires de la région). Quelques espèces sont différentes entre les 4 régions, mais j'en ai identifié entre 5 et 10 par île.

La plus commune est une espèce de palmier tortueux, probablement de la famille des *Arecaceae*. On rencontre dans les Îles Vierges plusieurs genres comme *Acrocomia*, *Coccothrinax*, *Roystonea* et *Sabal*, et il est très probable que les palmiers qui vivent ici en soient les cousins. Des arbres aux feuilles caduques sont aussi présents, bien que relativement rares. Je les ai surtout observés en hauteur sur des collines, supposant qu'ils sont moins tolérants au sel dans le sol que les palmiers.

*L'espace et les ressources étant limités, chaque espèce va chercher à maximiser sa réussite en choisissant les conditions qui lui sont les plus favorables. C'est le concept de la niche écologique, où la compétition entre les espèces forcera l'organisation de l'écosystème.*

Plusieurs fougères et petits buissons à feuilles plates sont aussi notables, en plus de fleurs rouges et blanches à travers l'herbe. Cette végétation proche du sol, cohérente avec les inventaires connus de la région, pourrait être la conséquence d'un stress engendré par le vent.

À noter que les Shores of Plenty et les Ancient Isles semblent posséder des conditions particulièrement favorables pour une végétation luxuriante. Celle des Wilds, au contraire, est plus éparse et moins diversifiée avec beaucoup d'arbres morts, supposant que le sol est pauvre en éléments nutritifs. Quant au Devil's Roar, la flore a évolué pour permettre la vie en conditions volcaniques (sol très riche en nutriments et hautes températures). Certaines espèces ont même développé de superbes taches rouges incandescentes, comme si elles étaient en train de brûler ...

Sous l'eau, deux grandes composantes sont à considérer : le phytoplancton (des algues microscopiques dans la colonne d'eau) et les végétaux de grande taille fixés sur les côtes.

Le premier est difficilement observable sans microscope, mais les eaux en général extrêmement claires de Sea of Thieves me laissent supposer qu'il n'est pas très abondant. À noter qu'à l'échelle globale, ce compartiment produit une énorme part de l'oxygène que nous respirons. Dans mon laboratoire, j'ai pu observer d'incroyables espèces dont certaines, les diatomées, produisent un squelette en verre.

Concernant les macrovégétaux, j'ai identifié 4 espèces majeures, ce qui correspond à une faible diversité pour îles caribéennes. La plus surprenante est une algue verte qui possède une longue tige centrale avec de nombreux thalles de chaque côté (sorte de feuilles). Je n'ai observé ce genre de structure que chez les algues brunes laminaires, mais ces espèces ne se trouvent pas dans les eaux tropicales. Il s'agit très certainement d'une nouvelle espèce, endémique à la région. De nombreuses plages possèdent aussi des prairies sous-marines, constituées de plantes à fleurs et racines (ce ne sont pas des algues !) qui tapissent tout le sable. Ces herbiers, probablement des genres *Thalassia* ou *Halophila*, sont déterminants pour de nombreuses espèces de poissons et pour stabiliser le sable. Enfin, deux autres algues (une verte et une rouge) sont présentes de façon éparse.

J'ai entendu parler d'un groupe de pirates intéressés par la botanique, qui ont regroupé leurs observations dans un herbier de terrain. Il faudra absolument que nous échangions nos découvertes !

## 2. Faune

La végétation des îles est un excellent milieu pour de nombreux animaux qui s'en nourrissent et s'y cachent. Parmi ceux-ci, j'ai été surpris de rencontrer de nombreuses espèces domestiques, dont l'origine est sûrement une introduction par les populations humaines.

Plusieurs variétés de cochons vadrouillent en liberté à côté de sangliers sauvages, tout deux probablement des sous-espèces de *Sus scrofa*. La seule espèce qui ressemble à ces animaux et qui est endémique d'Amérique centrale serait les pécaris (famille Tayassuidae), mais je n'en ai pas rencontré ici. Je remarque la même tendance pour les poules, *Gallus gallus*, qui chassent les vers du sable et autres petits insectes. Elles semblent appartenir à la variété Araucana, qui est native du Pérou. J'ai aussi rencontré quelques serpents, dont le venin m'a plusieurs fois incapacité. Pour le coup, je ne suis pas surpris car de nombreux serpents sont endémiques des Caraïbes même si je n'ai observé que des serpents se déplaçant sur le sol (certains boas comme le genre *Tropidophis* peuvent se trouver dans les arbres).

D'autres petits animaux peuvent être trouvés pour les yeux avertis, incluant de petits lézards qui se dorment au soleil ou des vers dans le sable. Et bien évidemment, il faut aussi inclure tous les insectes indispensables au fonctionnement des écosystèmes (comme la pollinisation des plantes), mais ils sont très peu visibles. Il est nécessaire de tendre l'oreille pour deviner leur présence !



Nom commun	Nom scientifique probable / proposé	Nom commun	Nom scientifique probable /proposé
<u>Mammifères</u>		<u>Poissons</u>	
Cochon domestique	<i>Sus scrofa domestica</i>	Branchie belliqueuse	<i>Synanceia bellum</i>
Sanglier	<i>Sus scrofa</i>	Déferlante	<i>Sparisoma ferus</i>
Chauve-souris	<i>Artibeus jamaicensis</i>	Écumeur des îles	<i>Diodon insula</i>
Chien domestique	<i>Canis familiaris</i>	Écaille ancienne	<i>Aspidoras viocdora</i>
Chat domestique	<i>Felis catus</i>	Houle	<i>Micropterus pacificus</i>
Singe domestique	<i>Pan troglodytes</i>	Nageoire d'abondance	<i>Centropyge fraudus</i>
Rat	<i>Rattus norvegicus</i>	Naufrageur	<i>Ceratias exulans</i>
<u>Oiseaux</u>		Poisson-diable	<i>Pygocentrus marinus</i>
Poule domestique	<i>Gallus gallus</i>	Queue éclaboussante	<i>Gracila diva</i>
Mouette	<i>Larus elegans</i>	Tempête des mers	<i>Makaira tempestus</i>
Chouette	<i>Athene gwelae</i>	Requin	<i>Galeocerdo cuvier</i>
Toucan	<i>Ramphastos chroma</i>	Mégalon	<i>Otodus megalodon</i>
Perroquet	<i>Ara largiloquus</i>	<u>Cnidaires</u>	
<u>Reptiles</u>		Méduse bleue	<i>Aurelia ernestii</i>
Serpent terrestre	<i>Bothrops caribbaeus</i>	Corail plat	<i>Erythropidum gigans</i>
<u>Amphibiens</u>		Corail lumineux	<i>Siderastrea coruscans</i>
Lézard	<i>Pholidoscelis fugitivus</i>	<u>Arthropodes</u>	
<u>Vers et insectes</u>		Crabe rouge	<i>Ocypode ruber</i>
Ver de terre	<i>Lumbricus humus</i>	<u>Éponges</u>	
Sangsue	<i>Hirudinaria arenae</i>	Éponge orange	<i>Agelas calidus</i>
Asticot	<i>Musca domestica</i>	<u>Mollusques</u>	
		Bénitier géant	<i>Tridacna insolitus</i>
		Kraken	<i>Architeuthis kraken</i>





Concernant les côtes et les plages, plusieurs espèces ont été remarquées à travers la région. Comme pour les plantes, il existe une grande variété d'animaux microscopiques, regroupés dans le zooplancton. Il me sera difficile de les décrire ici aussi, mais je m'attends à une faible présence globale majoritairement composée de copépodes (un crustacé nageur).

Si un jour vous visitez Sea of Thieves, soyez prévenus qu'au moment où vous mettrez le pied dans l'eau vous vous ferez attaquer par des requins. D'ordinaire, les requins ne sont pas extrêmement agressifs mais ceux-ci n'hésiteront pas à vous chasser !

Dans un registre plus pacifique, j'ai aussi observé une grande variété de poissons osseux (absolument délicieux une fois cuisinés). Quelques espèces sont communes le long des côtes ou en pleine mer, mais la plupart sont rares et uniquement observées dans certaines conditions. Le seul moment où j'ai pu les voir en grand nombre était dans des zones à la surface. Des individus de grande taille aux couleurs chatoyantes étaient présents, ce qui suppose qu'il s'agit d'une frayère où les adultes viennent se reproduire. C'est un comportement remarquable partagé par toutes les espèces de poissons, qui peut être synchronisé avec une abondance de nourriture (zooplancton, autres poissons ...).

Parmi les autres espèces notables, j'ai pu observer d'impressionnants récifs coralliens le long des côtes. Havres de biodiversité, ceux-ci sont basés sur la symbiose entre deux organismes : un cnidaire et une microalgue. Bénéficiant l'un de l'autre, ils créeront des structures calcaires et serviront d'habitat pour une variété d'espèces. Enfin, j'ai aussi observé de terrifiants monstres dont la vue hante encore mes nuits. Que ce soit des mégalodons, requins géants extrêmement agressifs, ou le kraken, un poulpe aux dimensions colossales, les légendes sont vraies ...



Je terminerai mon exposé avec la mention de quelques animaux utilisés comme compagnons par les marins les plus ambitieux. Certains comme les perroquets, singes ou toucans semblent endémiques, tandis que les chats et chiens sont clairement des importations du fait des activités humaines.

## VI/ CIVILISATIONS ET HISTOIRE

Après plusieurs mois à explorer cette contrée, je suis maintenant convaincu que Sea of Thieves possède un étrange passé. Les ruines que je découvre semblent appartenir à une civilisation antique qui a complètement disparu. La plupart des constructions humaines que j'ai rencontrées sont des Avant-postes où toutes les activités sont tournées vers l'océan, et particulièrement celles des pirates qui les habitent.

Des pirates ... Cette région en est remplie et ils ne semblent pas à court d'activité. Par plusieurs fois, j'ai croisé leur route et j'ai du négocier mon passage. Un scientifique seul sur un navire sans trésors ni richesses ne représente pas un butin particulièrement intéressant, mais nombreux sont les forbans qui cherchent simplement à croiser le fer pour leur simple plaisir. Une chose est certaine, c'est que je ne suis pas le seul à avoir obtenu les instructions pour atteindre ce paradis pirate.

Une vraie société s'y est établie avec le temps, où divers équipages partent à la recherche de trésors et ressources exotiques à échanger aux Sociétés commerciales. Parallèlement, des magasins et tavernes se sont établis pour leur permettre de dépenser son or et profiter des plaisirs de la vie. Il est fascinant d'observer à quel point la vie de pirate est centrale dans ce microcosme, complètement coupé du monde extérieur. À l'heure où ce que l'on a nommé «l'âge d'or de la piraterie» est terminé, suite au renforcement des forces espagnoles, anglaises et françaises pour chasser les pirates de leurs colonies, ceci ne génère aucune peur chez les habitants de Sea of Thieves, qui s'esclaffent de rire un verre de grog à la main et un coutelas à leur hanche.

Cette bonne humeur est contagieuse !



J'ai aussi remarqué que l'un de ces Avant-postes, nommé Port Merrick, avait été fortifié suite à l'attaque d'un groupe terroriste nommé les Os de la Faucheuse. Désormais, cet endroit regroupe de magnifiques bâtiments ainsi qu'un ensemble d'ouvrages publics : une véritable ville s'est regroupée autour de la taverne, avec un réseau d'égouts, un jardin public et un phare pour faciliter la navigation. La densification de la population a obligé une meilleure organisation de l'espace, et désormais les emplois maritimes ne sont plus les seules carrières envisageables pour les jeunes qui courent les rues. Il est évident qu'une étape de civilisation a été franchie, et que ceci semble être un avant-goût de ce qui attend Sea of Thieves, advenant une trajectoire semblable et un isolement préservé.

J'ai entendu des rumeurs sur la Fortune d'Athéna, une mystérieuse Société qui œuvrerait à sauvegarder ce monde contre les forces qui voudraient l'asservir. Son chef, le Seigneur de la Piraterie Ramsey Singh, s'est retiré il y a longtemps mais il se murmure que son action se fait toujours sentir aujourd'hui. Je dois avouer que tout ceci ne m'impacte pas beaucoup, et je reste concentré sur ma quête de connaissances. Mais j'ai été bouleversé par certains récits échangés aux tavernes, qui parlent de malédictions et de complots d'outre-tombe. Plusieurs sources concordent, et tous sont unanimes sur le fait que ce monde peut «matérialiser» des souvenirs et des émotions.

Comme si les squelettes revenus à la vie et les monstres marins n'étaient pas suffisants ...

D'après mes informations, la présence humaine «contemporaine» dans la région semble relativement récente. Ramsey, le premier pirate à avoir posé ses bottes sur le sable de Sea of Thieves, serait arrivé au début du siècle entre 1700 et 1710. Logiquement, les ruines et les statues abandonnées sont antérieures à cet événement et indiquent bien qu'une autre civilisation était présente avant les pirates. J'ai pu échanger sur le sujet avec Sudds, un vieil astronome qui habite un îlot proche de Port Merrick et qui semble en connaître beaucoup sur cette civilisation.

Les Anciens auraient été un peuple étroitement lié à la nature et à la magie. Maîtres navigateurs et érudits avertis, leur civilisation a dépassé les limites de la réalité en étudiant les rêves, les constellations et les secrets de la Mer des Damnés, cet étrange monde qui rappelle les morts à la vie. Leur disparition a été aussi soudaine que totale. Des temples autrefois plein de vie se retrouvent maintenant au fond de l'océan, et de leurs sites sacrés ne subsistent que d'impressionnantes peintures murales.



Les fouilles que j'ai réalisées ici et là ne m'ont pas vraiment aidé, même si je suis quand même tombé sur un temple souterrain en explorant une zone fortifiée sur l'île Lagoon of Whispers.

Malheureusement, je suis tombé dans une embuscade de squelettes aux os parés d'obsidienne avant de pouvoir complètement explorer l'endroit. J'ai pu reproduire quelques détails et éléments qui ornent les statues avant de combattre contre ces terribles adversaires, mais leurs secrets restent entiers.



Il m'est impossible de dater précisément à quelle époque auraient vécu les Anciens, mais je peux proposer quelques hypothèses. L'un de mes collègues de l'Université avait donné une série de conférences sur les migrations humaines, décrites grâce à l'archéologie. J'y avais appris que dans les Caraïbes, les premières populations humaines se sont établies sur l'île de Trinidad, à partir du nord du Brésil vers -9000 avant notre ère. Cuba et l'île d'Hispaniola auraient ensuite été colonisées, puis plusieurs vagues de colonisations se seraient établies sur le reste des îles entre -6000 et -3500. Évidemment, plusieurs hypothèses existent et ces déplacements sont loin d'être complètement compris.

Si l'on considère ces informations comme vraies, alors il est possible que les Anciens soient des descendants des peuples établis dans la région. Quelques candidats apparaissent crédibles, incluant les Taino, Galibi, Kalinago ou Ciboney. Comme j'aimerais pouvoir les rencontrer pour partager nos savoirs et lever le voile sur ces mystères !



Carte de la colonisation des îles caribéennes, basée sur des relevés archéologiques (dates et couleurs). Les flèches bleue et violette sont deux scénarios indépendants proposés pour expliquer la propagation des populations.

**29 mars 1762.**

Voilà plusieurs mois maintenant que j'ai exploré Sea of Thieves, tenté de comprendre son fonctionnement et de découvrir ses secrets. Bien que je sois confiant en mes hypothèses et résultats, je reste humble face à la quantité de choses que je ne comprendrai jamais. Nous aurons besoin de plusieurs générations de scientifiques et d'un matériel adapté pour aller plus loin, et je ne manquerai pas d'informer les doyens de ma faculté une fois de retour.

J'ai rencontré de nombreuses personnes passionnantes en chemin, et nos échanges ont été d'une richesse incroyable (entre deux coups d'épée). Je suis heureux d'avoir osé entreprendre ce voyage qui a repoussé les limites de la science.

**30 mars 1762.**

J'ai discuté avec un marin au drôle de nom, Hendrick. Il représente un groupe qui chasse des monstres mythiques et qui souhaite nourrir la population de Sea of Thieves avec autre chose que des fruits. Une noble cause !

Entre deux tranches de saucisson de cochon doré, nous avons échangé sur ce monde magique et ses connaissances m'ont été d'une grande aide pour préciser plusieurs observations. Il m'a aussi parlé d'un royaume oublié au fond de l'océan, peuplé de sirènes au sein de constructions coralliennes colossales. Je ne sais pas si je crois en cette légende, même s'il faut admettre que beaucoup de mes certitudes ont été ébranlées depuis mon arrivée.

**5 mai 1762.**

Avant de repartir vers ma contrée natale, j'ai décidé d'explorer les fonds marins de certaines régions. Si ce que m'a dit mon ami est vrai, il y a certainement beaucoup à trouver et les observations que j'obtiendrais seraient capitales. Mais il m'a aussi dit qu'il s'agit d'un endroit extrêmement dangereux ...

Dans l'éventualité où quelque chose m'arriverait, je confie mes notes et ce journal à Hendrick. Elles contiennent mes réflexions sur cet étrange monde qui a changé ma vie, et je souhaite pouvoir les partager. Ses instructions sont de les envoyer à Port Chouettos si je ne donne pas signe de vie avant la fin du mois.

Je ressens une étrange sensation, comme un appel inexplicable de l'océan auquel je me dois de répondre. Ma curiosité prend le pas sur ma raison, et je pars vers cette nouvelle aventure demain ...

