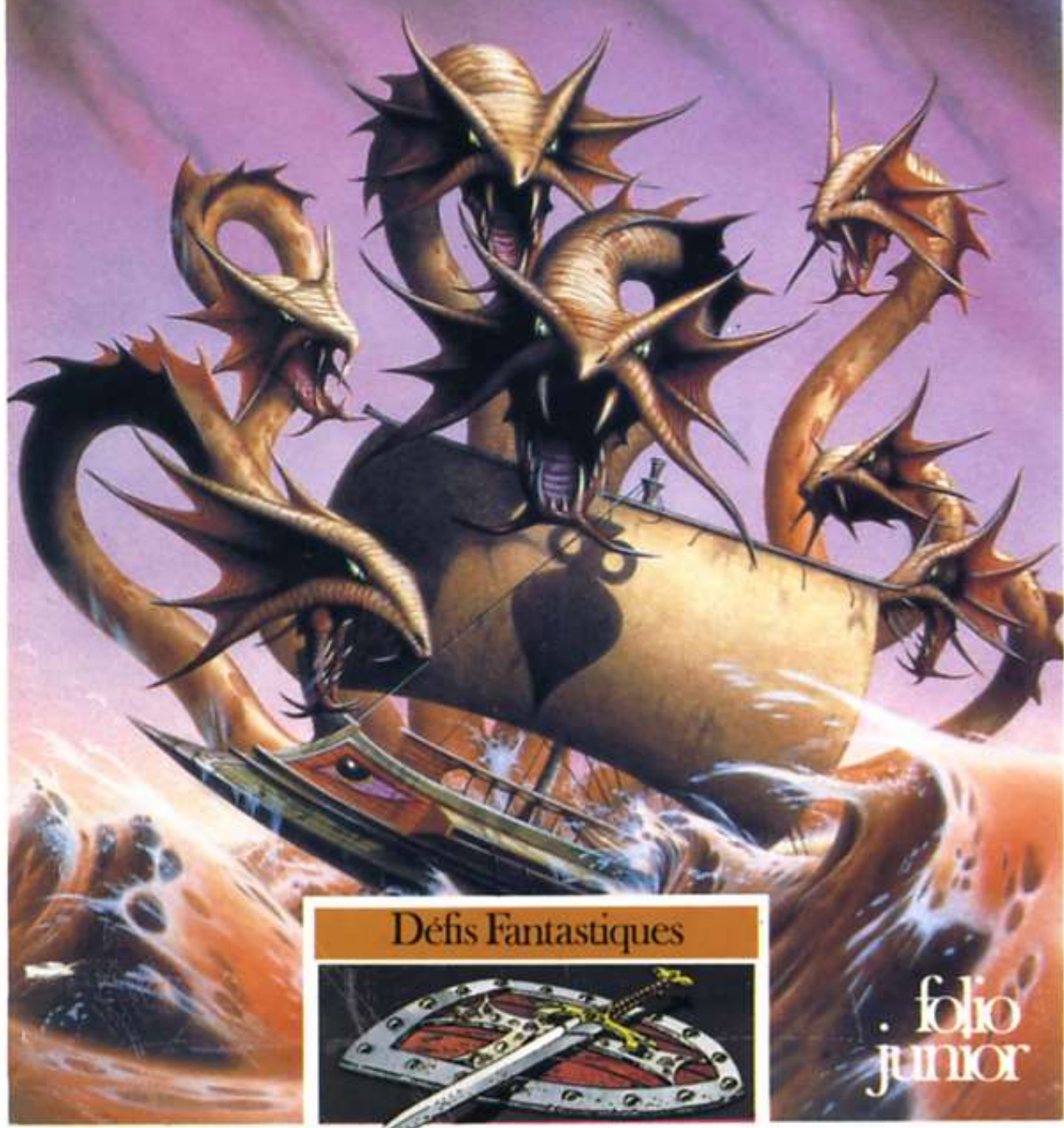


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# Défis sanglants sur l'Océan



Défis Fantastiques



folio  
junior

Andrew Chapman

# Défis Sanglants sur l'Océan

Défis Fantastiques

*Traduit de l'anglais par Jean Walter*

Illustrations de Bob Harvey



Gallimard

Titre original : *Seas of Blood*

Publié par Penguin Books Ltd. © Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques © Andrew Chapman, 1985, pour le texte © Bob Harvey, 1985, pour les illustrations © Editions Gallimard, 1986, pour la traduction française



# FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

Total  
de départ =

ENDURANCE

Total  
de départ =

CHANCE

Total  
de départ =

ÉQUIPEMENT  
TRANSPORTÉ

COMBATIVITÉ

Total  
de départ =

FORCE

Total  
de départ =

BUTIN

LIVRE DE BORD

## CASES DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Habileté =  
Endurance =

Combativité =  
Force =

Combativité =  
Force =

Combativité =  
Force =

# Instructions particulières à l'attention du Capitaine de la *Terrifiante*

Vous êtes le capitaine de la Terrifiante, une fine goélette battant le pavillon noir à tête de mort des pirates.

Avec votre équipage de forbans, vous allez écumer la Mer Intérieure et la Mer du Sud, prenant à l'abordage les navires marchands qui auront la malchance de croiser votre route, mettant à sac les villes côtières, rançonnant les caravanes à l'intérieur des terres, dans le but d'amasser le Butin le plus considérable en Or et en esclaves. Et ceci pour remporter le pari qui vous oppose à un pirate tout aussi redoutable que vous : Abdul le Sanguinaire.

Mais avant de vous lancer dans cette existence sans foi ni loi, il vous faut tout d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses, ainsi que celles de votre équipage. Pour cela, vous aurez besoin d'une paire de dés et d'un crayon. Vous reporterez les résultats obtenus sur la Feuille d'Aventure que vous trouverez en pages 8 et 9. Cependant, comme il est peu probable que vous réussissiez à échapper à tous les dangers qui vous guettent lors de votre première tentative, il serait plus prudent d'établir des photocopies de cette Feuille d'Aventure qui vous permettront, par la suite, de jouer à nouveau.

## Votre équipage

Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu. Puis inscrivez le total dans la case combativité de votre Feuille d'Aventure. La combativité représente le courage et l'énergie de votre équipage. Elle interviendra dans les combats de groupe, c'est-à-dire dans les combats que vous engagerez à la tête de vos hommes. Par exemple, lorsque vous vous lancerez à l'abordage d'un navire ennemi.

Lancez deux dés et ajoutez 6 au résultat obtenu. Puis inscrivez le total dans la case force de votre Feuille d'Aventure. La force d'équipage est proportionnelle au nombre de marins se trouvant à bord de la Terrifiante. Plus elle est importante, plus rapidement vous naviguez. Il vous arrivera de perdre des points de force d'équipage au cours des combats de groupe, et à chaque fois que l'un de vos hommes se fera tué. Mais vous pourrez également en regagner dans des circonstances particulières qui vous seront indiquées : n'oubliez pas alors que votre force d'équipage ne pourra jamais être supérieure à son Total de Départ.

Si votre force d'équipage, à un moment ou à un autre de votre aventure, vient à être égal à zéro, cela signifiera que vous et votre équipage aurez été décimés jusqu'au dernier. L'aventure sera alors terminée.

## Habileté, Endurance et Chance

Comme dans tous les livres dont vous êtes le héros, vous aurez également, au cours de cette aventure, à affronter, seul, de dangereuses situations. Votre aptitude à combattre, à supporter les coups qui vous seront portés, à vous tirer des situations les plus dangereuses est déterminée par votre HABILETÉ, votre ENDURANCE et votre CHANCE. Sur la Feuille d'Aventure figurent des cases particulières dans lesquelles vous inscrirez vos points de départ qui se calculent ainsi :

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de votre Feuille d'Aventure.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais vos points de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de chance, ce total n'excédera jamais vos points de départ, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'habileté reflètent votre adresse au combat en général : plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'endurance traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général : plus vos points d'endurance sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de chance, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La Chance est une importante réalité dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

### Utilisation de la Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de chance, vous êtes chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de chance, vous êtes malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : Tentez votre Chance. Chaque fois que vous « Tentez votre Chance », il vous faudra ôter 1 point à votre total de chance. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.

# Combat individuel ou à mains nues

Si vous êtes déjà familiarisé avec ce genre de combat, vous pouvez vous dispenser d'en lire les règles qui figurent ci-dessous. Sinon, prenez-en soigneusement connaissance.

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'habileté et d'endurance de l'adversaire que vous affrontez dans la première case vide des Rencontres avec un Adversaire de votre Feuille d'Aventure. Les points correspondants à chaque adversaire sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'habileté au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d'Attaque de votre adversaire.

2. Jetez deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'habileté. Ce total représente votre Force d'Attaque.

3. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Passez à

l'étape n° 4. Si la Force d'Attaque de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat eh recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé votre adversaire, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE.

5. Votre adversaire vous a blessé : vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE.

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de votre adversaire, selon le cas.



7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de l'adversaire que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

## Combat de groupe

Ces règles devront être suivies à chaque fois qu'il vous sera signalé que c'est votre équipage qui combat, ou lorsqu'un adversaire aura pour caractéristique la COMBATIVITÉ et la FORCE au lieu de l'HABI-LETÉ et l'ENDURANCE. Le combat se déroule ainsi :

1. Jetez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points de COMBATIVITÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera sa Force d'Attaque.
2. Jetez deux dés pour votre équipage. Ajoutez ses points de combativité au chiffre obtenu. Ce total vous donnera sa Force d'Attaque.
3. Si la Force d'Attaque de votre équipage est supérieure à celle de l'adversaire, ce dernier perd 2 points de FORCE.
4. Si la Force d'Attaque de votre équipage est inférieure à celle de l'adversaire, il perd 2 points de FORCE D'ÉQUIPAGE.
5. Si votre équipage remporte un assaut, et qu'il lui est donné la possibilité de prendre la Fuite, il peut alors le faire mais en perdant toutefois 2 points de FORCE D'ÉQUIPAGE.
6. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, les deux adversaires ont chacun esquivé les coups de l'autre. Il faut alors reprendre le combat en revenant à l'étape n° 1.
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que la FORCE de l'adversaire, ou les points de FORCE D'ÉQUIPAGE de votre équipage aient été réduits à zéro (à moins que votre

équipage n'ait pu prendre la Fuite, bien entendu). Si votre équipage est vaincu, il ne vous restera plus qu'à recommencer l'aventure au début.

## Le Livre de Bord

Pour gagner le pari que vous avez fait avec Abdul le Sanguinaire, vous ne disposerez que d'un nombre de jours limité. Et au cours de l'aventure, il vous sera indiqué très fréquemment combien de jours vous aurez navigué pour vous rendre d'un lieu à un autre, ou combien de jours vous serez resté à terre pour accomplir telle ou telle action. Notez soigneusement les jours écoulés dans la case de votre Feuille d'Aventure intitulée LIVRE DE BORD. Ainsi, vous saurez de quel temps vous disposez encore pour atteindre le lieu du rendez-vous convenu : ce qui vous permettra de décider si vous pouvez ou non vous lancer dans une nouvelle entreprise qui vous sera proposée.

### Comment rétablir votre endurance

Il y a peu de chance pour que vous ne perdiez aucun point d'ENDURANCE au cours des combats que vous devrez affronter et dont vous sortirez vainqueur. En dehors des points d'ENDURANCE que vous pourrez regagner dans des paragraphes particuliers de ce livre, vous ne pourrez vous-même en regagner que d'une seule façon : en vous reposant. Pour chaque point d'ENDURANCE que vous voudrez regagner, il vous faudra ajouter un jour sur votre LIVRE DE BORD (sans oublier que votre ENDURANCE ne peut en aucun cas excéder son Total de Départ). Bien entendu, plus vous vous reposerez, plus votre navigation sera lente. Aussi, ne lézardez pas trop en cours de route !

## Butin

Dans cette aventure, l'Or que vous allez amasser ainsi que les esclaves que vous allez capturer vont avoir une importance

considérable. Aussi tenez-en un compte extrêmement précis dans la case de votre Feuille d'Aventure intitulée Butin. Vous disposerez déjà de 20 Pièces d'Or en embarquant sur la Terrifiante.

## La Carte

La carte figurant page 20 vous sera de la plus grande utilité au cours de votre voyage. Aussi n'hésitez pas à la consulter le plus souvent possible, et à tenir compte des indications qui y sont portées avant de décider de la route à prendre.

## Le grand défi

Nombreux, au cours de l'histoire, ont été les lieux dont la seule évocation a fait trembler d'effroi des civilisations entières, mais jamais ville n'a eu réputation aussi effroyable que la ville de Tak. Située à l'extrême nord de la mer Intérieure, ce port est en effet le repaire des forbans et des flibustiers les plus ignobles que le monde civilisé ait connus. Brutalités, trafics, assassinats sont monnaie courante, à Tak. Pire, dans cette cité perdue, ils sont encouragés ! Et c'est là, dans ce port qui est votre véritable patrie, que commence votre aventure. De tous les pirates qui ont été attirés par Tak, vous êtes reconnu comme l'un des plus redoutables. Et vous partagez, avec Abdul le Sanguinaire, ce sombre honneur. Aucun autre écumeur des mers n'a réussi à égaler vos affreuses exactions, votre cruauté sans merci, la terreur inspirée par vos noms. Cependant, malgré tous les pillages dont vous vous êtes rendus coupables, ni l'un ni l'autre n'en avez rapporté la fortune. Car votre passion du jeu a eu vite fait de réduire à néant les immenses trésors dont vos vaisseaux étaient chargés au retour de vos raids contre les ports de Lagash, de Marad ou de Kish. Cette horrible renommée — celle d'Abdul et la vôtre — est à l'origine de la rivalité qui existe aujourd'hui entre vous. Tous deux, vous vous êtes lancés dans les entreprises les plus incroyables et les plus dangereuses, avec pour seul but d'être reconnu comme le Roi sans partage des Pirates. Un titre

dont on n'hérite pas ; un titre qui ne peut être que gagné. Mais jamais l'un n'a fait pire que l'autre. Un soir, alors que vous jouez aux dés contre Abdul les rares Pièces d'Or représentant votre fortune — et le contraire aurait tout aussi bien pu être dit —, une dispute éclate entre deux flibustiers installés de part et d'autre d'une table recouverte de bouteilles de rhum vides. La raison de cette altercation : quel est le Roi des Pirates ? Abdul ou vous ? Amusés, vous cessez tous deux votre jeu, et vous entendez l'un des bandits déclarer :

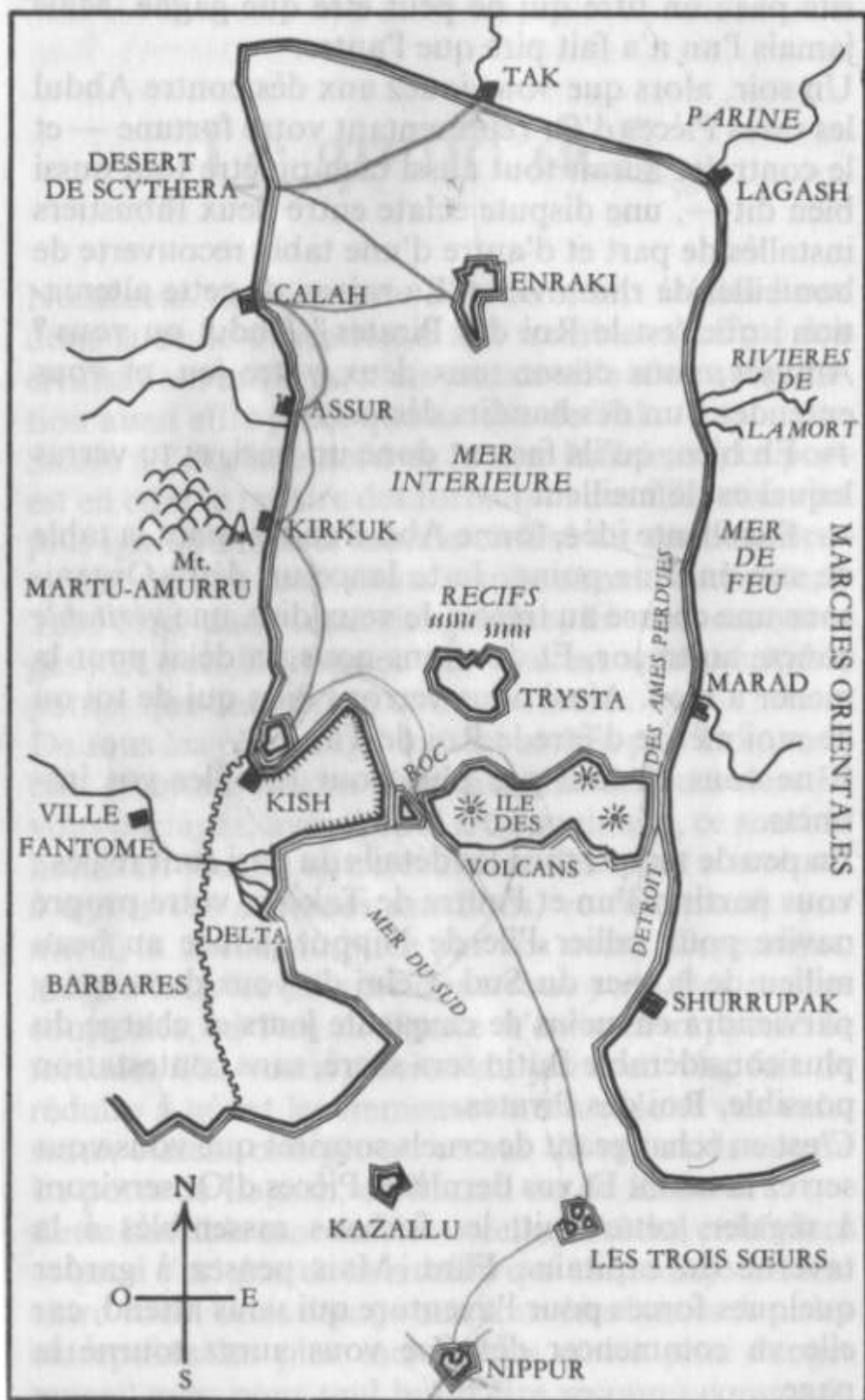
— Eh bien, qu'ils fassent donc un pari, et tu verras lequel est le meilleur !

— Excellente idée, tonne Abdul en frappant la table de son énorme poing. Je te lance un défi ! Organisons une course au trésor. Je veux dire, une *véritable* course au trésor. Et donnons-nous un délai pour la mener à bien. Ainsi nous verrons bien qui de toi ou de moi mérite d'être le Roi de Tak !

Il ne vous en faut pas plus pour réveiller vos instincts.

En peu de temps, tous les détails du pari sont réglés : vous partirez l'un et l'autre de Tak sur votre propre navire pour rallier l'île de Nippur, située au beau milieu de la mer du Sud. Celui de vous deux qui y parviendra **en moins de cinquante jours** et chargé du plus considérable Butin sera sacré, sans contestation possible, Roi des Pirates.

C'est en échangeant de cruels sourires que vous vous serrez la main. Et vos dernières Pièces d'Or serviront à régaler, cette nuit, les forbans rassemblés à la taverne du capitaine Flint. Mais pensez à garder quelques forces pour l'aventure qui vous attend, car elle va commencer dès que vous aurez tourné la page...



## 1

Le soleil vient à peine de se lever, lorsque votre navire, la *Terrifiante*, double toutes voiles dehors la jetée de granit marquant l'entrée du port de Tak. Devant vous s'étend à l'infini la mer Intérieure, dont les eaux bleues se dorent des premiers rayons du soleil. A quelques encablures à peine, Abdul vous adresse un signe amical et moqueur de la sombre *Étoile noire*, son vaisseau. Vous lui répondez en souriant de la même façon, puis vous vous penchez sur la carte qui est dépliée devant vous. A l'est se trouve le riche et puissant port de Lagash ; à une distance équivalente, à l'ouest, s'étend le terrible désert de Scythera, passage obligé des caravanes se rendant aux villes de Calah, d'Assur et de Kirkuk. Et, si vous poursuivez votre route en direction du sud, vous n'allez pas tarder à apercevoir les sommets montagneux de l'île d'Enkari. Vous hésitez quelque peu sur le cap à prendre. Allez-vous :

Vous diriger vers Lagash, en espérant prendre à l'abordage quelque navire de cabotage ? Rendez-vous au [55](#)

Faire voile vers le désert, pour rançonner les caravanes ? Rendez-vous au [20](#)

Mettre le cap au sud, en direction de l'île d'Enkari ? Rendez-vous au [76](#)

## 2

La roue est bien trop rapide pour vous. Et, lorsque le bruissement de ses lames parvient à vos oreilles, il est trop tard, car il annonce la fin — sanglante et définitive — de votre aventure.



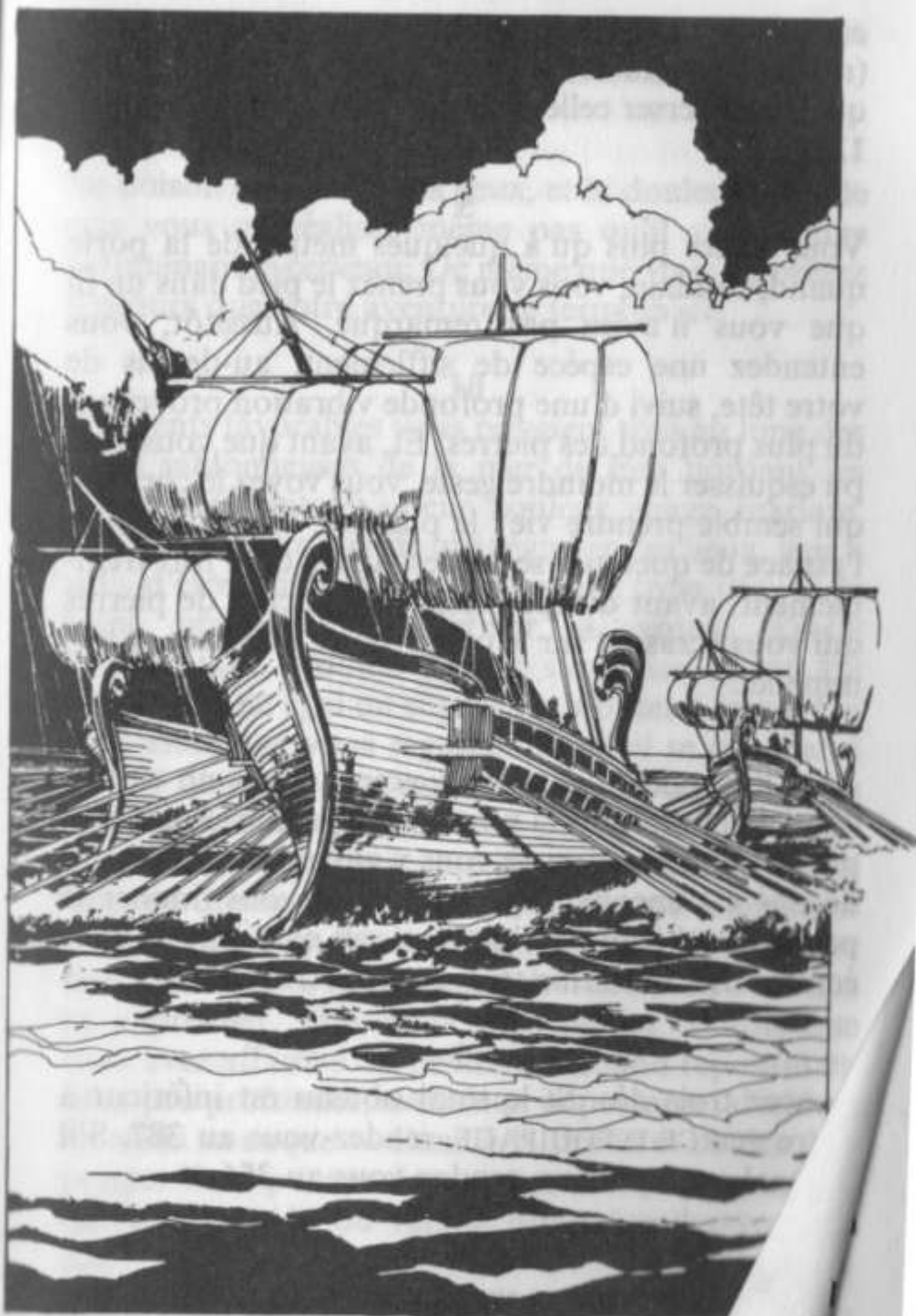
### 3

— Il est à moi ! hurle El Fazouk. La prochaine fois, l'ami, ne t'amuse pas à parier l'Or que tu ne possèdes pas !

Et il se précipite dehors, suivi de ses hommes qui vous bousculent au passage, pour prendre possession de ce qu'il a gagné. Sans navire, il vous est impossible de battre Abdul. Et votre aventure se termine ici, car maintenant vous allez devoir trouver le moyen de regagner Tak.

### 4

Ajoutez **1** jour sur votre **LIVRE DE BORD**. Alors que vous êtes maintenant engagé dans le passage le plus étroit du détroit des Ames Perdues, vous remarquez avec inquiétude les voiles de nombreux navires qui viennent d'apparaître à l'horizon. En vous en approchant, vous constatez qu'il s'agit de galères de guerre battant pavillon de la ville de Shurrupak. Et il y en a plusieurs centaines qui, rapidement, se mettent en formation de combat ! Très certainement se sont-elles rassemblées à l'abri de la côte sud de l'île des Volcans, et des criques bordant les marches Orientales. Sans perdre un instant, vous virez de bord pour éviter une rencontre qui ne pourrait être que désastreuse pour vous. Mais le spectacle qui s'offre alors à vous n'a rien de réconfortant : vous faites face à un nombre égal de galères de guerre venant, quant à elles, de Marad. Sans aucun doute les deux cités de Marad et de Shurrupak sont-elles en guerre, et vous voilà en plein milieu de ce qui va être la plus grande bataille navale de tous les temps connus ! Les deux flottes comportent très exactement le même nombre de galères. Cependant, vous savez que celles de Marad ont cinq hommes à chaque banc de nage et qu'elles sont de loin les plus grandes. Allez-vous essayer de vous faufiler à travers la flotte de Marad (rendez-vous au [43](#)), ou préférez-vous prendre le risque de traverser celle de Shurrupak (rendez-vous au [127](#))?



4 Plusieurs centaines de galères se mettent rapidement en formation de combat

v  
fo de  
Prou-

## 5

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la porte quand, soudain, vous vous prenez le pied dans un fil que vous n'aviez pas remarqué. Aussitôt, vous entendez une espèce de sifflement, au-dessus de votre tête, suivi d'une profonde vibration provenant du plus profond des pierres. Et, avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, vous voyez le corridor qui semble prendre vie : le plafond, les parois sont, l'espace de quelques secondes, agités d'un fort tremblement, avant d'exploser en avalanches de pierres qui vous écrasent sur le coup. Votre aventure se termine ici.

## 6

Avec l'énergie du désespoir, vous donnez un violent coup d'épaule dans la porte, qui s'entrebâille un peu plus, et vous essayez de vous y glisser. Mais l'espace dégagé est encore trop étroit pour vous donner le passage, et l'énorme bloc de pierre qui vient de vous écraser met un terme tragique à votre aventure.

## 7

Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, rendez-vous au [387](#). S'il est égal ou supérieur, rendez-vous au [356](#).

## 8

Vous vous précipitez vers la porte mais, avant que vous ayez pu l'atteindre, la queue du monstre fouette l'air et, vous atteignant de plein fouet, vous projette avec la plus grande violence contre la paroi du puits. Vous ne saurez jamais si Abdul a remporté le défi, car votre aventure se termine ici.

## 9

Le poison vous brûle les yeux, et la douleur est telle que vous ne réalisez même pas qu'il vous ronge maintenant le cerveau. De

même que vous ignorerez toujours que votre aventure se termine ici.

## 10

Des vents favorables vous poussent tout au long des côtes sablonneuses de la mer de Feu bordant les marches Orientales. Leur couleur rouge écarlate, due à la chaleur torride qui règne en ces lieux, leur a valu d'être nommées ainsi. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Un soir, alors que vous regardez le soleil se coucher à l'ouest dans un extraordinaire rougeoiement, vous remarquez une espèce d'épave phosphorescente agitée par les vagues sur le tribord de la *Terrifiante*. Sans perdre un instant, vous ordonnez d'amener les voiles et de jeter l'ancre. Puis, à peine votre navire immobilisé, vous plongez par-dessus bord pour vous en approcher. Vite, vous vous rendez compte que vous avez affaire à un navire marchand reposant en eaux peu profondes, avec deux importantes déchirures dans sa coque — l'une à la proue et l'autre à la poupe. Vous pouvez donc nager vers la poupe (rendez-vous au [44](#)), ou vers la proue (rendez-vous au [33](#)).

## 11

Vous saisissez la main du Squelette, pour essayer de lui prendre ses bagues. Mais à peine l'avez-vous touchée qu'elle s'anime. Des doigts osseux vous entourent maintenant le poignet avec une force incroyable. Puis le Squelette cesse tout mouvement, et vous essayez de vous dégager de cette prise inhumaine. Mais tous les efforts que vous pouvez déployer sont vains. Votre bras commence à s'ankyloser, et ce sera bientôt votre corps tout entier qui ne pourra plus bouger. Votre aventure va se terminer lentement, très lentement, dans les allées de la faim et de la soif.

## 12

Fébrilement, vos hommes se précipitent pour libérer la *Terrifiante* des grappins qui sont fichés sur son bord, et trancher les gréements de votre adversaire. Bientôt, les voiles du navire de guerre s'affalent sur son pont, semant la plus grande confusion parmi son équipage. Rendez-vous au [90](#).

## 13

Après vous avoir tourmenté pendant un jour entier, la mer et les vents se calment. Et le ciel ne tarde pas à s'éclaircir. L'île de Trysta se découpe maintenant sur l'horizon, et vous poussez un soupir de soulagement en constatant que la tempête vous a fait passer sans dommages les redoutables Récifs. C'est vraiment un miracle que la *Terrifiante* s'en soit ainsi tirée à si bon compte. Allez-vous maintenant mouiller au large de l'île (rendez-vous au [152](#)), faire voile vers le sud-est en direction du détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#)), ou préférez-vous mettre le cap sur la cité de Kish (rendez-vous au [223](#)), ou l'île du Roc (rendez-vous au [27](#)) ?

## 14

Le fantôme pousse un long et lugubre hurlement puis, vous fixant d'un regard plein de colère, il déclare, tandis que ses bras battent l'air dans le plus grand désespoir :

— Je te maudis, ô toi qui m'apportes de si néfastes nouvelles !

Vous perdez 2 points de **CHANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [210](#).



## 15

Maintenant que vous avez atteint la mer du Sud, allez-vous :

Vous diriger vers Shurru-pak, pour y vendre les esclaves que vous pourriez posséder et compléter votre équipage? Rendez-vous au [301](#) Mettre le cap vers le delta de Kish, et remonter le fleuve jusqu'à la Ville Fantôme ? Rendez-vous au [140](#) Faire voile droit au sud vers Nippur ? Rendez-vous au [340](#)

## 16

A peine avez-vous exercé une pression sur la pierre qu'elle s'enfonce dans le plafond, libérant des trombes d'eau qui vous précipitent sur le sol. Dans le même temps, la porte par laquelle vous êtes entré se referme dans un claquement. Vous êtes pris au piège : la crypte se remplit maintenant de l'eau qui s'écoule au-dessus de vous. Il ne faudra que quelques minutes pour qu'elle soit noyée, et vous avec. Ainsi se termine votre aventure.

## 17

Vous essayez de courir vers l'un des côtés du ravin pour éviter l'énorme masse qui glisse vers vous à grande allure. Mais l'épaisse couche de neige ralentit vos pas, et le projectile de glace vous atteint de plein fouet, vous écrasant et vous entraînant dans une sourde avalanche. Votre aventure se termine ici.

## 18

D'un souple mouvement de ses longs bras, le monstre dévie brutalement votre poing. Et le choc a été si rude qu'il vous a presque brisé la main, vous faisant perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Vous faites un saut en arrière, mais trop tard : le Cyclope vous a attrapé par la main gauche et, d'un geste, vous projette dans les airs. Allez-vous :

Essayer de lui porter une manchette à la saignée du bras ? Rendez-vous au [187](#) Essayer de lui envoyer un coup de pied



dans l'épaule ? Rendez-vous au [251](#) Essayer de lui donner une manchette au coude ? Rendez-vous au [145](#)

## 19

Toutes voiles dehors, la *Terrifiante* file maintenant bonne allure, et vous la dirigez entre les deux galères les plus proches. Mais allez-vous la laisser courir *exactement* entre les deux gâlères (rendez-vous au [296](#)), ou légèrement virer au dernier moment vers l'une d'elles afin que, presque bord à bord, l'étrave île votre navire en brise la rangée de rames (rendez-vous au [275](#))?

## 20

Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Au bout de ce délai, vous arrivez en vue du désert de Scythera et, parvenu non loin de la côte, vous jetez l'ancre. En compagnie de quelques membres de l'équipage, vous débarquez et vous vous mettez en route vers l'intérieur des terres sous un soleil brûlant. Bientôt, vous arrivez à proximité d'une petite oasis, à l'ombre de laquelle se dresse un village — sans aucun doute une étape pour les caravanes traversant le désert. Allez-vous attaquer ce village sans attendre (rendez-vous au [143](#)), ou préférez-vous vous cacher dans les dunes pour tendre une embuscade à une éventuelle caravane qui pourrait arriver (rendez-vous au [79](#)) ?

## 21

Votre choix n'a pas été le meilleur. Car à peine avez-vous fait un pas en direction de l'Anémone qu'une douzaine de tentacules s'enroulent autour de votre corps. Inutile d'essayer de vous en débarrasser, car ils vous ont déjà empoisonné le sang en vous injectant leur venin mortel par les milliers de dards dont ils sont hérissés. Heureusement, vous perdez immédiatement conscience ; ainsi, vous ne verrez pas s'approcher de votre visage l'immonde gueule de la créature. Votre aventure se termine ici.

## 22

Vous avez vaincu l'équipage ennemi, et le navire de guerre de Kish est maintenant en feu. Vous l'abordez, cependant, dans la ferme intention de piller ce qui peut encore l'être. Et, sur le gaillard d'arrière, vous découvrez un coffret contenant 27 Pièces d'Or. De plus, vous faites prisonniers trois matelots qui pourront être vendus un bon prix sur les marchés aux esclaves des marches Orientales. Avant de poursuivre votre route vers Assur, vous prenez le temps de saborder le navire. Rendez-vous au [376](#).

## 23

Vous n'avez parcouru que quelques centaines de mètres sur la plage lorsque, soudain, le sable semble prendre vie sous vos pieds. Et, avant que vous ayez pu réagir, d'immondes crabes géants de forme cylindrique, couverts d'un limon nauséabond, surgissent devant vous. Complètement pétrifié, vous ne pouvez rien faire lorsque vous les voyez saisir quelques-uns de vos compagnons dans leurs énormes pinces, et les entraîner vers la mer. Vous perdez 2 points de **FORCE D'ÉQUIPAGE**. En proie à la terreur, vos hommes vous supplient de faire demi-tour pour regagner au plus vite la *Terrifiante*. Allez-vous les obliger à continuer leur avance (rendez-vous au [86](#)), ou jugez-vous plus prudent de vous enfoncer à l'intérieur des terres (rendez-vous au [42](#)) ?



*23 Vous ne pouvez rien faire lorsque vous voyez les crabs géants saisir quelques-uns de vos compagnons dans leurs énormes pinces.*

## 24

Pendant trois jours, vous attendez en vain qu'une caravane tombe dans votre embuscade. A bout de patience, vous décidez de regagner la *Terrifiante* pour aller chercher fortune ailleurs. Ajoutez 3 jours sur votre **LIVRE DE BORD**, et rendez-vous au **35**.

## 25

Malgré toute votre vigilance et le soin extrême que vous apportez à la navigation, vous entendez soudain un craquement sinistre. La coque de la *Terrifiante* vient de toucher un banc de sable, et le navire a pris aussitôt une gîte inquiétante avant de s'immobiliser. Sans perdre un instant, vous ordonnez à une partie de l'équipage de se saisir de grandes perches pour essayer de pousser le navire en eaux profondes, tandis que vous aidez les autres matelots à jeter pardessus bord toute votre cargaison pour l'alléger le plus possible. Toute la nuit, vous luttez pour dégager le navire, mais en vain. Au petit matin, la *Terrifiante* est presque couchée et, pire encore, vous êtes cernés de toutes parts par l'armée de la ville de Kish ! Inutile de résister... votre aventure se termine ici.

## 26

Vous vous installez en compagnie de votre équipage, et vous vous régalez d'une soupe excellente, accompagnée de pain frais croustillant. Bientôt, vous êtes gagné par une étrange torpeur, et c'est avec la plus grande difficulté que vous parvenez à garder les yeux ouverts. Autour de vous, les membres de votre équipage semblent également passablement endormis... C'est alors que vous réalisez que tous vos hommes ont été changés en animaux domestiques : cochons, moutons, \_^oies ! De stupéfaction, vous poussez un gloussement. Un *gloussement* ? Lentement, vous baissez les yeux : vous avez été transformé en un perroquet aux couleurs vives !

— Viens, mon joli petit perroquet ! dit la femme, en vous prenant avec précaution dans ses mains. Viens rejoindre tes nouveaux

compagnons. Jamais plus vous ne reprendrez votre apparence humaine, et votre aventure se termine dans un gracieux battement d'ailes.

## 27

Ajoutez **2** jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Le Roc est une île formée par un énorme bloc de granit, qui jaillit de l'océan pour former un pic escarpé dont le sommet disparaît presque continuellement dans les nuages. Une épaisse forêt l'escalade jusqu'à mi-hauteur. Son nom provient d'une espèce d'oiseau géant qui, parfois, fait son nid sur les surplombs de ses parois vertigineuses. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [67](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [92](#).

## 28

Tous les hommes que vous auriez pu engager à bon compte se sont enrôlés pour combattre Marad, en espérant ainsi rapporter de cette guerre des richesses considérables. Et vous ne pouvez donc choisir que des marins excellents, certes, mais au prix fort. Pour chaque point de **FORCE D'ÉQUIPAGE** que vous voudrez ajouter à votre total, il vous en coûtera 20 Pièces d'Or. Dès que vous aurez terminé votre recrutement, rendez-vous au [180](#).

## 29

Vous bondissez sur votre adversaire, et vous lui administrez un violent coup de coude dans les côtes. Le souffle coupé, il se plie en deux, ce qui lui fait perdre **2** points d'**ENDURANCE**. Mais il parvient néanmoins à vous porter du plat de la main un violent coup sur la tête qui vous envoie au sol, complètement étourdi. Vous perdez également **2** points d'**ENDURANCE**. Malheureusement pour vous, c'est le Cyclope qui, le premier, reprend ses esprits. Vous saisissant par le bras, il vous projette dans les airs. Allez-vous :

Essayer de lui donner un coup de pied dans l'épaule ? Rendez-vous au [251](#) Lui envoyer un coup de pied sous l'aisselle ? Rendez-vous au [305](#) Lui porter une manchette au coude ? Rendez-vous au [145](#)

### 30

Le cri s'élève une fois de plus, résonnant lugubrement sur les flancs de la montagne. En frissonnant, vous vous décidez à remonter le ravin, en direction du lieu d'où il semble provenir. Mais allez-vous vous mettre en route en compagnie de votre équipage (rendez-vous au [160](#)), ou seul (rendez-vous au [138](#)) ?

### 31

Le fantôme pousse un cri lugubre.

— C'est atroce, en effet, dit-il tout en se tordant les mains, en proie au plus grand désespoir.

Puis, levant sur vous un regard plein de fureur, il ajoute :

— Sois maudit, ô toi qui m'apportes de si effroyables nouvelles.

Vous perdez 2 points de **CHANCE** et 1 point d'**HABI-LETÉ**. Rendez-vous au [210](#).

### 32

La *Terrifiante* pénètre dans la seule baie en eaux profondes de l'île de Nippur, sous les hourras de vos matelots, heureux que votre course soit enfin terminée. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 5 jours. Le sombre navire d'Abdul est déjà à l'ancre en plein milieu de la baie, et les quelques membres d'équipage qui sont à bord vous crient que leur capitaine a débarqué et qu'il vous attend au lieu de rendez-vous prévu. Si votre **LIVRE DE BORD** indique une durée de navigation supérieure à 50 jours,



rendez-vous au [342](#). Mais si cette durée est égale ou inférieure à 50 jours, rendez-vous au [213](#).

### 33

L'ouverture est importante, et sur ses bords se sont fixés des algues ondulant dans le léger courant et une multitude de coquillages. Quelques brasses supplémentaires vous mènent à l'intérieur du bateau. Soudain, votre corps frôle ce que vous prenez tout d'abord pour un tas de vieilles voiles empilées contre la coque, mais qui se révèle être, en fait, des tentacules de couleurs vives, entourant une gueule qui s'ouvre sur des rangées de dents acérées. Détendant ses tentacules, la créature vous interdit toute retraite. Déjà, l'air commence à vous manquer, et il vous faut faire surface le plus rapidement possible. Allez-vous essayer de vous frayer un chemin à travers ce véritable nid de serpents (rendez-vous au [21](#)), ou préférez-vous plutôt essayer de gagner la surface en vous enfonçant à l'intérieur du navire (rendez-vous au [57](#))?

### 34

Poussée par le vent, la *Terrifiante* se dirige vers la côte à grande vitesse. Mais les navires de guerre sont beaucoup plus rapides que vous et, bientôt, ils vous coupent la route. Il ne vous reste qu'une solution : essayer de vous faufiler entre eux. Rendez-vous au [19](#).

### 35

De retour sur la *Terrifiante*, vous levez l'ancre et vous prenez le large. Si vous avez perdu des hommes d'équipage, vous pouvez faire voile vers la cité neutre d'Assur pour recruter quelques matelots (rendez-vous au [171](#)). Mais vous pouvez également vous diriger vers le port de Calah, qui n'est pas très éloigné, et tenter votre chance à l'un ou l'autre des jeux qui ont fait sa renommée (rendez-vous au [211](#)), ou tenter un raid vers l'île d'Enraki, qui se trouve à l'est (rendez-vous au [76](#)).

## 36

Tout au sommet, vous trouvez Abdul qui vous attend en compagnie d'une partie de son équipage. A votre arrivée, il s'exclame :

— Ainsi, te voilà ! Tu as réussi à arriver jusqu'ici ! Mais ne perdons pas de temps. Voyons maintenant qui de nous deux est la plus épouvantable crapule. Et, sur ces mots, il fait signe à ses hommes qui tirent jusqu'à vos pieds un énorme coffre.

— J'ai mis à sac la ville de Kish, déclare-t-il en éclatant d'un énorme rire. J'ai même capturé une galère de guerre de Marad. Tiens, regarde, les trésors que j'ai amassés te prouveront que je te dis la vérité !

Il ouvre alors son coffre, vous invitant à faire de même avec le vôtre. Pour savoir si le fruit de vos pillages est plus important que celui d'Abdul, arrondissez le nombre de Pièces d'Or que vous possédez à la centaine inférieure (par exemple, si vous possédez 387 Pièces, arrondissez ce nombre à **300**), puis divisez le total obtenu par deux, et rendez-vous au paragraphe ayant comme numéro le résultat de cette opération. Si ce résultat est supérieur à **400**, rendez-vous au [400](#).

## 37

Au moment même où vous bondissez sur lui, l'homme pousse un hurlement. Et, vous attrapant le bras d'une main, il vous donne de l'autre un violent coup sur la tête qui vous assomme. Ce qui a pour effet de réduire votre *Total de Départ* d'**ENDU-RANCE** de 2 points. Lorsque, quelques heures plus tard, vous reprenez connaissance, vous constatez avec dépit que les Pièces d'Or que vous aviez pariées ont disparu. Déduisez-les de votre Butin. Maintenant, si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez tenter votre chance aux courses de Batorgs (rendez-vous au [270](#)), ou aux dés (rendez-vous au [236](#)). Mais vous pouvez également quitter Calah (rendez-vous au [262](#)).

## 38

L'île n'est en fait qu'un énorme bloc de granit, sans la moindre plage ni la moindre végétation. Vous décidez néanmoins d'y accoster, en compagnie de Quelques-uns de vos matelots. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [133](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [120](#).

## 39

Son insistance est telle que vous finissez par vous laisser convaincre. Mais, au moment où vous allez porter à vos lèvres le bol de soupe qu'elle vous a tendu, votre équipage, dans un ensemble parfait, s'écroule, inconscient, sur la table. Et, qui pis est, vous voyez vos hommes se métamorphoser peu à peu en porcs, en moutons et en oies ! Jetant le bol loin de vous, vous vous précipitez vers l'un des matelots, et vous le secouez pour le réveiller. Mais tout ce que vous pouvez en tirer est un « mêêê » sonore... De rage, vous vous tournez vers la Sorcière, mais elle ne vous a pas attendu, effrayée de constater que vous avez échappé à son maléfice. Sans perdre un instant, vous courez à sa poursuite, et vous vous retrouvez dans une pièce de petites dimensions donnant sur une immense salle de festin, au centre de laquelle brûle un feu disposé dans un trou creusé à même le sol. Sur votre gauche, vous remarquez une petite porte. Bien entendu, aucune trace de cette maudite Sorcière. Allez-vous pénétrer dans la salle (rendez-vous au [216](#)), ou vous diriger vers la porte (rendez-vous au [227](#)) ?

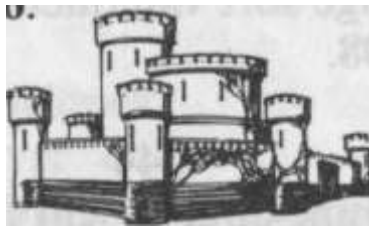
## 40

Les Hommes-Lézards ne peuvent faire autrement que de battre en retraite dans la forêt. Néanmoins, vos hommes ont réussi à en capturer quatre pour les revendre comme esclaves : ces créatures atteignent souvent un prix élevé. Maintenant, la jungle résonne de mille bruits : chants d'oiseaux, cris de bêtes sauvages, certes, mais aussi lourds battements des tam-tams des indigènes. Nul doute qu'un grand nombre d'ennemis sont en train de se

rassembler sous le couvert de la végétation pour vous attaquer à nouveau. Vous jugez plus sage de regagner la *Terrifiante* et, après avoir levé l'ancre, vous poursuivez votre route dans le détroit. Rendez-vous au [15](#).

## 41

Vos hommes se précipitent sur le bétail avec des cordes et des jeuteaux. Quelques instants après leur départ, une importante troupe de cavaliers fortement armés surgit de derrière une petite hauteur, et galope dans votre direction. Puis soudain les cavaliers s'arrêtent, et l'un d'entre eux se détache de ses compagnons et s'approche lentement. — Sachez, misérables pirates, que vous avez gravement offensé Sa Majesté le Roi des Quatre Vents. Quittez cette île sur-le-champ. Sinon, lourdes seront pour vous les conséquences ! Rendez-vous au [176](#)



## 42

Vous vous enfoncez de plus en plus profondément à l'intérieur de l'île, en vous frayant péniblement un chemin dans cette inextricable jungle, lorsque soudain vous vous trouvez face à face avec une invraisemblable créature. Certes, votre vie d'aventurier vous a déjà permis de rencontrer des êtres pour le moins étranges. Mais celui-là dépasse tout ce que vous auriez pu imaginer. Des centaines de troncs d'arbres, qui sont en fait ses pattes, supportent un corps deux fois plus long que la *Terrifiante*. Et sa tête, qui n'est en fait qu'une énorme gueule, est hérissée de poignards qui lui tiennent lieu de dents. Allez-vous essayer de vous enfuir (rendez-vous au [54](#)), ou préférez-vous combattre (rendez-vous au [70](#))?

## 43

La *Terrifiante* file maintenant toutes voiles dehors. Sur le pont, chaque homme est à sa place. Devant vous se trouvent les galères de Marad en formation de combat : sur une ligne, leur proue vous faisant face. Hardiment, vous dirigez votre bateau entre deux galères mais, alors que vous êtes bord à bord avec l'une d'elles, ses balistes vous expédient des grappins, qui viennent se planter dans votre plat-bord : vous êtes pris au piège, telle une baleine venant d'être harponnée. Impossible d'éviter le combat.

**GALÈRE MARADIENNE COMBATIVITÉ : 8 FORCE: 12**

Si votre équipage sort vainqueur de ce combat, rendez-vous au [208](#).

## 44

L'ouverture donne directement dans les quartiers du capitaine... qui sont actuellement occupés par une douzaine d'Esprits des Océans ! A votre arrivée, les petites créatures sont agitées de mouvements frénétiques qui les font aller en tous sens dans la cabine, avant de se réfugier dans le coin le plus éloigné de vous. Et c'est avec stupéfaction que vous les entendez échanger entre elles des cris stridents. Votre étonnement est à son comble, lorsque l'une d'elles nage craintivement vers vous, et prononce des mots que vous pouvez comprendre ! — Nous sommes des êtres doués de magie, aussi ne sois pas étonné, valeureux étranger du monde d'En-Haut. Écoute bien ce que je vais te dire, car nous voulons te proposer un marché : si tu nous aides à découvrir un trésor, nous intercéderons en ta faveur auprès de nos cousins, les Esprits du Vent, qui feront de ton navire, sois-en certain, le plus rapide de toutes les mers et de tous les océans. Allez-vous leur venir en aide (rendez-vous au [75](#)), ou décliner cette offre (rendez-vous au [383](#)) ?

## 45

Portée par un vent léger, la *Terrifiante* trace sa route le long de la côte ouest de la mer Intérieure. Lancez trois dés. Si le total que vous obtenez est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Bientôt, le sommet escarpé du Martu-Amurru se découpe sur l'horizon. Ce gigantesque pic, recouvert d'une forêt dense, domine de toute sa hauteur le petit port de pêche de Kirkuk. Allez-vous :

Débarquer avec quelques matelots pour essayer de rançonner les habitants ? Rendez-vous au [102](#)

Poursuivre votre route le long de la côte vers la redoutable cité de Kish ? Rendez-vous au [223](#)

Faire voile vers le large pour essayer de prendre à l'abordage quelque navire marchand sur les récifs de Trysta ? Rendez-vous au [66](#)

## 46

D'une violente manchette, vous frappez le monstre à l'articulation du genou. Le coup le fait vaciller, puis il s'écrase au sol, sur un rocher à l'arête pointue, ce qui lui fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Lui porter un coup dans les côtes ? Rendez-vous au [266](#)

Essayer de le frapper à l'aine ? Rendez-vous au [224](#)

Lui expédier un coup de poing dans la mâchoire ? Rendez-vous au [196](#)



## 47

Arrivé aux abords de Kish, vous ne remarquez aucun soldat ni homme d'armes. Sans perdre un instant, vous rassemblez vos hommes à l'abri de tout regard puis, vous mettant à leur tête, vous vous élancez à l'assaut en poussant de terribles rugissements. La surprise est totale, et seule la Milice de la ville offre un semblant de résistance.

**MILICE DE KISH COMBATIVITÉ : 6 FORCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [80](#).

## 48

L'aire de pugilat a été installée sous une tente avachie où se presse une foule de parieurs hurlants et trépignants. Les règles de ce pugilat sont extrêmement simples : il suffit de lancer un défi au champion local et de l'affronter avec, pour seule arme, une paire de gants de cuir renforcés de pointes de fer. Le dernier debout est déclaré vainqueur ! Et s'il s'agit du champion qui a lancé le défi, il double sa mise. Ça n'est pas plus difficile. Le problème, c'est que le champion local est un Ogre de Scythera, et que l'expression bestiale de son visage ne présage rien de bon... Bien que peu rassuré sur le sort qui vous attend, vous décidez de tenter votre chance. Vous pouvez parier jusqu'à 50 Pièces d'Or. Le combat sera bref : ou vous assommez d'un coup votre adversaire, ou il vous massacre dans l'instant, ce qui signifie que celui qui frappe le premier gagne.

**CHAMPION DE SCYTHERA HABILITÉ : 11**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [370](#). Sinon, rendez-vous au [323](#).



48 *Le champion local est un Ogre de Scythera et  
l'expression bestiale de son visage ne présage  
rien de bon...*

## 49

Après avoir jeté l'ancre dans un lagon volcanique à l'atmosphère humide, vous gagnez la terre en compagnie de votre équipage. L'île est couverte d'une épaisse jungle et peuplée, d'après les rugissements et les cris qui vous parviennent, de créatures à l'évidence peu hospitalières... Mais ce qui vous préoccupe le plus pour le moment, c'est d'échapper aux milliers d'insectes qui tournoient autour de vous et de vos compagnons. Allez-vous escalader les contreforts de la montagne qui se dresse en plein centre de l'île (rendez-vous au [151](#)), ou préférez-vous vous enfoncer dans la jungle, tout en restant au niveau de la mer (rendez-vous au [184](#)) ?



## 50

— Eh bien ! s'exclame Abdul en contemplant d'un œil sarcastique votre misérable tas d'Or. Personne ne pourra dire que notre pari n'était pas digne des pires flibustiers de la mer Intérieure... Et tu osais penser que tu étais un pirate... Vous avez été battu à plate couture. Et, sans l'ombre d'un doute, Abdul peut maintenant s'enorgueillir d'être le Roi de Tak, le Roi des Pirates. Il ne vous reste plus qu'à repartir, l'oreille basse...

## 51

La *Terrifiante* s'est arrêtée, comme morte, alors que tout votre équipage s'acharne, mais en vain, à hisser de nouveau les voiles. Et c'est dans l'impuissance la plus totale que vous voyez l'une des énormes galères de guerre s'approcher de votre navire à toute allure, et en défoncer le flanc de son redoutable éperon. Quelques minutes suffisent pour que la *Terrifiante* sombre, vous précipitant, vous et vos matelots, dans les eaux infestées de requins. Votre aventure se termine ici.

## 52

Vous finissez par atteindre un col et, en observant attentivement le chemin, qui redescend maintenant sur l'autre versant de la montagne, vous apercevez, distante de quelques kilomètres, l'une des tours de la forteresse. A ce moment, un hurlement d'angoisse ou de peur vous fait dresser les cheveux sur la tête. Le cri semble provenir d'un étroit ravin encombré de neige. Avec soulagement, vous constatez qu'aucun des membres de votre équipage ne manque. Le cri s'élève alors à nouveau, encore plus torturé et plus effroyable. Allez-vous vous engager dans le ravin pour voir ce qui peut-être à l'origine de ce cri de détresse (rendez-vous au [30](#)) ou, jugeant plus prudent de ne pas vous en préoccuper, préférez-vous vous diriger vers le temple fortifié (rendez-vous au [111](#))?

## 53

Vous vous trouvez dans une vaste salle souterraine baignée d'une douce lueur provenant de la roche phosphorescente dans laquelle elle est creusée. A l'extrémité opposée du lieu où vous vous tenez, vous remarquez une petite jetée en bois. Sans hésiter, vous nagez vers elle et, après y avoir pris pied, vous la suivez jusqu'à l'entrée d'un court tunnel qui aboutit sur une massive porte de pierre. Sur le côté gauche de cette porte, une Gargouille reposant sur un socle de granit semble surveiller le tunnel de son regard minéral. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte (rendez-vous au [69](#)), ou préférez-vous tout d'abord examiner cette Gargouille de plus près (rendez-vous au [88](#)).

## 54

Bondissant à travers la jungle comme un troupeau de moutons apeurés, vous ne tardez pas à retrouver la plage, et vous sautez dans les chaloupes qui vous ramènent sans tarder à la *Terrifiante*. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez maintenant faire voile vers la plus petite des îles (rendez-vous au [386](#)), ou vers celle qui est couverte de palmiers (rendez-vous au [354](#)).



**53** Sur le côté gauche de la porte, une Gargouille semble surveiller le tunnel de son regard minéral.

## 55

Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**, et rendez-vous au [68](#). S'il est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours sur votre **LIVRE DE BORD**, et rendez-vous au [181](#).

## 56

Impressionnés par vos pouvoirs, Mog et Ogmog proposent de se joindre à vous, si vous voulez bien les enrôler dans votre équipage. Ce que vous acceptez sans hésiter. Ajoutez 3 points à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Si cette **FORCE** est alors supérieure à votre *Total de Départ*, vous pouvez la considérer comme votre nouveau *Total de Départ*. Les Géants vous) informent que toute la région environnante, totalement désertique, n'est peuplée que par des hordes d'Orques. Ils vous précisent également que ces contrées n'ont jamais été explorées à leur connaissance. Tout du moins par des aventuriers sains d'esprit. Vous décidez donc de regagner la *Terrifiante*. Rendez-vous au [272](#).

## 57

Vous enfonçant encore plus sous l'eau, vous franchissez une écoutille qui donne dans la cale et, de là, vous remontez jusqu'à un rouf qui vous donne accès à la pleine mer. La tête près d'exploser, les poumons en feu, vous finissez par atteindre la surface où vous inspirez de grandes bouffées d'air. Après quelque temps, vous retrouvez votre souffle et, prenant une profonde inspiration, vous replongez vers la déchirure qui se trouve à la poupe du bâtiment. Rendez-vous au [44](#).

## 58

Vos hommes se précipitent vers la grille, leurs madriers en avant. Cependant, les Moines se trouvant au sommet des tours contre-attaquent en laissant tomber des flots d'huile bouillante. Ce qui vous fait perdre 4 points de **FORCE D'ÉQUIPAGE**.

Démoralisés par la tournure des événements, vos matelots font demi-tour et reviennent à grande vitesse se mettre à l'abri à bord de la *Terrifiante*, alors que les redoutables Moines Guerriers se lancent à leur poursuite. Sans perdre un instant, vous remontez à bord de votre navire et, après avoir hissé les voiles, vous reprenez votre navigation le long de la côte. Rendez-vous au [123](#).

## 59

Le commerce ne marche pas très fort : à la fin de la journée, vous n'avez vendu aucun de vos prisonniers, et vous ne pouvez faire autrement que de les solder pour 5 Pièces d'Or chacun à un marchand d'esclaves. Multipliez le nombre d'esclaves que vous vendez ainsi par cinq, et ajoutez le nombre de Pièces d'Or que vous rapporte cette opération à votre Butin. Rendez-vous au [279](#).

## 60

Vous bondissez vers le Cyclope, mais il est plus rapide que vous : de ses bras, il amortit le coup que vous alliez lui porter. Puis, vous saisissant la jambe, il vous porte une prise qui vous fait hurler de douleur. Vous perdez l'un et l'autre 2 points d'**ENDURANCE**. Sans relâcher sa prise, il cherche maintenant à vous briser la jambe, tout en vous déséquilibrant par un violent coup à la hanche. Après un vol plané de toute beauté, vous heurtez le sol sans douceur. Allez-vous maintenant :

Essayer de le frapper au coude ? Rendez-vous au [235](#)

Lui envoyer un coup de pied à l'aine ? Rendez-vous au [177](#)

Lui donner un coup de poing dans l'estomac ? Rendez-vous au [139](#)



## 61

En débouchant sur la plage, vous rencontrez une partie de votre équipage qui a fouillé l'île en tous sens dans l'espoir de vous retrouver en vie. Ensemble, vous regagnez la *Terrifiante*, et vous reprenez votre navigation. Rendez-vous au [15](#).

## 62

La plupart des matelots que vous auriez pu enrôler ont déjà été engagés par la noblesse de Shurrupak, et ils font maintenant partie des équipages des galères de guerre engagées dans le conflit qui fait rage entre Shurrupak et Marad. Par chance, vous tombez sur un équipage de pirates au grand complet ; leur capitaine vient de perdre son bateau au jeu, et ils poussent des exclamations de joie lorsque vous leur proposez de les engager. Pour chaque point de **FORCE D'ÉQUIPAGE** que vous souhaitez gagner, vous devrez déboursier 10 Pièces d'Or. Puis, une fois votre équipage au complet, rendez-vous au [180](#).

## 63

Le corridor vous conduit à une antichambre de petites dimensions, occupée par un Moine à l'allure singulière. En effet, bien que son corps présente un aspect humanoïde, sa tête et ses pieds sont ceux d'un oiseau de proie. A peine vous a-t-il aperçu qu'il pointe son bec crochu dans votre direction, tandis que ses serres raclent le sol dans d'épouvantables crissements. En poussant des sifflements aigus, il se précipite vers vous en faisant de larges moulinets avec son bâton d'ébène. Au cours du combat, qu'il vous est impossible d'éviter, vous devrez lancer un dé à chaque Assaut que la créature remportera. Si vous faites 1 ou 2, vous perdez les points d'**ENDURANCE** comme à l'habitude. Si vous faites 3 ou 4, vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous faites 5 ou 6, vous perdez 1 point de **CHANCE**.

**MOINE-FAUCON HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [125](#).



63 *A peine vous a-t-il aperçu que le Moine-Faucon  
pointe son bec crochu dans votre direction.*

## 64

A plusieurs reprises, la quille de la *Terrifiante* racle le lit du fleuve. Mais vous parvenez néanmoins à ne pas vous échouer. Une heure avant le lever du jour, vous arrivez à la hauteur de la muraille que les habitants de Kish ont dressée pour se protéger des invasions barbares. Cette massive ligne de défense, qui s'appuie sur de hautes et puissantes tours disposées à intervalles réguliers, court de part et d'autre du fleuve sur des centaines de kilomètres, protégeant ainsi entièrement les territoires de Kish. Alors que la *Terrifiante* commence à dépasser à faible allure les deux tours bâties sur chacune des rives du fleuve, sa proue heurte soudain une immense chaîne qui en barre le cours. Impossible de forcer le passage. Allez-vous envoyer quelques hommes à terre afin qu'ils tentent de détacher la chaîne (rendez-vous au [268](#)), ou préférez-vous virer de bord pour revenir vers la pleine mer (rendez-vous au [207](#)) ?

## 65

Les corps sans vie des Grands Ondulants remontent lentement vers la surface. Plus rien n'agite l'eau, maintenant, et vous constatez qu'elle atteint presque le niveau de la salle où se trouve le Supérieur. Plus mort que vif, vous parvenez, enfin, à sortir du puits. Rendez-vous au [225](#).

## 66

C'est à bonne allure que la *Terrifiante* trace sa route vers les récifs de l'île de Trysta. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même total est égal ou supérieur, ajoutez 5 jours. Alors que seuls quelques milles vous séparent des récifs, un violent grain s'abat subitement sur vous, venant du nord, et prend rapidement des allures de tempête. Allez-vous vous mettre à la cape et vous laisser porter vers le sud (rendez-vous au [103](#)), ou tirer des bords pour remonter contre le vent, en

espérant ainsi traverser rapidement la perturbation (rendez-vous au [142](#)) ?

## 67

Alors que vous dépassez l'île, une ombre recouvre tout à coup votre bateau. Levant les yeux, vous apercevez ce qui vous semble être un busard. A une exception près : il a une envergure plusieurs centaines de fois supérieure à celle de tous les oiseaux de cette espèce que vous avez déjà rencontrés. De son vol lourd, il décrit de larges cercles autour de la *Terrifiante*, puis soudain pique droit sur vous. La confusion et la terreur sont à leur comble sur le pont. Cependant, vos hommes se ressaisissent vite et, bondissant sur leurs armes, ils se préparent à faire front à ce monstre volant.

**ROC COMBATIVITÉ: 10 FORCE : 4**

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [117](#).

## 68

Vous faites voile vers le port de Lagash, qui se dresse sur la côte est de la mer Intérieure, scrutant l'horizon à la recherche d'une voile de navires marchands, qui sont nombreux à se diriger vers la cité. Mais la chance n'est pas avec vous ! En effet, deux voiles rouges de forme triangulaire apparaissent bientôt, grandissant au fur et à mesure qu'elles se rapprochent de vous ; deux voiles qui appartiennent à deux navires de guerre de Lagash ! Vous distinguez alors tous les hommes en armes qui, perchés dans les haubans, se préparent à l'abordage, alors que les bannières de guerre claquent dans le vent. Sans perdre un instant, vous donnez l'ordre de virer de bord, en espérant que vous pourrez distancer ces deux adversaires. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, rendez-vous au [87](#). Si ce même total est égal ou supérieur, rendez-vous au [175](#).

## 69

La porte est imposante et lourde mais, en la poussant de toutes vos forces, vous réussissez à l'entrebâiller, puis à l'ouvrir à demi. C'est alors que vous entendez un sourd grondement au-dessus de vous. Levant la tête, vous apercevez avec horreur qu'un énorme bloc de pierre pesant plusieurs tonnes est en train de se dégager lentement de la cavité dans laquelle il était placé. Si vous ne faites rien, nul doute que vous allez mourir écrasé ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [99](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [6](#).

## 70

Le monstre dresse la tête et étire la gueule, vous gratifiant du plus effroyable rictus jamais vu par un humain ou même un dieu. La colère brûle dans ses yeux. Si vous possédez l'Arbalète d'Axillon, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [110](#).

## 71

Vous tendez l'Or à El Shazar qui, en échange, vous remet une lettre de passage pour Shurruk. En même temps, ses hommes libèrent la *Terrifiante* des grappins qui la retenaient prisonnière. Vous éloignant du lieu du combat, allez-vous maintenant faire voile vers Shurruk (rendez-vous au [301](#)), ou préférez-vous mettre le cap droit devant vous, en plein milieu de la mer du Sud, dans l'intention d'arriver le plus vite possible à Nippur (rendez-vous au [340](#))?

## 72

Les affaires sont bonnes, pour ne pas dire inespérées ! En moins d'une journée, vous avez vendu tous vos esclaves, au prix de 10 Pièces d'Or chacun. Multipliez le nombre d'esclaves que vous possédiez par dix, et ajoutez le nombre de Pièces d'Or que vous avez gagnées à votre Butin, puis rendez-vous au [279](#).

## 73

Les courses de Batorgs sont terminées pour aujourd'hui. Cependant, si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez tenter votre chance au pugilat (rendez-vous au [48](#)), ou aux dés (rendez-vous au [236](#)). Mais vous pouvez également quitter la ville de Calah. Rendez-vous dans ce cas au [262](#).

## 74

Tout en faisant un pas de côté, vous projetez votre poing vers le Cyclope. Dans un ricanement, la créature l'arrête net de l'une de ses énormes mains, et vous serre si violemment qu'il vous en broie pres-qu'e les os. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Sans vous laisser le temps de reprendre votre souffle, il vous fauche d'un habile coup de pied, ce qui vous fait tomber lourdement à terre. Allez-vous :

Essayer de lui porter un coup au coude ? Rendez-vous au [235](#)

Lui donner un coup de genou dans la poitrine ? Rendez-vous au [122](#)

Lui expédier un coup de pied dans les côtes ? Rendez-vous au [372](#)

## 75

— Un Renax Carnivore, qui se niche dans un trou creusé sous ce bateau, a volé le Crâne de Sel, vous explique l'Esprit. C'est un symbole qui nous est extrêmement précieux, un don du Père des Océans. Et ses pouvoirs magiques sont immenses ; c'est grâce à lui que les eaux salées des océans et les eaux douces des terres imergées ne se mélangent pas. Il faut absolument que nous rentrions en sa possession. L'Esprit vous tend alors une potion magique, vous demandant de l'avalier sur-le-champ. Ainsi, il vous sera possible de demeurer dans l'eau sans qu'il vous soit nécessaire de remonter à la surface pour respirer. Puis il vous conduit au trou du Renax, qui s'ouvre sous l'épave. En

frissonnant quelque peu, vous constatez qu'il s'agit d'un tunnel s'enfonçant verticalement dans le roc qui, à cet endroit, forme le fond de la mer. Néanmoins, vous n'hésitez pas à vous y enfoncer. Tout en descendant dans cette espèce de puits, vous constatez que ses parois sont criblées de trous larges et profonds. Allez-vous poursuivre votre descente dans ce tunnel (rendez-vous au [105](#)), ou vous arrêter un instant pour voir ce que peut cacher l'une des cavités (rendez-vous au [89](#)) ?

## 76

La *Terrifiante* taille sa route à bonne allure vers le sud-ouest. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal ou supérieur, ajoutez 5 jours. Enfin vous arrivez en vue de l'extrémité nord de l'île montagneuse d'Enraki, domaine des Moines Guerriers d'Osmar le Diable. Ces belliqueux mais néanmoins saints personnages, armés par les dieux de la guerre et protégés par les dieux des pierres, vivent à l'abri d'une forteresse qui se dresse sur les premiers contreforts de la vertigineuse montagne s'élevant au centre de l'île, et dont le sommet est recouvert d'un étincelant manteau de neige éternelle. Ils sont, dit-on, très, très riches !... Vous avez trois possibilités pour les priver de cette bénédiction :

Prendre la forteresse d'assaut Rendez-vous au [231](#)

Pénétrer à l'intérieur de la forteresse grâce à une fourberie dont vous avez le secret, et vous livrer à un pillage en règle Rendez-vous au [315](#)

Contourner la forteresse par la montagne, afin de la prendre d'assaut par sa partie la plus faible (vous l'imaginez ainsi) Rendez-vous au [188](#)

## 77

Alors que vous marchez d'un bon pas, une forte troupe armée surgit devant vous, de derrière une petite éminence. Elle s'arrête





77 *Seul un héraut poursuit son chemin vers vous.*

bientôt à une centaine de mètres de l'endroit où vous-même vous êtes arrêté, et seul un héraut poursuit son chemin vers vous.

— Étrangers, vous dit-il lorsqu'il est à portée de voix, sachez que vous venez de pénétrer sur les terres du Roi des Quatre Vents, et que Sa Majesté aimerait avoir l'honneur de vous recevoir à sa table ! Allez-vous suivre le héraut vers la troupe en armes pour vous rendre à l'invitation du monarque (rendez-vous au [215](#)), ou jugez-vous plus prudent de faire demi-tour pour regagner votre navire (rendez-vous au [176](#))?

## 78

Au bout de quelques pas, vous butez presque contre les corps d'une demi-douzaine d'hommes — des corps déchiquetés par les serres de quelque redoutable rapace géant. Et il ne fait aucun doute pour vous qu'il doit s'agir de ce même Roc qui vous a attaqué. Allez-vous fouiller ces corps dans l'espoir d'y découvrir de quoi augmenter votre Butin (rendez-vous au [229](#)), ou préférez-vous les ignorer et poursuivre votre chemin dans le tunnel (rendez-vous au [240](#)) ?

## 79

Pendant trois longues journées vous attendez, dans la chaleur torride du désert de Scythera, l'apparition des animaux lourdement chargés de marchandises de l'une de ces caravanes que vous savez nombreuses dans cette partie du monde. Ajoutez 3 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Cependant, vos provisions ainsi que vos réserves d'eau s'épuisent d'une façon inquiétante. Aussi, allez-vous prendre la décision d'attendre encore quelques jours au milieu des dunes (rendez-vous au [194](#)), ou préférez-vous quitter ce maudit désert pour regagner votre bord (rendez-vous au [35](#))?

## 80

Les Miliciens ne sont pas de force à lutter contre vous, et bientôt les rares survivants s'enfuient hors de la ville avec une grande partie de la population. En poussant un hurlement de triomphe, vous vous précipitez vers le siège du gouvernement afin de vous emparer des trésors de ce qui fut autrefois l'une des cités les plus florissantes de la mer Intérieure. Autrefois, car maintenant elle n'est plus qu'un amas de ruines fumantes. Les forbans qui forment votre équipage s'en sont donné à cœur joie !... Enfin, vous arrivez devant les lourdes portes de fer du bâtiment gouvernemental, seul édifice qui soit encore debout. Vos hommes viennent d'en forcer les serrures. Lentement, vous poussez les massifs battants. A peine les portes se sont-elles entrouvertes qu'une ignoble Hydre Noirâtre en surgit, et bondit sur vous. Vous allez devoir combattre seul cette créature.

**HYDRE NOIRÂTRE HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [97](#).

## 81

— Que les sept ciels me damnent, si je te laisse t'en emparer, El Fazouk ! hurlez-vous, tout en faisant tournoyer votre sabre.

Il fait un bon de côté — ce qui lui sauve la vie — tandis que ses hommes se précipitent pour lui venir en aide. Vous allez devoir les combattre les uns après les autres.

### **HABILETÉ ENDURANCE**

Premier PIRATE	8	4
Deuxième PIRATE	8	6
Troisième PIRATE	7	6
DJAMAL EL FAZOUK	9	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [397](#).

## 82

Alors que le Cyclope essaie de se remettre debout, vous vous précipitez sur lui dans l'intention de lui donner un violent coup d'épaule en plein visage. Malheureusement pour vous, il a deviné votre intention et, se reculant légèrement, il vous expédie un formidable coup de poing dans l'avant-bras, qui vous fait grimacer de douleur. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Le monstre en profite pour se redresser. Maintenant, il s'avance d'un pas lourd vers vous, les bras écartés. Allez-vous :

Lui donner un coup de pied dans l'estomac ? Rendez-vous au [60](#)

Lui donner un coup de pied dans la jambe ? Rendez-vous au [319](#)

Vous élancer pour lui donner un coup de pied à la tête ? Rendez-vous au [290](#)

## 83

Dans un effort désespéré, votre équipage réussit à hisser de nouveau la grand-voile, ce qui permet à la *Terrifiante* d'augmenter suffisamment son allure pour distancer les galères de guerre. Maintenant vous filez vent arrière vers le large. Allez-vous mettre le cap sur Shurruk pour vendre des esclaves et enrôler quelques matelots (rendez-vous au [301](#)), ou préférez-vous essayer de traverser la mer du Sud le plus vite que le pourra la *Terrifiante*, afin de gagner Nippur sans tarder (rendez-vous au [340](#)) ?

## 84

Nestafa gît maintenant, sans vie, à vos pieds. A tout hasard, vous fouillez les haillons dont il est revêtu, mais n'y découvrez rien de bien intéressant. A l'évidence, il traversait une passe difficile... Craignant de voir surgir d'autres anciens « amis », vous quittez précipitamment les entrepôts. Vous pouvez maintenant vous

diriger vers le marché (rendez-vous au [253](#)), ou vers la partie la plus pauvre de la ville et ses taudis (rendez-vous au [293](#)).

## 85

L'escalier s'enfonce dans l'obscurité entre deux murs couverts de moisissures et d'une mousse nauséabonde, d'où suinte une eau noirâtre rendant les marches glissantes. Et c'est avec la plus grande précaution que vous poursuivez votre descente, afin de ne pas perdre l'équilibre. C'est alors qu'une énorme Sangsue tombe sur votre épaule. Elle mesure pour le moins trois mètres, et sa masse molle et gluante se colle d'un coup sur votre peau, dans un affreux bruit de succion. Avec dégoût, vous essayez de vous en débarrasser, mais elle semble faire partie maintenant de votre être. Le plus vite possible, vous saisissez votre poignard de votre main valide, et vous engagez le combat contre cette horreur. Au début de chaque Assaut, la Sangsue vous sucera 2 points d'**ENDURANCE**.

**SANGSUE GÉANTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [162](#).

## 86

— En avant, racaille ! hurlez-vous en agitant votre sabre. Ou vous allez regretter de ne plus avoir affaire à des monstres !

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [182](#).

## 87

Votre manœuvre hardie, combinée à votre habileté, a laissé l'un des navires de guerre loin derrière vous. Mais l'autre ne vous lâche pas. Pire, il vous rattrape et se trouve maintenant bord à bord avec la *Terrifiante*. Son équipage fait maintenant tourner les grappins, tandis qu'une pluie de flèches s'abat sur votre pont. Il vous faut repousser l'abordage.

## NAVIRE DE GUERRE COMBATIVITÉ : 10 FORCE : 8

Vous pouvez prendre la Fuite en vous rendant au [12](#). Mais n'oubliez pas, dans ce cas, que vous encourez une pénalité. Si vous acceptez le combat, et que vous êtes vainqueur, rendez-vous au [135](#).

### 88

La Gargouille est posée sur un socle de granit haut d'une trentaine de centimètres. En l'examinant, vous constatez qu'il est monté sur des billes de pierre. A l'évidence, il est tout à fait possible de déplacer la statue. D'ailleurs, vous remarquez des traces à gauche du socle. Sur la droite, en revanche, le sol est parfaitement lisse. Saisissant la Gargouille à bras-le-corps, vous vous apprêtez à la faire pivoter. Mais de quelle côté allez-vous la déplacer : vers le côté gauche (rendez-vous au [114](#)) ou vers le côté droit (rendez-vous au [165](#)) ?

### 89

Au hasard, vous vous approchez de l'une des cavités, dans laquelle vous introduisez le bras. Ce qui a pour effet de réveiller l'énorme anguille qui y était assoupie... Peu satisfaite d'avoir été ainsi tirée de son sommeil, elle vous plante les dents en plein dans l'avant-bras, ce qui vous fait perdre **1** point d'**HABILETÉ**. Sans demander votre reste, mais en vous maudissant pour votre curiosité maladive, vous reprenez votre descente dans le puits. Rendez-vous au [105](#).

### 90

Toutes voiles dehors, la *Terrifiante* s'écarte du bâtiment de guerre, qu'elle laisse bientôt loin derrière elle. Si vous voulez gagner la haute mer et mettre le cap sur Enraki, rendez-vous au [76](#). Mais si vous décidez de longer la côte est en direction des rivières de la Mort, rendez-vous au [197](#).

## 91

Votre coup est totalement inefficace. Son seul résultat est de permettre à votre adversaire de contre-attaquer, alors que vous êtes sans défense. Brutalement, le Cyclope vous expédie un coup de genou en pleine poitrine, en même temps qu'il vous porte un coup de poing à la base du cou qui vous projette, tout étourdi, sur le sol. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Puis, se penchant sur vous, il vous saisit tranquillement par l'avant-bras et, d'une prise qui vous arrache des hurlements de douleur, il vous projette dans les airs. Il faut réagir, et vite ! Allez-vous :

Essayer de lui porter un coup à l'aisselle ? Rendez-vous au [305](#)

Lui mordre le poignet ? Rendez-vous au [276](#) Lui porter une manchette à la saignée du bras ? Rendez-vous au [187](#)

## 92

Alors que vous dépassez l'île, une ombre recouvre tout à coup votre bateau. Levant les yeux, vous apercevez ce qui vous semble être un busard. A une exception près cependant : il a une envergure plusieurs centaines de fois supérieure à celle de tous les rapaces de cette espèce que vous avez déjà rencontrés. De son vol lourd, il décrit de larges cercles autour de la *Terrifiante*, et soudain pique droit vers vous. Sur le pont, la confusion et la terreur sont à leur comble. Avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste pour vous défendre, le monstre vous a saisi dans ses puissantes serres puis, reprenant son vol, il vous emporte en direction de l'île. Rien d'autre à faire que de vous saisir de votre sabre pour combattre la créature.

**ROC HABILITÉ : 11 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [124](#).

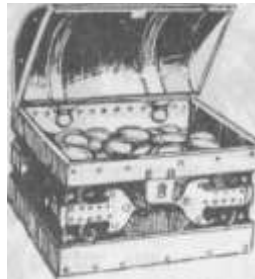




92 Soudain, le rapace pique droit sur vous.

## 93

La créature est d'une taille impressionnante : sa hauteur est presque égale à la moitié de celle du puits, et sa longueur est à peu près équivalente. Aussi, allez-vous tenter de lui sauter sur le dos, pour ensuite bondir hors du puits (rendez-vous au [352](#)), ou la contourner pour vous précipiter vers la porte par où elle est arrivée (rendez-vous au [8](#)) ?



## 94

Alors là, vous avez trouvé une vraie poire ! Un vieil homme ratatiné vous a acheté tous vos esclaves, sans remarquer que la plupart d'entre eux n'étaient pas dans un état des plus brillants... De plus, il est tout à fait persuadé d'avoir fait une bonne affaire. Pour chaque esclave que vous possédiez, vous recevez 15 Pièces d'Or. Aussi, calculez le bénéfice que vous venez de réaliser, et ajoutez l'Or gagné à votre Butin. Rendez-vous au [279](#).

## 95

En sifflant, votre sabre s'abat sur le Chat et le tue net. Ce qui fait s'enfuir tous ses autres compagnons. La Sorcière, quant à elle, pousse un hurlement et, portant les mains à sa poitrine, elle s'effondre lentement sur le sol, sans vie. En haussant les épaules, vous quittez la maison, pour constater que tous les animaux, ainsi que tous les oiseaux, ont retrouvé leur forme humaine. Il ne vous faut que quelques instants pour rassembler votre équipage, et regagner la *Terrifiante*. Bientôt, vous faites voile en direction de Nippur. Rendez-vous au [7](#).

## 96

— Tant pis pour toi, dit El Shazar. Nous ne sommes plus les meilleurs amis du monde ! D'un signe, il ordonne à ses hommes de prendre la *Terrifiante* à l'abordage. Les filins se tendent et, bientôt, les deux navires sont bord à bord. En poussant des hurlements, l'équipage d'El Shazar bondit sur votre pont, et ses redoutables matelots ont vite fait de ramener vos forbans à la raison. La *Terrifiante* ne vous appartient plus. Bientôt, vous poursuivrez votre existence comme esclave à Calah, Assur, Kirkuk... ou toute autre ville que vous rêviez de faire trembler de vos exploits. Votre aventure se termine ici.

## 97

Enjambant le corps sans vie de l'Hydre, vous franchissez les portes et pénétrez dans l'édifice gouvernemental. Il ne vous faut que peu de temps pour vous emparer du trésor de la ville : **130** Pièces d'Or qui, dorénavant, feront partie de votre Butin. Maintenant, allez-vous laisser vos hommes continuer à piller la ville (rendez-vous au [141](#)), ou préférez-vous regagner dans l'instant la *Terrifiante* (rendez-vous au [113](#))?

## 98

C'est sans la moindre difficulté que vos hommes viennent à bout de ceux qui auraient voulu être les sauveurs du village. Parmi les rares survivants, vous remarquez un homme dont vous pourrez, sans aucun doute, tirer un bon prix sur n'importe quel marché d'esclaves. Ajoutez-le à votre Butin. Puis vous cachez votre équipage dans le village, espérant ainsi surprendre une caravane. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [194](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [24](#).

## 99

Vos réflexes viennent de vous sauver la vie : d'un bond, vous avez franchi la porte, une seconde avant que le bloc de pierre ne s'écrase avec fracas sur le sol. C'est en poussant un soupir de "

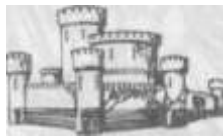
soulagement que vous essuyez votre front trempé de sueur. Rendez-vous au [179](#).

## 100

Rendez-vous au [50](#).

## 101

Fameux coup ! Le barbare a été assommé pour le compte : ce qui vous permet de récupérer le double de ce que vous avez parié. Maintenant, vous pouvez quitter Faire de pugilat, et tenter votre chance si vous ne l'avez déjà fait — aux courses de Batorgs (rendez-vous au [270](#)), ou aux dés (rendez-vous au [236](#)). Mais vous pouvez également quitter Calah (rendez-vous au [262](#)).



## 102

Vous commandez à votre équipage d'amener les voiles et, lentement, la *Terrifiante* pénètre dans le port de Kirkuk. A la tête de la plupart des membres de votre équipage, armés jusqu'aux dents, vous mettez pied à terre. Aussitôt, vous ordonnez à la populace qui s'est assemblée pour assister à votre arrivée de faire venir son chef et, peu de temps après, un petit homme se présente devant vous. D'une voix de stentor, vous lui déclarez que, s'il ne vous apporte pas **200** Pièces d'Or dans l'heure, sa ville sera rasée et ses habitants seront emmenés pour être vendus comme esclaves.

— C'est une fortune que vous nous demandez là, monseigneur. Mais suivez-moi, je vous prie. Pour vous, je vais ouvrir les coffres de notre ville, et vous pourrez prendre tout ce qu'ils contiennent. Précédant votre équipage, vous suivez le petit homme à travers les ruelles de Kirkuk, et vous débouchez bientôt sur une vaste place au bout de laquelle se dresse un imposant bâtiment. D'un



**102** *Une foule de soldats envahit la place et se précipite en hurlant sur vous.*

pas assuré, votre guide traverse la place, monte les quelques marches conduisant à la porte principale du bâtiment, l'ouvre... et disparaît bien vite, tandis que surgissent une foule de soldats portant la courte tunique bleue et la cuirasse de fer de l'armée de Kish. Sans vous laisser le temps de réaliser ce qui arrive, ils vous chargent, alors que d'autres soldats, de plus en plus nombreux, envahissent la place et se précipitent en hurlant vers vous. En quelques secondes, la mêlée est indescriptible.

### **SOLDATS DE KISH COMBATIVITÉ : 8 FORCE : 8**

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au m

### **103**

Le vent forcit, hurlant dans les gréements, et poussant devant lui de lourds nuages chargés d'une pluie qui commence à tomber avec une extrême violence. La *Terrifiante* a maintenant la plus grande difficulté à lutter contre cette mer déchaînée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [13](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [172](#).

### **104**

Votre équipage se lance à l'abordage des deux vaisseaux en même temps, et rapidement il s'en rend maître. Il lui faut encore moins de temps pour piller tout ce qui peut l'être ! Votre Butin s'enrichit de 68 Pièces d'Or, ainsi que de trois marins de Lagash que vous pourrez vendre comme esclaves. Après ^vous être débarrassé des grappins, vous reprenez votre navigation. A l'évidence, Lagash ne doit pas être un lieu de tout repos. Aussi allez-vous mettre le cap sur l'île d'Enraki (rendez-vous au [76](#)), ou préférez-vous descendre vers le sud en longeant la côte est de la mer Intérieure en direction des rivières de la Mort (rendez-vous au [197](#)) ?

## 105

Vous arrivez maintenant à la hauteur d'un tunnel dont l'ouverture vous fait face, et qui disparaît après quelques mètres seulement dans l'obscurité. Si vous voulez vous y engager, rendez-vous au [136](#), mais si vous préférez continuer à descendre dans le puits, rendez-vous au [148](#).

## 106

La course commence sous les acclamations de la foule. Mais bientôt quelques lézards quittent la piste pour se précipiter vers un Gobelin des plus appétissants (suivant leurs critères !). Basilique en profite pour prendre la tête des concurrents et, avec plusieurs longueurs d'avance, il remporte facilement la course. Si vous avez parié sur ce Batorg, vous gagnez le nombre de Pièces d'Or correspondant à votre mise (ou le nombre d'esclaves). Mais si votre Batorg a perdu, alors vous pouvez dire adieu à votre Or ou à vos esclaves. Rendez-vous au [73](#).

## 107

Le navire de guerre vient sur vous à grande allure, dans l'intention évidente de vous prendre à l'abordage. Bientôt, il est bord à bord avec la *Terrifiante*, sur le pont de laquelle les grappins s'abattent. Impossible de vous dégager. Vous devez donc combattre.

**NAVIRE DE KISH COMBATIVITÉ : 10 FORCE : 8**

Vous pouvez prendre la Fuite si vous le désirez (mais n'oubliez pas alors les pénalités que vous encourez).

Rendez-vous dans ce cas au [332](#). Si vous combattez, et que vous êtes vainqueur, rendez-vous au [287](#).





108 On vous conduit à une ferme appartenant à une jeune femme d'une grande beauté.

La *Terrifiante* roule d'un bord sur l'autre sur une mer déchaînée, essayant d'atteindre l'île. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal ou supérieur, ajoutez 5 jours. Le temps s'améliore sensiblement au fur et à mesure que vous vous approchez de Kazallu, pour devenir tout à fait agréable lorsque la vigie vous signale sa présence à l'horizon. Quelques heures plus tard, vous mouillez au large de l'île et, après avoir mis des canots à la mer, vous débarquez avec votre équipage dans l'intention de vous ravitailler tant en eau fraîche qu'en vivres, vos provisions étant réduites au minimum. Laissant vos hommes se charger de ces détails, vous vous installez confortablement sur la plage, à l'ombre d'un palmier, pour décider de la dernière étape de votre voyage. Quelques heures plus tard, l'un de vos matelots est de retour, et vous informe que ses compagnons et lui ont trouvé une ferme non loin de la plage. Vous précédant, il vous conduit, en effet, à une ferme d'une certaine importance, appartenant à une jeune femme d'une grande beauté, apparemment la seule occupante des lieux, mis à part, bien entendu, les animaux familiers de ce genre d'endroit, ainsi qu'un grand nombre d'oiseaux exotiques qui, en vous apercevant, emplissent l'atmosphère des cris et piailllements les plus divers. A votre arrivée, la jeune femme, qui était occupée à servir un copieux repas à votre équipage, lève la tête et vous adresse le plus charmant des sourires.

— Je suis si heureuse de vous rencontrer, dit-elle d'une voix de miel. Me permettez-vous de vous offrir quelque chose à manger ? Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [26](#). Mais si vous préférez regagner la *Terrifiante*, après vous être muni de tout le ravitaillement dont vous avez besoin, rendez-vous au [39](#).

## 109

Alors que vous avez presque doublé l'île de Trysta, un lourd chaland — une espèce de bateau ponté dépourvu de la moindre voile — apparaît de derrière un promontoir. Son pont est noir de soldats, et de redoutables catapultes sont dressées à sa proue et à sa poupe. Cette étrange embarcation, qui ne peut être propulsée que par des artifices magiques, se prépare manifestement à vous attaquer. Elle n'est plus qu'à quelques dizaines de mètres de vous lorsque les catapultes se détendent, projetant sur votre bateau de lourds blocs de pierre qui réduisent la plus grande partie de votre gréement en charpie. Impossible de prendre la Fuite, dès lors. Il vous faut combattre.

**CHALAND COMBATIVITÉ : 10 FORCE : 8**

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [395](#).

## 110

La « chose » se jette sur vous et sur votre équipage avec une invraisemblable fureur.

**L'HORREUR COMBATIVITÉ : 12 FORCE: 12**

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [219](#).

## 111

Le sentier descend maintenant à flanc de montagne, vous menant sur un promontoire rocheux surplombant la forteresse. Avec satisfaction, vous constatez que ses murailles sont ici moins élevées, et peuvent vous permettre d'attaquer avec un effet évident de surprise. Vous pouvez également voir l'énorme temple de bois qui, dressé en plein milieu de la forteresse, la domine de toute sa hauteur. Allez-vous donner immédiatement l'ordre d'attaquer, en prenant d'assaut la partie la plus basse des murailles (rendez-vous au ou préférez-vous tout d'abord essayer de semer la panique parmi les Moines Guerriers en mettant le

feu au temple à l'aide de flèches enflammées (rendez-vous au [285](#)) ?



### 112

Vous ramassez une pierre et, profitant de l'obscurité, vous la lancez derrière les Troglodytes. Elle rebondit sur le sol dans un bruit répercuté par l'écho... qui ne trompe absolument pas vos adversaires. Sans même tourner la tête, ils se précipitent vers vous, leurs lances haut levées. Dégainant votre sabre, vous dévalez les quelques marches qui vous séparent d'eux. Rendez-vous au [130](#).

### 113

De nouveau à bord de la *Terrifiante*, allez-vous faire voile vers l'est pour emprunter le détroit des Ames Perdues qui vous permettra de pénétrer dans la mer du Sud (rendez-vous au [246](#)), ou préférez-vous, pour gagner cette même mer, contourner l'île du Roc (rendez-vous au [27](#))?

### 114

La Gargouille se met à rouler sur ses billes de pierre sans la moindre difficulté. Et c'est sans la moindre difficulté également qu'elle vous expédie de ses narines, et en plein dans les yeux, un jet de gaz empoisonné. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [9](#). S'il est égal ou inférieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [129](#).

## 115

Vous approchant du monstre, vous lui portez un redoutable coup derrière la jambe, ce qui l'expédie à terre et lui fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Profitant de l'infériorité de votre adversaire, allez-vous :

Lui sauter sur le dos ?                      Rendez-vous au [361](#)

Le frapper à l'aine ?                      Rendez-vous au [224](#)

Lui porter un coup à la tête ?              Rendez-vous au [82](#)

## 116

Maintenant qu'elle est morte, cette Langouste géante est réellement la bienvenue : en effet, elle vient de résoudre tous vos problèmes de ravitaillement ! De plus, la présence d'un cours d'eau, à proximité, règle également vos besoins en boisson. Aussi, vous pouvez à présent regagner la *Terrifiante*, et quitter l'archipel des Trois Sœurs pour entreprendre la dernière étape de votre voyage vers Nippur. Rendez-vous au [7](#).

## 117

L'oiseau tombe comme une pierre dans la mer, dans laquelle il disparaît. Allez-vous aborder sur cette île (rendez-vous au [49](#)); ou poursuivre votre navigation dans le détroit jusqu'à la mer du Sud (rendez-vous au [15](#))?

## 118

La course commence. Les lézards se ruent sur la piste, vers un nouveau Gobelin. Mais, à votre stupéfaction, aucun des favoris ne gagne ! Il ne vous reste plus qu'à retrancher de votre Butin l'Or ou les esclaves que vous avez pariés. Rendez-vous au [73](#).

## 119

Avec le navire de guerre à quelques encablures de vous seulement, vous avancez, toutes voiles dehors, vers les récifs de Trysta. Et bientôt vous parvient le bruit inquiétant des vagues se brisant sur des récifs, alors que, tout autour de vous, la mer se couvre d'une légère écume blanche. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [134](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [159](#).

## 120

Alors que vous faites le tour de l'île pour voir s'il n'y a rien d'intéressant à y trouver, les matelots qui vous ont accompagné allument un feu afin de faire griller quelques poissons qu'ils viennent de pêcher. Soudain, le sol est agité de tremblements. Ou, plus exactement, vous avez l'étrange impression qu'il frissonne... la mer est à présent agitée de bouillonnements qui s'amplifient au point de ressembler à de l'eau en ébullition. C'est alors que de gigantesques pattes émergent des remous, suivies d'une monstrueuse queue et d'une tête grimaçante au bout d'un cou démesuré ! Cette île est en fait une créature vivante ! Un raz de marée balaie alors le pont de la *Terrifiante* : le monstre vient de se retourner pour éteindre le feu qui lui brûle le dos, avant de s'enfoncer sous les eaux. Lancez deux dés, et déduisez le total obtenu de votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Avec les quelques hommes qui ont réchappé à ce véritable séisme, vous regagnez la *Terrifiante*, et vous reprenez votre navigation. Allez-vous faire voile vers le sud, en direction du détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [4](#)), ou vers l'ouest, en direction de l'île



120 *De gigantesques pattes émergent des remous,  
suivies d'une monstrueuse tête...*



## 121

Abandonnant toute résistance, les soldats de Kish s'enfuient en tous sens, et disparaissent dans les ruelles environnantes. Mais le temps n'est pas venu de crier victoire pour autant car, débouchant sur la place, une forte troupe de hussards de Kish s'avance sur vous en rangs serrés. Mieux vaut battre en retraite ! Allez-vous ramener vos hommes sans tarder à bord de la *Terrifiante* (rendez-vous au [331](#)), ou jugez-vous plus prudent de vous enfoncer dans les étroites ruelles de la ville, pour essayer de vous enfuir dans les forêts du mont Martu-Amurru (rendez-vous au [355](#))?

## 122

Dans un sursaut, vous donnez au Cyclope un violent coup de votre jambe libre. Le monstre pousse un hurlement et vous lâche. Vous pouvez soustraire 1 point de son total d'**ENDURANCE**. Reprenant légèrement contact avec le sol, vous faites maintenant face à votre adversaire. Allez-vous :

Lui porter un coup à l'épaule ? Rendez-vous au [91](#)

Le frapper à l'estomac ? Rendez-vous au [18](#)

Lui donner une manchette à la saignée du bras ? Rendez-vous au [337](#)

## 123

La *Terrifiante* double maintenant la pointe sud de l'île d'Enraki. Si ce n'est cette île, l'horizon est désert : aucune terre, aucun navire en vue ; le ciel lui-même est désert. La route suivie par les navires marchands qui se rendent de Kish aux marches Orientales passe plus au sud, non loin des récifs de l'île de Trysta. Peut-être pourriez-vous faire voile vers les récifs pour attendre l'un de ces bateaux chargés de marchandises (rendez-vous au [318](#)) ? Mais si vous avez perdu quelques hommes d'équipage, vous pouvez également faire voile vers la ville d'Assur — une ville

neutre — pour enrôler quelques matelots. Rendez-vous dans ce cas au [47](#). Enfin, Si vous vous sentez « en veine », vous pouvez vous rendre à Calah pour tenter votre chance aux différents jeux qui y sont à l'honneur (rendez-vous au [211](#)), ou longer la côte des marches Orientales dans l'espoir de mettre à sac quelques villages (rendez-vous au [197](#)).

## 124

Le Roc plane maintenant au-dessus de l'île, où il finit par vous lâcher. Heureusement, vous ne tombez que d'environ un mètre dans un immense nid occupé par trois œufs de taille énorme. Tout au fond du nid, vous apercevez un trou et, vous en approchant, vous constatez qu'il s'agit de l'ouverture d'un étroit tunnel ménagé entre les branchages grossiers dont est fait le nid. Allez-vous vous engager dans cette ouverture avant que le Roc — ou sa femelle — ne reprenne son attaque (rendez-vous au [78](#)), ou préférez-vous dévaler les flancs de la montagne en espérant ainsi atteindre la plage (rendez-vous au [61](#)) ?

## 125

Le Moine-Faucon n'ennuiera dorénavant plus personne ! Vous pouvez prendre son bâton, si vous le désirez. Si vous décidez de faire ainsi, au cours des combats que vous livrerez, vous lancerez un dé à chaque fois que vous remporterez un Assaut. Si vous obtenez 1 ou 2, vous déduirez 1 point du total d'**HA-BILETÉ** de votre adversaire ; si vous obtenez 3, 4, 5 ou 6, vous ne déduirez que les points d'**ENDURANCE** habituels. Cette pièce ne possède que deux issues apparentes : l'une est un corridor, et l'autre une sorte de cheminée, dont une paroi est percée de trous grossiers permettant d'y grimper. Allez-vous vous engager dans le corridor (rendez-vous au [173](#)), ou escalader la cheminée (rendez-vous au [199](#)) ?

## 126

Votre sabre frappe le Chat marron... mais apparemment sans lui faire le moindre mal. Rendez-vous au [322](#).

## 127

Allez-vous essayer de passer devant le navire de tête de la flotte, pour vous diriger vers les côtes des marches Orientales (rendez-vous au [34](#)) ou, toutes voiles dehors, préférez-vous tenter de vous frayer un chemin à travers les galères de guerre (rendez-vous au [19](#))?

## 128

Vous avez taillé l'ennemi en pièces. Vous décidez cependant de regagner la *Terrifiante*, craignant que l'alarme n'ait été donnée. Rendez-vous au [113](#).

## 129

Tout votre organisme est maintenant imprégné de poison, mais vous êtes toujours vivant ! Votre total d'**ENDURANCE** n'est plus, néanmoins, que de 6 points. En frissonnant, vous vous frottez les yeux afin de faire disparaître la substance qui vous aveugle et, bientôt, vous pouvez de nouveau distinguer ce qui vous entoure. Entre autres, vous constatez qu'en faisant pivoter la Gargouille la porte de pierre s'est ouverte. Rendez-vous au [179](#).

## 130

Vous vous précipitez sur les créatures en faisant tournoyer votre sabre au-dessus de votre tête.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier TROGLODYTE	9	6
Deuxième TROGLODYTE	8	6
Troisième TROGLODYTE	7	4
Quatrième TROGLODYTE	7	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [307](#).

### 131

La course commence, au milieu des hurlements des spectateurs. Les lézards se précipitent sur la piste, en direction d'un nouveau Gobelin qui, à l'autre extrémité, est agité de tremblements de peur. L'arrivée est si serrée qu'il faut faire appel à un arbitre pour départager les concurrents. Au bout de quelques instants, et après de nombreuses controverses, Wazi Biin est déclaré vainqueur. Si vous avez parié sur lui, vous doublez votre mise. Mais si votre Batorg a perdu la course, vous pouvez diminuer votre Butin de la mise que vous avez engagée. Rendez-vous au [73](#).

### 132

Vous précipitant sur le Cyclope, vous lui portez un formidable coup de poing dans le dos, mais sans le moindre résultat... bien au contraire : bondissant dans les airs, le monstre projette ses deux jambes vers vous, et vous assène un violent coup des deux pieds à l'épaule, ce qui vous fait perdre **1** point d'**ENDURANCE**. Cependant, vous avez le réflexe de saisir l'une de ses jambes et, vous retournant brusquement et vous servant de votre épaule comme point d'appui, vous projetez le géant par-dessus votre épaule. Le sol tremble lorsque son énorme masse s'y écrase. Sans perdre un instant, vous courez vers lui. Allez-vous :

Lui sauter sur le dos ? Rendez-vous au [361](#)

Lui donner un coup dans les côtes ? Rendez-vous au [266](#)

Le frapper à la tête ? Rendez-vous au [82](#)

### 133

Il vous faut deux heures pour faire le tour complet de l'île, sur laquelle vous ne remarquez rien de bien intéressant. En désespoir de cause, vous remontez à bord de la *Terrifiante*. Allez-vous maintenant naviguer en direction du sud, vers le détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [4](#)), ou vers l'ouest, en direction de l'île du Roc (rendez-vous au [257](#)) ?

### 134

Non sans difficulté, vous finissez par convaincre vçktte équipage de mener la *Terrifiante* à travers les redoutables récifs, et bientôt votre bateau navigue dans un étroit chenal bordé de rochers qui affleurent l'eau, et sur lesquels viennent se briser les vagues qui explosent en gerbes d'écume. Toutes les voiles sont maintenant amenées, et vous avancez à très faible allure. Vous finissez par atteindre un endroit où le chenal semble se séparer en deux. Allez-vous vous engager dans sa partie la plus large (rendez-vous au [170](#)), ou dans sa partie la plus étroite (rendez-vous au [198](#)) ?

### 135

Le navire de guerre n'est plus qu'une épave, et à, la tête de votre équipage, vous vous ruez à son bord pour le piller. Vous ne découvrez pas la moindre once d'Or, mais vous faites cinq prisonniers que vous pourrez certainement vendre un bon prix sur un marché aux esclaves des marches Orientales. Après avoir mis le feu au bateau, vous revenez à bord de la *Terrifiante*. Allez-vous maintenant mettre le cap sur Enraki (rendez-vous au [76](#)), ou longer la côte dans la direction des rivières de la Mort (rendez-vous au [197](#)) ?

### 136

Le tunnel décrit une large courbe en s'enfonçant en pente douce dans le fond de la mer, avant de se poursuivre en ligne droite. Vous constatez alors que ses parois sont comme incrustées de crânes et d'os, provenant à l'évidence des créatures les plus

diverses. En effet, vous reconnaissez des fémurs aussi longs que votre jambe entière, des crânes de la taille d'un canot... mais également les restes de malheureux humains. Des naufragés, sans aucun doute. L'un des crânes attire plus particulièrement votre attention. Semblable à celui d'une licorne, il est d'une blancheur de craie et paraît d'une propreté étonnante. Si vous désirez l'extraire de la paroi, rendez-vous au [201](#). Mais si vous préférez continuer à nager dans le tunnel, rendez-vous au [168](#).

### 137

L'homme que vous avez chargé de vendre vos esclaves se montre d'une habileté remarquable. En effet, quand bien même les affaires semblent marcher au ralenti, et compte tenu de l'état d'épuisement de la plupart des hommes que vous lui avez confiés, il lui faut peu de temps pour les négocier tous, au prix de 12 Pièces d'Or chacun. Multipliez donc le nombre d'esclaves que vous avez vendus par douze, et ajoutez l'Or ainsi obtenu à votre Butin. Puis rendez-vous au [279](#).

### 138

Le ravin est long et fait de nombreux tours et détours. De plus, vous vous épuisez rapidement à marcher dans la neige dont il est recouvert. Vous poursuivez néanmoins votre progression, lentement, et en essayant de faire le moins de bruit possible afin de guetter les plaintes qui se font maintenant plus sourdes et semblent se rapprocher. Tout à coup, des créatures de grande taille, couvertes d'une toison blanche, surgissent à quelques dizaines de mètres devant vous. Et, avant que vous ayez pu faire le "moindre mouvement pour vous mettre à couvert, elles ont poussé dans votre direction une énorme boule de neige, de glace et de pierres, qui dévale maintenant la pente du ravin à grande vitesse. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'**HABILETE**, rendez-vous au [209](#). Si ce même résultat est égal ou supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [17](#).

## 139

Vous frappez le Cyclope à l'estomac mais, dans le même temps, il vous a porté un coup à la jambe, ce qui vous fait tous deux grimacer de douleur ; de plus, le coup du monstre vous a projeté à terre où vous vous recevez douloureusement sur la tête. Vous perdez chacun 2 points d'**ENDURANCE**. Vous remettant péniblement debout, vous reprenez le combat. Allez-vous le frapper :

A la poitrine ?

Rendez-vous au [18](#)

Dans les côtes ?

Rendez-vous au [29](#)

A la poitrine, des deux pieds réunis ? Rendez-vous au [206](#)

## 140

La *Terrifiante* longe la côte ouest sous vent arrière, et bientôt vous arrivez en vue du delta de Kish. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal, ou supérieur, à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE** ajoutez 5 jours. Profitant de l'obscurité, vous vous engagez dans l'une des branches du delta. Votre allure est maintenant fortement réduite, et vous sondez continuellement les eaux pour éviter de vous ensabler. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [64](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [25](#).

## 141

Les forbans qui forment votre équipage ne se contrôlent plus : la ville entière est en feu, et partout ce ne sont que cris et lamentations. Soudain, un fort contingent de la cavalerie de Kish surgit et, sur un ordre de son chef, vous charge. Vous hommes sont pris par surprise : aussi, dans le combat qui va s'engager, vous devrez déduire 2 points de tous les lancers de dés que vous ferez pour votre équipage.



CAVALERIE DE KISH COMBATIVITÉ : 11 FORCE : 6

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [128](#).

142

La *Terrifiante* lutte désespérément contre le vent en craquant de tous bords. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, ajoutez 2 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, ajoutez 3 jours. Si maintenant figure sur votre **LIVRE DE BORD** un nombre de jours pair, rendez-vous au [255](#). S'il est impair, rendez-vous au [212](#).

143

En poussant d'effroyables hurlements, vous pénétrez comme une bourrasque à la tête de votre équipage dans le village. Les quelques hommes chargés de sa défense sont pris par surprise, et il ne vous faut que peu de temps pour vous en rendre maître et faire un nombre important de prisonniers. Cependant, certains habitants ont pu s'échapper : ils ont donné l'alarme à un poste militaire situé à proximité du village (et dont vous ignoriez l'existence), car un petit détachement de cavaliers des mercenaires, à l'évidence — apparaît peu de temps après, et vous charge.

MERCENAIRES COMBATIVITÉ : 9 FORCE : 8 Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [98](#).

144

— Tu as perdu ! hurle El Fazouk. La *Terrifiante* est à moi !

Vous pouvez respecter vos engagements et donner la *Terrifiante* à El Fazouk (rendez-vous au [3](#)), ou ne pas accepter votre défaite, et vendre chèrement votre peau en essayant de vous enfuir de ce lieu (rendez-vous au [81](#)).

## 145

D'un mouvement souple, vous frappez du plus fort que vous le pouvez le coude du Cyclope, ce qui lui fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. En poussant un juron, il vous projette au sol où vous vous écrasez lourdement. Vous perdez à votre tour 2 points d'**ENDURANCE**. Vous mettant péniblement à quatre pattes, vous contournez le monstre, qui est très occupé à frotter son coude endolori. Allez-vous maintenant :

Lui donner un coup de coude dans la colonne vertébrale? Rendez-vous au [132](#)

Lui donner un coup de coude derrière le genou ? Rendez-vous au [46](#)

Lui envoyer un coup de poing dans les reins ? Rendez-vous au [347](#)

## 146

Les marchés grouillent de fermiers, d'hommes d'armes, de négociants, d'esclaves, mais vous n'y voyez aucun marin, et extrêmement peu de volontaires prêts à faire, en votre compagnie, leur apprentissage de frères de la côte. Néanmoins, vous finissez par mettre la main sur quelques individus à forte carrure et à mine patibulaire, qui feraient, de toute évidence, de redoutables forbans. Mais le prix qu'ils vous demandent vous paraît excessif. Cependant, si vous avez un besoin pressant d'hommes, vous pouvez dépenser 20 Pièces d'Or par matelot que vous enrôlerez. L'une de vos nouvelles recrues vous informe que non loin de la ville se dresse un temple dédié aux dieux de la peste et du choléra. Il se trouve à quelques kilomètres d'Assur, bâti sur le bord du fleuve qui traverse la ville. Si vous désirez consacrer un peu de votre temps à la « visite » ce monument, rendez-vous au [335](#). Mais vous pouvez également quitter la ville sans attendre, pour vous mettre en chasse dans le sud-est de la mer Intérieure (rendez-vous au [318](#)), ou longer la côte en direction du sud (rendez-vous au [45](#)).

## 147

La horde des Gobelins s'enfuit dans une extrême panique. Vous leur donnez la chasse jusqu'à leur repaire, où vos hommes engagent à nouveau le combat. Dans la mêlée, vous vous trouvez séparé de votre équipage et, en cherchant à les rejoindre, vous ne remarquez pas une énorme crevasse dans le sol. Perdant l'équilibre, vous êtes précipité dans un cours d'eau souterrain, dont les eaux impétueuses vous entraînent à grande allure. Vous êtes bousculé d'une rive à l'autre, emporté par des rapides tourbillonnants qui vous bousculent, tel un fétu. Enfin, meurtri et à moitié assommé, vous vous retrouvez dans une étendue d'eau calme, à des kilomètres de votre point de départ. Rendez-vous au [53](#).

## 148

Le puits devient encore plus étroit, et se termine par un goulet d'environ trois mètres de long et d'une soixantaine de centimètres de diamètre, ce qui vous laisse juste la place de vous y glisser. L'eau, maintenant trouble, ne vous permet pas de distinguer ce qui peut se trouver au-delà. Allez-vous néanmoins vous engager dans ce goulet (rendez-vous au [398](#)), ou préférez-vous faire demi-tour pour revenir vers le tunnel que vous avez remarqué un peu plus haut (rendez-vous au [136](#))?

## 149

Dans le plus grand silence, vous atteignez, en compagnie de vos hommes, la muraille de la forteresse. Puis, dans un bel ensemble, vous faites tournoyer les grappins qui, après avoir raclé la pierre, s'accrochent fermement au sommet du mur. Alors, vous aidant des filins auxquels ils sont attachés, vous escaladez les parois verticales. Parvenus en haut de la muraille, vous bondissez à l'intérieur de la forteresse, où les Moines Guerriers étaient loin de vous attendre. Cependant, il n'est pas dans leur habitude de se rendre sans combattre...

MOINES GUERRIERS **COMBATIVITÉ** : 8 **FORCE**: 10 Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [274](#).

## 150

Rendez-vous au [50](#).

## 151

Au bout de quelques heures d'une pénible escalade, vous arrivez à la hauteur d'un gigantesque nid fait de troncs d'arbres et de rochers. Trois énormes œufs y sont disposés, dont chacun a la taille d'un homme. A l'évidence, vous vous trouvez en présence du nid de l'un de ces oiseaux de légende : un Roc ! En vous penchant, vous pouvez distinguer, tout au fond, l'ouverture étroite d'un tunnel s'enfonçant, à ce qu'il vous semble, dans le flanc de la montagne. Vous vous penchez un peu plus pour l'observer de plus près, mais un terrifiant battement d'ailes vous fait lever la tête : le propriétaire du nid est de retour, et les cris stridents qu'il pousse vous font comprendre qu'il vous a aperçu. En proie à la plus totale panique, votre équipage s'enfuit en tous sens dans la jungle, vous laissant seul au bord du nid. Sans hésiter, vous vous laissez glisser tout au fond, et vous vous engagez dans le tunnel. Rendez-vous au [78](#)

## 152

Ajoutez **1** jour sur votre **LIVRE DE BORD**. Vous prenez la panne dans une crique abritée de la côte nord, et vous mettez pied à terre en compagnie de votre équipage. Vous enfonçant<sup>4</sup> à l'intérieur des terres, vous traversez de vastes champs fraîchement labourés et des prairies verdoyantes. Au loin, vous apercevez un troupeau de bétail en train de brouter paisiblement. Votre équipage vous fait alors remarquer que les vivres se font rares à bord de la *Terrifiante*, et qu'il serait peut-être prudent de capturer quelques-uns de ces animaux pour renouveler les provisions. Tout autour de vous, vous ne voyez nulle trace de présence humaine. Aussi, allez-vous accepter ce que vient de vous suggérer votre équipage (rendez-vous au [41](#)), ou préférez-

vous refuser pour poursuivre l'exploration de l'île (rendez-vous au [77](#))?

### 153

Alors que la *Terrifiante* se faufile entre deux bâtiments de la seconde ligne de galères, de l'une d'elles jaillit une espèce de substance noirâtre qui recouvre aussitôt le pont et le gréement de votre bateau. Une volée de flèches enflammées fusent alors dans l'air, mettant instantanément le feu à cette substance. La *Terrifiante* se transforme immédiatement en un immense brasier. Vous n'avez que le temps de vous jeter à la mer. Sans doute avez-vous sauvé votre vie, mais votre aventure est maintenant terminée.

### 154

De toute évidence, vous avez surpris les pirates alors qu'ils étaient occupés à enterrer leur trésor. Tirant le lourd coffre hors du trou fraîchement creusé, vous l'ouvrez et vous poussez une exclamation de joie en constatant qu'il contient **112** Pièces d'Or. Vous pouvez ajouter cette prise à votre Butin. Fouillant leur bateau de fond en comble, vous découvrez des vivres et de l'eau en quantité suffisante pour entreprendre sans souci, de ce côté-là, votre dernière étape vers Nippur. De retour sur la *Terrifiante*, vous mettez le cap plein sud. Rendez-vous au [7](#).

### 155

— Bande de chiens galeux ! Qui pourrait oser dire qu'il est un pirate ?

Puis, faisant tournoyer votre sabre, vous ajoutez :

— Attention que chacun de vous soit bien conscient que je trancherai la tête du premier qui osera s'enfuir !

Ce beau discours n'a pas le résultat que vous en escomptiez ! Bien au contraire ; vos hommes vous regardent d'un air

narquois, pas le moins du monde impressionnés. Pire encore : l'un d'eux a saisi son arbalète et, posément, il vous vise. Sa flèche siffle dans l'air, et vient se planter en vibrant dans votre poitrine.

— Je ne vais pas mourir pour satisfaire ta folie, murmure votre meurtrier tandis que vous vous effondrez.

Votre aventure se termine ici.

## 156

Juste avant que le Cyclope ne réussisse à vous attraper, vous expédiez un violent coup de poing dans son œil unique, ce qui lui fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Il pousse un hurlement, mais n'en desserre pas son étreinte pour autant. Vous haletez, le souffle coupé. Le géant vous saisit alors par une jambe et, d'une pichenette, vous projette dans les airs. Après un magnifique vol plané, vous retombez lourdement sur le sol. Allez-vous maintenant :

Lui assener un coup de poing dans l'estomac ? Rendez-vous au [139](#)

Lui donner un coup de tête dans les côtes ? Rendez-vous au [372](#)

Lui envoyer un coup de pied au coude ? Rendez-vous au [235](#)

## 157

La *Terrifiante* fait voile vers l'ouest, en direction de la côte. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Au bout de ce temps, vous atteignez la côte, pratiquement à la hauteur du mont Martu-Amurru, un gigantesque pic recouvert d'une forêt dense, surplombant le petit port de pêche de Kirkuk. Allez-vous :

Débarquer avec vos forbans afin d'effrayer les habitants pour qu'ils vous donnent tout leur Or ? Rendez-vous au [102](#) Naviguer le long de la côte vers la redoutable cité de Kish ? Rendez-vous au [223](#)

## 158

Après avoir allumé des torches, vous vous engagez dans le tunnel à la tête de vos hommes. Quelques centaines de mètres plus loin, vous arrivez devant une porte solidement verrouillée. Vous arc-boutant, vous exercez une forte pression contre le panneau de bois pour en tester la résistance. Il ne bouge pas d'un pouce mais, en revanche, le sol se dérobe sous vos pieds, et vous disparaissiez dans un trou béant, sans pouvoir vous retenir à quoi que ce soit. Heureusement, votre chute est de courte durée : elle vient de se terminer dans les eaux glaciales d'un lac souterrain. Quelques secondes vous suffisent pour reprendre votre souffle — et vos esprits. Rendez-vous au [53](#).

## 159

A l'évidence, votre équipage ne déborde pas d'enthousiasme en voyant s'approcher les récifs ! Et leurs pires craintes se réalisent, lorsque la *Terrifiante* vibre de toute sa charpente, après qu'un horrible grincement s'est fait entendre. Votre bateau vient de s'échouer sur un haut-fond rocheux. Les marins de Kish, constatant votre situation critique, hésitent quelque peu. Néanmoins, ils se préparent à l'abordage ; en effet, le moindre tirant d'eau de leur navire leur donne plus de sécurité. Cependant, vous êtes rassuré en voyant votre équipage se ressaisir, prêt à accueillir, comme il se doit, l'assaillant.

NAVIRE DE GUERRE DE KISH **COMBATIVITÉ : 10 FORCE :**  
8

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [234](#).





**160** *Tout à coup, une énorme masse de neige se dirige vers vous à une vitesse folle.*

Le ravin court sur une longue distance, en faisant des tours et des détours. De plus, vous progressez dans une épaisse couche de neige. Au fur et à mesure que vous avancez, les cris et les plaintes augmentent en intensité et en fréquence. Tout à coup, une énorme masse de neige, de glace, et de rochers mélangés apparaît à l'extrémité du ravin, se dirigeant vers vous à une vitesse folle. Dans un réflexe désespéré, vous faites un saut de côté, et vous vous aplatissez contre la paroi du ravin, évitant de justesse d'être emporté par l'avalanche. Mais quelques-uns de vos hommes ont été moins rapides que vous, et sont balayés par la masse de neige et de rocs. Vous perdez 2 points de **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Reprenant votre marche, vous apercevez un peu plus loin des êtres recouverts d'une épaisse fourrure blanche. Ce sont eux les responsables de l'avalanche, car ils sont fort occupés à préparer de nouveaux projectiles, dans le but évident de les précipiter sur vous. Allez-vous courir vers ces créatures des neiges avant qu'elles ne déclenchent une nouvelle catastrophe (rendez-vous au [220](#)), ou préférez-vous faire demi-tour et, après avoir dévalé le ravin le plus vite que vous le pourrez, reprendre votre marche sur le sentier (rendez-vous au [244](#))?

Sans ménager aucunement vos efforts, vous parvenez enfin à déséquilibrer le rocher qui bascule sur les marches avant de dévaler l'escalier dans un bruit d'enfer. En entendant les raclements de votre arme contre la pierre, les Troglodytes s'étaient précipités vers vous, abandonnant la sécurité que leur offrait le couloir. Il est trop tard lorsqu'ils aperçoivent l'énorme masse de pierre venant à leur rencontre, et bientôt leurs hurlements de terreur cessent, à l'instant même où leur existence s'achève. Rendez-vous au [307](#).

## 162

Le corps sans vie de la Sangsue glisse de votre épaule, et tombe dans un bruit mou à vos pieds. Levant les yeux vers le trou d'où elle a surgi, vous constatez qu'il est de vaste dimension, et que des cavités semblent avoir été creusées dans l'une de ses parois à intervalles réguliers, de telle sorte qu'il doit être possible de grimper à l'intérieur de cette espèce de puits. Allez-vous continuer de descendre l'escalier (rendez-vous au [183](#)), ou vous engager dans la tanière de la Sangsue (rendez-vous au [199](#)) ?

## 163

Portant l'arbalète à votre épaule, vous visez soigneusement et vous lâchez la flèche qui part en sifflant pour aller se planter entre les deux yeux du monstre. Aussitôt, elle explose en produisant un éclair d'un intense éclat bleu. Lentement, le monstre s'affaisse sur le sol, la tête déchiquetée. Des rugissements accompagnés de lourds piétinements finissent par vous convaincre que l'endroit n'est pas des plus hospitaliers ! Aussi, vous n'hésitez pas à faire demi-tour, et à regagner le pont de la *Terrifiante*. Rendez-vous au [219](#).

## 164

Contournant les récifs qui la bordent, vous vous dirigez vers l'île de Trysta. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez **1** jour sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal ou supérieur, ajoutez 2 jours. Puis rendez-vous au [152](#).

## 165

La gargouille pivote facilement, déclenchant par la même occasion un mécanisme qui fait s'ouvrir la porte de pierre dans d'effroyables grincements. Sans hésiter, vous la franchissez. Rendez-vous au [179](#).

## 166

Avec l'énergie du désespoir, vous tournez la roue du gouvernail, et la *Terrifiante* vire de bord au moment même où elle allait heurter l'iceberg. Alors que vous longez la montagne de glace, le brouillard se dissipe un instant, ce qui vous permet d'apercevoir, pris dans les glaces à environ cent mètres au-dessus de l'eau, une grande galère. Allez-vous mettre votre bateau en panne pour vous approcher de l'iceberg à l'aide d'un canot (rendez-vous au [221](#)), ou vous éloigner au plus vite de ce dangereux obstacle pour poursuivre votre navigation vers le sud (rendez-vous au [217](#))?

## 167

La *Terrifiante* trace sa route à bonne allure dans la mer du Sud, en direction des Trois Sœurs. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal ou supérieur, ajoutez 5 jours. Les Trois Sœurs se profilent maintenant à l'horizon. En vous en approchant, vous constatez qu'elles sont fort peu éloignées les unes des autres. La première est peu élevée et couverte de vergers. Ça et là, vous distinguez de petits villages composés de huttes aux toits de chaume. L'île suivante est un volcan qui ne semble pas être en activité. Son sommet culmine à environ six cents mètres, et ses flancs sont couverts de forêts. Quant à la troisième île, pas très élevée, non plus, elle est principalement couverte de sable et de palmiers. Sur laquelle des trois îles allez-vous débarquer ?

L'île aux Vergers ? Rendez-vous au [38](#).

L'île Volcanique ? Rendez-vous au [369](#)

L'île aux Palmiers ? Rendez-vous au [354](#))



**168** *Les yeux du Renax, d'un rouge vif, se fixent sur vous avec une inquiétante intensité.*

## 168

Le tunnel débouche subitement dans une grotte de vastes dimensions. Reposant sur les rochers inégaux qui en forment le sol, ses redoutables pattes terminées par de puissantes pinces sortant de son épaisse carapace, se trouve le Renax. Ses yeux d'un rouge vif s'agitent en tous sens, puis se fixent sur vous avec une inquiétante intensité. Poussant négligemment un rocher de sa pince supérieure, il murmure : — De la nourriture ! Mmmm ! De la nourriture ! Puis, détendant ses pattes, il se précipite vers vous.

**RENAX HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 12**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [374](#).

## 169

Vous vous jetez sur le côté au moment même où l'effroyable roue arrive à votre hauteur. En sifflant, elle passe devant vous et, poursuivant son chemin, elle termine sa course en heurtant sèchement l'une des portes de bois, dans laquelle ses pointes aiguisées se fichent profondément. La cavité où se trouvait la roue est un cul-de-sac. Aussi, ce n'est pas par là que vous pourrez vous enfuir de ce maudit puits. — Bien joué ! Vous êtes un fin renard ! s'exclame le Père Supérieur. Voulez-vous faire une autre tentative?

Quelle porte allez-vous ouvrir maintenant :

La porte à l'Etoile ? Rendez-vous au [380](#)

La porte au Triangle ? Rendez-vous au [327](#)

La porte au Croissant ? Rendez-vous au [249](#)

Vous manœuvrez la *Terrifiante* du bout des doigts, sondant le chenal sans discontinuer, ne donnant que de légères caresses à la roue du gouvernail, ne hissant ou n'amenant que la trinquette ou le foc. Cependant, tout à coup, votre bateau s'arrête net. Et pourtant, vous n'avez pas frotté, vous n'avez heurté ni rocher ni banc de sable... Inquiet, l'équipage se précipite à la proue. Horrifié, il revient vers vous en hurlant qu'une créature — une énorme créature — obstrue entièrement le chenal. Courroucé devant la poltronnerie de vos hommes, vous ouvrez la bouche pour leur adresser quelques qualificatifs bien sentis. Mais, avant même que vous ayez pu prononcer la moindre amabilité, votre bouche s'arrondit plus encore en voyant un tentacule jaunâtre, suivi d'un autre, puis d'un autre encore, apparaître sur le plat-bord avant de la *Terrifiante*. Totalement paralysé, vous les voyez onduler sur le pont, bientôt rejoints par d'autres. Et votre effroi est à son comble lorsqu'une créature monstrueuse se dresse hors des flots et vous fixe de ses yeux glauques, de toute sa hauteur égale à celle de votre grand mât. Les jambes tremblantes, vous vous resaisissez quelque peu pour combattre cette nouvelle horreur.

**MONSTRE DES RÉCIFS COMBATIVITÉ : 9 FORCE : 6** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#).

La *Terrifiante* va bonne allure dans la mer Intérieure, droit sur la ville neutre d'Assur. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Si le nombre de jours porté actuellement sur votre **LIVRE DE BORD** est impair, rendez-vous au [376](#). S'il est pair, rendez-vous au [357](#).



## 172

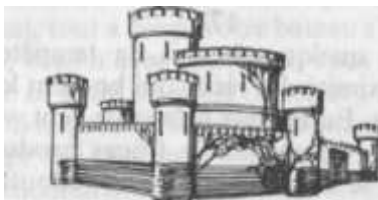
Au bout de quelques heures, la tempête vous a poussé à proximité des récifs qui bordent le nord de l'île de Trysta. Entre deux rafales de vent, vous pouvez entendre l'épouvantable fracas produit par la mer en furie se heurtant contre les redoutables brisants. La *Terrifiante* poursuit sa route, sans que vous puissiez faire quoi que ce soit pour l'empêcher de s'engager sur les hauts-fonds. Et puis elle semble frémir de la quille jusqu'au sommet du grand mât qui, dans un sinistre craquement, s'abat sur le pont. La *Terrifiante* prend alors une gîte qui va en s'accroissant de minute en minute, et c'est en vain que votre équipage s'acharne à mettre les canots à la mer. Lorsque la tempête se sera calmée, il ne restera plus rien de la *Terrifiante* et de son équipage. Votre aventure se termine ici.

## 173

Le corridor s'enfonce dans la plus totale obscurité. Mais, en avant de vous, vous distinguez un rai de lumière, qui ne peut provenir que de dessous une porte. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [289](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [5](#).

## 174

Impossible de vous débarrasser de ces parasites maintenant qu'ils ont pénétré dans votre corps. Impossible de survivre, également. Car, en quelques minutes, ils vous ont transformé en une espèce de coquille vide, dans laquelle ils ont pondu leurs œufs, qui n'éclore que lorsqu'un autre aventurier commettra la même erreur que celle que vous venez de commettre. Votre aventure vient de se terminer.



## 175

La *Terrifiante* est trop lente. Les navires de guerre ont tôt fait de vous rattraper, et se trouvent maintenant l'un à tribord, l'autre à bâbord. Déjà, des nuées de flèches s'abattent sur votre pont, alors que de solides grappins se fixent sur vos plats-bords et dans votre gréement. Préparez-vous à l'abordage !

NAVIRES DE GUERRE **COMBATIVITÉ** : 10 **FORCE**: 14 Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [104](#).

## 176

Les cavaliers vous suivant à bonne distance, vous regagnez la *Terrifiante* et, sans demander votre reste, vous mettez à la voile. Cependant, à peine avez-vous quitté l'abri de la crique qu'un vent frais venu du sud se lève. A l'évidence, c'est le signe du profond mécontentement du Roi des Quatre Vents, car ce qui n'était tout d'abord qu'une brise se transforme vite en une tornade mugissante, qui blanchit les eaux de la mer pour les transformer en vagues hautes comme des cathédrales. Impuissant à manœuvrer la *Terrifiante* dans de telles conditions, vous la laissez filer au gré des éléments. Au bout d'une semaine, la tempête s'apaise enfin. Votre épuisement et celui de vos hommes sont tels que vous ne réagissez même pas en constatant que vous êtes revenu à votre point de départ : le port de Tak est droit devant vous, à quelques encablures seulement. Vous avez perdu trop de temps pour songer à reprendre votre course, à relever le défi. Aussi, votre aventure se termine ici.

## 177

Échappant à la poigne du monstre, vous lui expédiez un formidable coup de poing dans l'aine. Un coup de poing si violent qu'une intense douleur vous traverse le bras, vous faisant perdre 1 point d'**ENDURANCE**. En grimaçant de douleur, vous vous redressez et vous faites face au Cyclope avec la ferme intention d'en terminer. Allez-vous :

Le frapper à la poitrine ? Rendez-vous au [18](#) Lui porter une manchette à la saignée du bras ? Rendez-vous au [337](#) Lui donner un coup de coude dans les côtes ? Rendez-vous au [29](#)

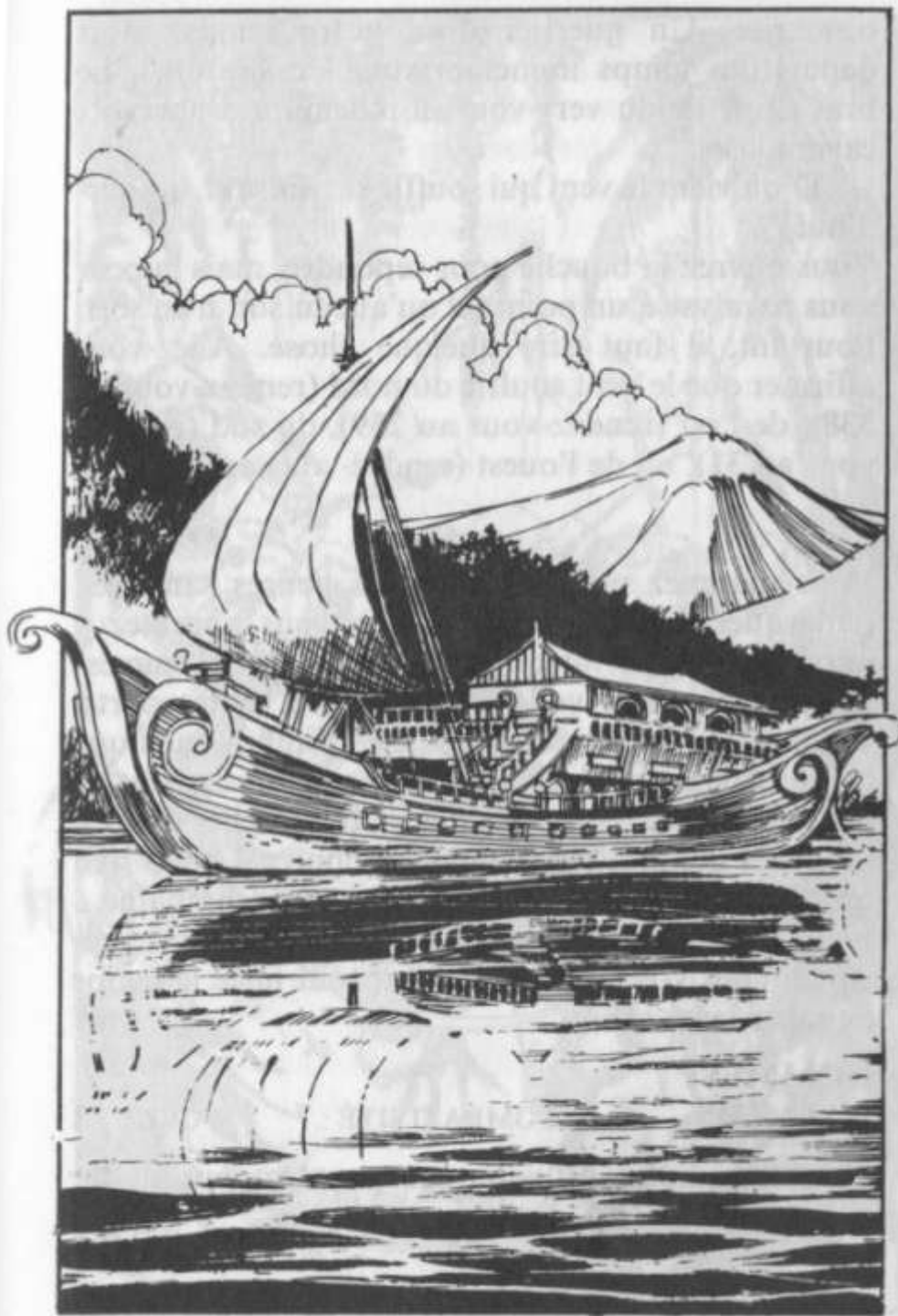


**178**

Vous contournez la pointe sud de l'île de Trysta, et vous mettez le cap sur le détroit des Ames Perdues. A quelque cinquante milles au large de la ville de Marad, vous écarquillez les yeux : une île vient d'apparaître à l'horizon ! Vous vous précipitez sur votre carte, puis sur votre sextant, puis de nouveau sur la carte ; rien sur celle-ci ne correspond au relevé que vous venez de faire... L'île dont vous vous rapprochez à bonne allure *n'existe pas* ! Ou, du moins, elle ne figure sur aucune carte. Et pourtant, vous vous trouvez dans la partie la plus fréquentée de la mer Intérieure... Allez-vous débarquer sur cette île (rendez-vous au [38](#)), ou jugez-vous plus prudent de l'éviter et de poursuivre votre navigation (rendez-vous au [4](#))?

**179**

Vous vous trouvez maintenant au seuil d'un hall long et de faible largeur, dont les murs sont percés, à intervalles réguliers, d'alcôves. Le sol, quant à lui, est pavé de dalles, dont la plupart, de forme ovoïde, font une soixantaine de centimètres de diamètre. Allez-vous vous diriger vers l'une des alcôves pour voir ce qu'elle peut contenir (rendez-vous au [218](#)), examiner les dalles ovoïdes de plus près (rendez-vous au [190](#)), ou vous diriger directement vers une porte que vous apercevez à l'autre extrémité du hall (rendez-vous au [248](#)) ?



**181** *Vous naviguez jusqu'à apercevoir une galère d'agrément remontant le courant.*

## 180

Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez vendre les esclaves que vous possédez (rendez-vous au [349](#)). Mais vous pouvez également regagner la *Terrifiante* (rendez-vous au [238](#)).

## 181

Les vents vous sont favorables et, après six jours de mer, vous arrivez en vue de la ville de Lagash. Après avoir donné l'ordre d'amener la grand-voile, vous mettez le cap sur l'embouchure de la Parine — un fleuve coulant au pied des murailles de la cité — dans l'intention d'en remonter le cours. Vous naviguez ainsi pendant quelques temps, jusqu'à apercevoir une galère d'agrément remontant comme vous le courant, mais à très faible allure. En un instant c'est le branle-bas de combat à bord de la *Terrifiante*. Et, lorsque les deux bateaux sont bord à bord, la racaille qui forme votre équipage saute sur le pont de la galère dans un bel ensemble. Seuls quelques gardes à l'armure trop astiquée pour être efficaces vous offrent un semblant de réplique.

**GALÈRE COMBATIVITÉ : 8 FORCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [280](#).

## 182

— Rien à faire, capitaine, répondent-ils d'un air décidé. Vous nous avez fait rencontrer trop de monstres, et trop de nos compagnons sont morts d'une façon atroce. Pour nous, le voyage est terminé, et nous retournons à Tak où, au moins, nos ennemis sont des humains !

Et, sans vous laisser le temps de répliquer, ils se précipitent vers le canot qu'ils poussent à la mer. Bientôt, ils ont regagné la *Terrifiante* qui, toutes voiles dehors, disparaît à l'horizon en direction du nord. Il ne vous reste plus qu'à espérer que votre adversaire, Abdul le Sanguinaire, croise dans les parages et vous

tire de ce mauvais pas ! Mais, quoi qu'il en soit, votre aventure se termine ici.

## 183

L'escalier aboutit enfin dans une vaste crypte — un mausolée plutôt — car la salle est encombrée de sarcophages, de cercueils et même de corps simplement roulés dans un linceul. Prudemment, vous faites quelques pas sur le sol boueux et vous vous arrêtez devant un cercueil, vous demandant si vous allez en soulever le couvercle ou non. C'est alors que se fait entendre un lugubre gémissement qui vous fait dresser les cheveux sur la tête. Lentement, très lentement, vous vous retournez ; au pied de l'escalier se tient un guerrier de grande taille, dont l'armure d'une blancheur éclatante resplendit dans la demi-obscurité. Un guerrier d'un autre temps, mort depuis des temps immémoriaux. Un fantôme. Le bras droit tendu vers vous, il murmure d'une voix caverneuse :

— D'où vient le vent qui souffle sur Enraki, aujourd'hui ?

Vous ouvrez la bouche pour répondre, mais la peur vous paralyse à un point tel qu'aucun son n'en sort. Pourtant, il faut dire quelque chose. Allez-vous affirmer que le vent souffle du nord (rendez-vous au [338](#)), de l'est (rendez-vous au [259](#)), du sud (rendez-vous au [31](#)), ou de l'ouest (rendez-vous au [14](#)) ?

## 184

Vous marchez pendant quelques heures sans rien remarquer d'intéressant, et vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsque, soudain, des Hommes-Lézards pygmées vous entourent de toutes parts. Inutile de vous leurrer : vous êtes tombés dans une embuscade. Ces créatures sont, avec leurs cousins de haute taille du désert, parmi les plus cruelles de toutes celles qui hantent le monde connu ; il n'y a rien qu'elles apprécient plus que la chair humaine... Leurs lances levées et leurs arcs bandés, elles se précipitent sur vos hommes qui ont tout juste le temps de saisir leurs sabres.



184 Soudain des Hommes-Lézards pygmées vous entourent de toutes parts.



## HOMMES-LÉZARDS COMBATIVITÉ : 7 FORCE : 8

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [40](#).

### 185

Le voyage vers Assur est rapide, et il se déroule sans incidents notables. Ajoutez 1 jour sur votre **LIVRE DE BORD**. A peine débarqué, vous vous rendez sur la place du marché, dans l'espoir d'y trouver quelques matelots que vous pourriez recruter pour votre équipage de pirates. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [283](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [146](#).

### 186

Sans doute avez-vous été repéré par un habitant vigilant lorsque vous avez pénétré dans le champ de blé car, alors que vous arrivez à proximité de la ville, vous vous trouvez face à face avec des centaines de Miliciens de Kish, à l'évidence prêts à défendre leurs biens avec la plus grande énergie.

## MILICIENS COMBATIVITÉ : 8 FORCE: 10

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [128](#).

### 187

Avec l'énergie du désespoir, vous projetez votre bras en avant dans l'intention de frapper le Cyclope à la saignée du bras. Mais votre adversaire a prévu cette malheureuse tentative et, vous saisissant la main, il vous jette avec violence sur le sol, vous faisant perdre de ce fait 1 point d'**ENDURANCE**. En grimaçant, vous vous remettez vite sur pied et vous vous glissez d'un mouvement souple derrière le monstre. Allez-vous maintenant :

Lui envoyer un coup de pied dans les jambes ? Rendez-vous au [115](#)

Lui donner un coup de coude dans la colonne vertébrale ? Rendez-vous au [132](#)

Prendre votre élan et sauter pour le frapper de vos deux pieds dans le dos ? Rendez-vous au [384](#)

## 188

Vous débarquez en compagnie de la plupart des membres de votre équipage et, longeant le bas de la montagne, vous vous mettez à la recherche d'un chemin qui pourrait vous permettre de contourner la forteresse. Ajoutez 2 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Enfin, vous arrivez à la hauteur d'un étroit sentier et vous vous y engagez. Tout d'abord, il monte en serpentant à travers une épaisse forêt qui, bientôt, fait place à une étendue rocheuse et désolée. Puis les premières neiges apparaissent, alors que la pente se fait de plus en plus abrupte. Le sommet de la montagne n'est plus très éloigné, lorsque vous apercevez, sur une hauteur située non loin de vous, la forme caractéristique d'un temple d'Enraki, dont la structure de bois gémit sous les rafales du vent. Si vous désirez faire un détour pour voir ce temple de plus près, rendez-vous au [359](#). Mais, si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [52](#).



## 189

Les affaires marchent au ralenti, et vos esclaves, qui ne sont plus de la première fraîcheur après être restés trop longtemps à fond de cale, n'attirent pas la foule. Après déduction de la commission due au marchand, vous recevez 8 Pièces d'Or par esclave.

Ajoutez le nombre de Pièces d'Or que vous avez gagnées à votre Butin, puis rendez-vous au [279](#).

## 190

Vous vous mettez à genoux, et vous effleurez une dalle des mains. A votre immense stupéfaction, vos doigts pénètrent dans la masse grise d'où s'échappe un hurlement, en même temps qu'en jaillissent des jets d'acide. Promptement, vous faites un bond en arrière, mais vous n'avez pas été assez rapide et vous ne pouvez éviter le flot d'acide qui vous atteint à l'épaule. Vous perdez **2** points d'**ENDURANCE**. La « chose » hurle toujours et continue à cracher le dangereux liquide dans votre direction. Le sabre à la main, vous vous approchez avec la plus grande prudence.

**CEIL D'ACIDE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [205](#).

## 191

Vous naviguez maintenant au large de la redoutable cité de Marad. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même total est égal ou supérieur, ajoutez 5 jours. Alors que vous n'êtes plus éloigné que d'une cinquantaine de milles du détroit des Ames Perdues, vous apercevez soudain à l'horizon une île qui ne figure sur aucune des cartes dont vous disposez. Allez-vous mettre le cap sur cette île (rendez-vous au [38](#)), poursuivre votre route vers le détroit (rendez-vous au [4](#)), ou préférez-vous V virer de bord et faire voile vers l'île du Roc après avoir longé la côte sud de l'île de Trysta (rendez-vous au [257](#))?

## 192

Tous les hommes du village sont maintenant réduits à l'impuissance, alors que femmes et enfants ont fui vers l'intérieur de l'île. Furieux d'avoir été ainsi jetés en prison sans aucune raison, vos hommes ont vite fait de transformer le village en brasier. Puis, laissant derrière vous un paysage désolé, vous regagnez la *Terrifiante* qui est toujours sagement mouillée au large. Rendez-vous au [314](#).

## 193

Il est trop tard pour éviter la catastrophe. Dans un sinistre craquement, la *Terrifiante* percute la montagne de glace, avec un choc si violent que le grand mât s'abat d'une pièce sur le pont. Dans un effroyable rugissement, des trombes d'eau s'engouffrent dans votre navire qui s'enfonce inexorablement dans l'océan, vous noyant, vous et votre équipage tout entier. Votre aventure se termine ici.

## 194

Après un jour d'attente seulement, une caravane composée d'énormes Octopèdes de couleur ocre surgit de derrière une dune. Les animaux, lourdement chargés, sont gardés par une douzaine d'Hommes-Lézards qui, confortablement installés sur leur dos, surveillent les environs avec la plus grande attention. D'un geste, vous faites signe à vos hommes de se tenir à couvert pour laisser la caravane approcher. Et, lorsqu'elle n'est plus qu'à quelques mètres de vous, vous vous précipitez vers elle, l'arme au poing, en poussant des hurlements. Ce qui apparemment n'effraie pas le moins du monde les Hommes-Lézards qui, calmement, saisissent leurs longs arcs et, après les avoir bandés, vous expédient une volée de leurs longues flèches. Les hommes tombent tout autour de vous, et vous perdez 2 points de **FORCE**

**D'ÉQUIPAGE.** Les Hommes-Lézards sautent maintenant à terre, et un furieux combat au corps à corps s'engage.

**CARAVANE COMBATIVITÉ : 8 FORCE : 6**

Si votre équipage sort vainqueur de ce combat, ajoutez **1** jour sur votre **LIVRE DE BORD**, et rendez-vous au [329](#).



**194** *Les Octopèdes sont gardés par des Hommes-  
Lézards confortablement installés sur leur dos.*

## 195

Le casque, à l'évidence l'œuvre d'un Maître Magicien, attire les effroyables Suceurs de Cerveau hors de votre corps avant qu'ils n'aient pu vous causer des dommages irréparables. Laissant là les autres cadavres, vous poursuivez votre chemin dans le tunnel. Rendez-vous au [240](#).

## 196

Vous vous précipitez vers la créature et, avant qu'elle n'ait pu esquisser le moindre geste de défense, vous lui expédiez un formidable coup de poing dans la mâchoire. Le monstre perd **2** points d'**ENDU-RANCE**. Néanmoins, il parvient à se redresser en chancelant. D'un pas mal assuré, il avance vers vous, les bras écartés, dans l'intention évidente de vous saisir pour vous écraser contre sa poitrine. Allez-vous :

Le frapper à l'œil ? Rendez-vous au [156](#)

Vous glisser de côté pour lui donner un coup de coude au bras ? Rendez-vous au [74](#)

Sauter pour essayer de lui porter un coup de vos deux pieds dans l'estomac ? Rendez-vous au [60](#)

## 197

Vous naviguez droit vers les rivières de la Mort. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même total est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Arrivé au large de l'embouchure de la plus importante des rivières, vous jetez l'ancre et vous débarquez en compagnie de la plus grande partie de votre équipage. Sans attendre, vous vous enfoncez dans les terres, à la recherche de tout indice qui pourrait vous indiquer la présence d'une caravane. Après quelques heures d'une marche épuisante, vous arrivez en vue d'une rangée de hautes collines désertiques enserrant d'étroits défilés, de profondes vallées et le

lit de cours d'eau pour le moment à sec. Allez-vous escalader ces collines (rendez-vous au [239](#)), ou préférez-vous examiner de plus près les passages qui les traversent, au cas où vous pourriez y découvrir quelque chose d'intéressant (rendez-vous au [226](#)) ?

## 198

Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, rendez-vous au [277](#). Sinon, rendez-vous au [341](#).

## 199

Vous progressez avec peine dans l'étroit boyau qui, enfin, débouche à l'air libre, sur le toit du temple. Tout en bas, vous pouvez apercevoir vos hommes errer dans la végétation, à la recherche d'un chemin. En ce qui vous concerne, vous n'avez pas le choix : il vous faut redescendre dans le temple. Autour de vous se trouvent quelques ouvertures, orifices de tunnels verticaux sans aucun doute. Vous choisissez la plus large et la moins profonde, et vous vous laissez glisser, jusqu'à atteindre une sorte de petite pièce dans laquelle vous remarquez deux portes. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de droite (rendez-vous au, [289](#)), ou la porte de gauche (rendez-vous au [264](#))?

## 200

Rendez-vous au [50](#).

## 201

Saisissant la corne à deux mains, vous tirez le crâne vers vous de toutes vos forces. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [232](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [243](#).



## 202

Seize lézards s'alignent dans la course suivante. Mais quatre d'entre eux sont les favoris : Omar Shazi, Basilique, Wazi Biin, et El Savak. Il serait donc plus prudent de parier sur l'un de ces quatre concurrents. Dès que vous aurez fait votre choix, placez votre mise devant vous : 20 Pièces d'Or ou deux esclaves, comme vous le désirez, puis lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [118](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [131](#). Enfin, si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [106](#).

## 203

Le sabre traverse le Chat roux de part en part... mais sans lui causer le moindre dommage ! Rendez-vous au [322](#).

## 204

Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 3 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 4 jours. Puis rendez-vous au [27](#).

## 205

L'œil est maintenant silencieux, totalement déchiqueté à vos pieds. De l'acide s'en échappe encore, attaquant le sol d'où s'échappent des fumerolles blanchâtres. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez maintenant aller examiner l'une des alcôves. Rendez-vous dans ce cas au [218](#). Sinon, vous vous dirigez vers la porte (rendez-vous au [248](#)).

## 206

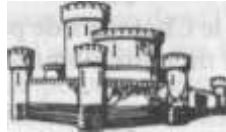
Après avoir pris un court élan, vous bondissez et, détendant brusquement vos jambes, vous expédiez un violent coup de vos deux pieds réunis en plein dans la poitrine du Cyclope, ce qui lui fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Le souffle coupé, le monstre pousse un grognement, tout en s'écroulant lourdement sur le sol. Néanmoins, dans un dernier réflexe, il parvient à vous

saisir l'avant-bras de son énorme main, et il vous projette dans les airs. Allez-vous :

Lui porter une manchette au coude ? Rendez-vous au [145](#)

Le frapper à l'aisselle ? Rendez-vous au [305](#)

Lui mordre le poignet ? Rendez-vous au [276](#)



**207**

Louvoyant dans le traître delta de Kish, vous regagnez enfin les eaux de la mer du Sud. Allez-vous maintenant mettre le cap vers l'île de Kazallu pour vous ravitailler (rendez-vous au [108](#)), ou gouverner la *Terrifiante* pour vous éloigner au plus vite des côtes de Kish en faisant voile plein est (rendez-vous au [340](#))?

**208**

A peine la *Terrifiante* s'est-elle libérée de la galère que vous apercevez de nombreuses voiles venant de Marad. Allez-vous essayer de vous glisser à travers les nombreux bâtiments de cette forte escadre (rendez-vous au [153](#)), ou préférez-vous tenter votre chance en essayant de vous faufiler dans la flotte moins imposante des galères de Shurrapak (rendez-vous au [127](#))?

**209**

Un bond désespéré vous propulse à l'abri d'une saillie de rocher, au moment même où l'énorme projectile allait vous écraser. En poussant un soupir de soulagement, vous dévalez la ravine jusqu'au sentier où vous avez laissé votre équipage, tout en lançant des regards inquiets par-dessus votre épaule. Rendez-vous au [111](#).

## 210

— Quitte ces lieux ! hurle le fantôme. Disparais ! Et il vous indique une arche de faible hauteur, sous laquelle vous passez sans demander votre reste, pour vous retrouver au pied d'un grand escalier en spirale dont le sommet se perd dans l'obscurité.

— Va-t'en, entendez-vous encore derrière vous. Mais cette fois le fantôme semble vous implorer.

— Va-t'en...

Sans hésiter, vous commencez à grimper les marches de l'escalier qui vous conduisent vite devant une porte. Rendez-vous au [289](#).

## 211

Toutes voiles dehors, la *Terrifiante* file maintenant bonne allure vers Calah. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même total est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Calah est un port minable, dont la réputation n'est pas des meilleures. Pour dire la vérité, Tak n'a pas grand-chose à lui envier en ce qui concerne les forbans qui le fréquentent. Au moins votre équipage ne sera-t-il pas trop dépaysé ! A peine avez-vous jeté l'ancre au milieu de bâtiments battant tous pavillon noir que vous mettez pied à terre pour vous diriger d'un bon pas vers le quartier des jeux. Allez-vous tenter votre chance : Au pugilat ? Rendez-vous au [48](#)



Enfin, la tempête finit par s'apaiser, laissant le ciel sans nuages et la mer sans rides. — Capitaine, hurle alors la vigie, une voile à bâbord ! Un navire marchand ! Il semble qu'il ait été drôlement secoué par la tempête !... Vous commandez alors la manœuvre pour vous approcher du bâtiment qui a en effet — vous vous en apercevez rapidement — subi de nombreuses avaries : il a perdu son mât et la plupart de ses voiles pendent lamentablement. Allez-vous l'aborder et le piller (rendez-vous au [302](#)), ou préférez-vous effrayer son capitaine afin qu'il vous remette tout l'Or dont il peut disposer sans avoir à combattre (rendez-vous au [326](#)) ?

Vous débarquez en compagnie de quelques matelots, et vous vous mettez en route sans tarder vers l'intérieur de l'île, en direction du pic qui s'élève au centre des terres. Vous êtes à peine à mi-chemin du sommet de la montagne, lorsque votre progression est arrêtée par un très haut mur qui semble faire le tour du centre de l'île. Vous le longez sur quelques centaines de mètres, jusqu'à parvenir à une ouverture, de chaque côté de laquelle se dresse une gigantesque statue. Les deux statues ont les bras levés vers le ciel, et sur leurs énormes paumes repose un lourd madrier de chêne. Du madrier tombent des cordes auxquelles sont pendus des aventuriers tels que vous, qui se balancent horriblement sous un léger vent... Soudain, un être de petite taille à la peau complètement ratatinée apparaît devant vous. La robe noire dont il est revêtu ne fait qu'accentuer l'air de méchanceté qui déforme son visage. — Ainsi, vous désirez voir le sommet de cette montagne. C'est possible. Tout est possible ici. Mais, l'un de vous va devoir affronter le Gardien ! Il éclate alors d'un horrible ricanement, tout en se plantant devant vous, les mains sur les hanches, dans une attitude de défi. Allez-vous accepter de combattre ce Gardien (rendez-vous au [298](#)), ou passer outre et franchir l'ouverture du mur (rendez-vous au [389](#)) ?

## 214

La porte vole en éclats, découvrant ainsi l'intérieur d'un petit temple au centre duquel repose la statue en bois d'un grand guerrier, allongée sur un bloc de granit. Dans la pierre est gravée l'inscription suivante :

### **AXILLON SAINT GUERRIER POURFENDEUR DE DRAGONS**

Sur l'épaule gauche du gisant est posée une arbalète. Vous vous en emparez et vous remarquez qu'elle est armée et qu'elle semble en état de fonctionner. Cependant, vous n'avez pas le temps de l'examiner plus en détail, car le feu dévore maintenant la galère tout entière, menaçant de vous prendre au piège. Il est temps de battre en retraite. Rendez-vous au [291](#).

## 215

En compagnie de votre escorte, vous arrivez bientôt en vue d'une imposante forteresse dont chacune des tours est hérissée de bannières qui claquent au vent. En vous en approchant, vous constatez qu'elle est gardée par des centaines d'hommes d'armes. Après en avoir franchi le lourd portail, vous pénétrez dans la cour intérieure, toute bruyante des festivités qui se préparent. Aussitôt, votre équipage est conduit vers les cuisines où il lui est offert à boire et à manger, alors que vous-même suivez les officiers vers la salle des festins où trône le Roi des Quatre Vents entouré de sa cour. En vous adressant un geste de bienvenu, le puissant monarque vous indique une place où vous asseoir, non loin de son trône. Puis, élevant la voix pour couvrir le tapage qui règne dans l'endroit, il vous pose des questions sur votre navigation et sur le temps que vous avez rencontré. Allez-vous lui révéler le but exact de votre voyage (rendez-vous au [260](#)), ou préférez-vous vous en abstenir (rendez-vous au [312](#))?

A peine avez-vous fait un pas dans la salle que le feu se met à briller d'un intense rougeoiement, alors que les flammes s'élèvent brusquement jusqu'au plafond. Effrayé, vous êtes sur le point de vous enfuir, lorsqu'un violent craquement vous arrête net, comme paralysé, en même temps qu'une voix de stentor retentit.

— Attendez ! dit la voix.

Dans l'ahurissement le plus total, vous écarquillez les yeux et vous finissez par distinguer, au beau milieu de ce feu infernal, la silhouette d'un être ressemblant à un lézard, tenant un petit trident dans sa patte droite.

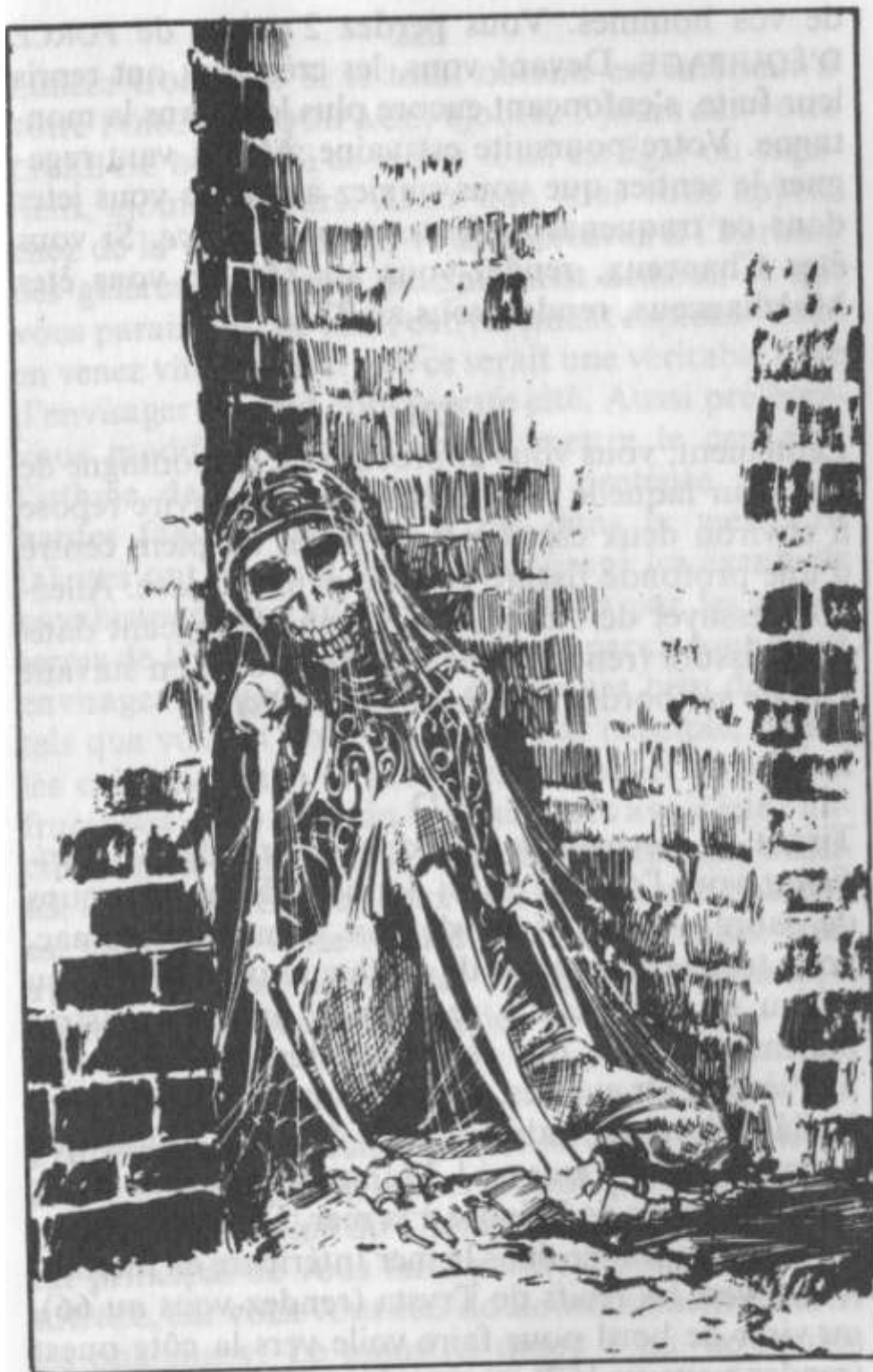
— Attendez, répète la créature. Je veux vous poser une question.

Et c'est en vous fixant d'un regard presque humain qu'elle vous demande :

— Où, dans le Royaume des Morts, pourriez-vous trouver ce qui se tient entre ce qui est en haut et ce qui est en bas ?

Si vous connaissez la réponse à cette étrange question, rendez-vous au [308](#). Sinon, rendez-vous au [317](#).

Le vent gonfle vos voiles, et vous vous éloignez de l'iceberg, traçant votre route vers le sud à bonne allure. Cependant, vous êtes bien conscient que vous n'avez ni les provisions ni l'eau suffisantes pour atteindre Nippur d'une traite. Il vous faut absolument vous ravitailler. Ce que vous pouvez faire en abordant l'île de Kazallu (rendez-vous au [108](#)), ou l'archipel des Trois Sœurs (rendez-vous au [167](#)).



**218** *L'alcôve est occupée par un squelette qui doit être là depuis une éternité.*



## 218

L'alcôve devant laquelle vous vous trouvez est peu profonde, encombrée de toiles d'araignées et occupée par un squelette qui doit être là depuis une éternité. Des lambeaux de vêtements tombant en poussière sont encore accrochés à cette antiquité, qui porte encore le casque et le plastron de ce qui a dû être une magnifique armure. De nombreux anneaux d'or entourent les os de ses doigts. Si vous désirez vous emparer de ces anneaux, rendez-vous au 11. Mais vous pouvez également les laisser là où ils se trouvent et vous diriger vers l'autre porte (rendez-vous au [248](#)) ou, si vous ne l'avez déjà fait, examiner les dalles de forme ovale (rendez-vous au [190](#)).

## 219

Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez maintenant mettre le cap vers l'île aux Vergers (rendez-vous au [386](#)), ou l'île aux palmiers (rendez-vous au [354](#)).

## 220

En poussant des hurlements, vous vous élancez à la tête de vos hommes vers les créatures qui, après avoir fait entendre cette plainte qui vous a attiré dans la ravine, font demi-tour et escaladent la pente à toute allure pour disparaître derrière un gros rocher. Pendant un long moment, vous poursuivez votre chasse, attentif à toute trace qui pourrait vous remettre sur la bonne piste mais, alors que vous vous engagez dans une nouvelle ravine encore plus étroite que la première, une nouvelle masse de neige et de pierres mélangées surgit et écrase quelques-uns de vos hommes. Vous perdez **2** points de **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Devant vous, les créatures ont repris leur fuite, s'enfonçant encore plus loin dans la montagne. Votre poursuite est vaine. Mieux vaut regagner le sentier que vous suiviez avant de vous jeter dans ce traquenard. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [244](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [373](#).

## 221

Lentement, vous vous approchez de la montagne de glace sur laquelle vous débarquez. Le navire repose à environ deux cents mètres de là, en plein centre d'une profonde fissure creusée dans la glace. Allez-vous essayer de l'atteindre en vous engageant dans cette fissure (rendez-vous au [273](#)), ou en en suivant l'un de ses bords (rendez-vous au [288](#)) ?

## 222

Tirant la carcasse de l'Hydre à bord de la *Terrifiante*, vous l'ouvrez en lui donnant de grands coups de sabre. A l'intérieur de son immense estomac, vous trouvez les restes de malheureux matelots, au milieu de vestiges de requins et autres monstres marins. Mais ce qui est plus intéressant c'est les 52 Pièces d'Or avalées, dieu sait où, par la créature ! Voilà qui va arrondir de belle façon le Butin que vous avez déjà amassé ! Maintenant, après avoir rejeté les restes de l'Hydre à la mer, allez-vous poursuivre votre course dans la mer Intérieure en mettant le cap vers les récifs de Trysta (rendez-vous au [66](#)), ou virer de bord pour faire voile vers la côte ouest (rendez-vous au [157](#)), ou vers les marches Orientales (rendez-vous au [10](#)) dans l'intention de mettre à sac quelques villages ?

## 223

Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même total est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Alors que vous vous approchez de la ville de Kish, vous apercevez à l'horizon des galères de guerre puissamment armées, et qui vous paraissent, de plus, extrêmement rapides. Vous en venez vite à penser que ce serait une véritable folie d'envisager un raid contre cette cité. Aussi préférez-vous modifier votre route, et mettre le cap vers l'isthme de Kish, une péninsule protégée par de hautes falaises tombant à pic dans la mer. Ces falaises ont, de tout temps, découragé les éventuels envahisseurs qui auraient été

attirés par les riches terres de la péninsule. Mais il vous paraît tout à fait envisageable qu'un groupe d'hommes bien décidés, tels que vous et votre équipage par exemple, puisse les escalader sans se faire remarquer, et réussir un fructueux coup de main ! Aussi, après avoir jeté l'ancre au pied d'une falaise, vous en entreprenez aussitôt l'escalade. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [263](#). Si ce même résultat est égal ou supérieur, à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [242](#).

## 224

Profitant de l'avantage qui est le vôtre, vous expédiez le coup de poing le plus violent que vous pouvez en plein dans l'aine du Cyclope. Ce qui a pour résultat principal de vous faire perdre 2 points d'**ENDU-RANCE**, car vous vous êtes douloureusement meurtri les phalanges ! Le monstre, quant à lui, ne semble pas avoir souffert le moins du monde de votre coup... Pire encore, le voilà qui se relève et avance d'un pas pesant vers vous, les bras grands ouverts, dans la ferme intention de vous écraser contre sa poitrine. Vite, il vous faut réagir. Allez-vous :

Bondir et lui expédier un coup de pied dans la tête ? Rendez-vous au [290](#) Essayer de le frapper à l'œil ? Rendez-vous au [156](#)

Vous glisser de côté et lui porter un coup de coude au bras ? Rendez-vous au [74](#)

## 225

La stupeur du Supérieur est à son comble lorsqu'il vous voit surgir du puits. Quant à celle du Moine serviteur, elle est indescriptible. Saisissant votre sabre à deux mains, vous vous jetez tout d'abord sur le Moine que vous envoyez à terre avant même qu'il n'ait eu le temps de réagir, puis vous vous précipitez sur son maître.

**SUPÉRIEUR HABILETÉ: 10 ENDURANCE : 8** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [390](#).

## 226

Tous ces passages sont longs, tortueux et, en fait, d'accès peu facile. Vous en parcourez un grand nombre avant de vous décider, dans le plus complet épuisement, à prendre un peu de repos. Cependant, à peine vos hommes ont-ils déballé leurs provisions pour se restaurer quelque peu que des hurlements se font entendre, suivis par le vacarme d'une multitude de bottes cloutées martelant le sol rocheux. Et soudain, à l'extrémité du passage dans lequel vous vous êtes arrêtés, surgit une véritable horde de Gobelins du désert, aux narines écumantes et aux larges oreilles battantes, leurs épées haut levées étincelant dans le soleil. Ils sont bientôt sur vos hommes qui, dans la plus totale pagaille, essaient de s'emparer de leurs armes.

**GOBELINS COMBATIVITÉ : 9 FORCE : 12**

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [147](#).

## 227

La porte s'ouvre sur une petite pièce dans laquelle vous ne remarquez qu'une seule créature. Un Basilique. Et l'épouvantable monstre, qui vous tournait le dos lorsque vous êtes entré, commence à pivoter lentement sur lui-même... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [247](#).

## 228

La statue n'est pas scellée à son piédestal et, malgré son poids, vous parvenez sans grande difficulté à la sortir de la pièce et vous la remettez à votre équipage qui vous attend au bas de l'escalier. De retour à Assur, vous trouvez vite un acheteur qui vous en donne [105](#) Pièces d'Or. Vous poussez même la générosité jusqu'à laisser le rubis au nouveau propriétaire ! Bientôt vous êtes de nouveau à bord de la *Terrifiante*. Examinant votre carte, vous hésitez sur la route à prendre. Allez-vous mettre le cap au sud, pour tenter quelque raid sur la côte ouest (rendez-vous au [45](#)) ou

naviguer vers le sud-est à la recherche d'un navire marchand (rendez-vous au [318](#))?

## 229

Vous plongez les mains dans les vêtements qui recouvrent le corps le plus proche de vous, mais vous les retirez aussitôt en poussant un hurlement de terreur : ils grouillent de gros vers blanchâtres, dont quelques-uns ont pénétré dans la chair de votre bras. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Aucun doute, il s'agit là de ces effroyables parasites connus sous le nom de Suceurs de Cerveaux ; leurs dents acérées leur permettent en effet de se frayer un chemin à travers les chairs, et même les os de leurs victimes, jusqu'à atteindre leur but : le cerveau. Si vous avez en votre possession le Casque de Ut-Napishtim, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).

## 230

Vos hommes finissent par se calmer, mais vous êtes bien conscient que c'est avec une extrême répugnance qu'ils acceptent de vous suivre. La plage ne tarde pas à s'incurver autour d'un petit promontoir derrière lequel vous découvrez l'épave d'un navire marchand dont la carcasse de bois a été blanchie par les intempéries et le soleil. Inutile de chercher quoi que ce soit dans cette relique, mais autour... Et, en effet, dans des anfractuosités de rochers et dans le sable vous découvrez 16 Pièces d'Or que vous pouvez ajouter à votre Butin. Maintenant, allez-vous pénétrer à l'intérieur de l'île (rendez-vous au [42](#)), ou retourner à bord de la *Terrifiante* ? Si vous faites ce dernier choix, vous pouvez mettre le cap vers l'île aux Vergers (rendez-vous au [386](#)), ou vers l'île aux Palmiers (rendez-vous au [354](#)).

## 231

Après avoir jeté l'ancre dans une crique située à quelques kilomètres de la forteresse, vous débarquez avec votre équipage au grand complet, chacun de vos hommes étant armé comme il se doit et portant, dç surcroît, de solides grappins de fer et des



**231** *La grille principale est faite de solides barreaux et protégée par deux imposantes tours.*

échelles. Arrivé à proximité de la citadelle, vous constatez que ses murs sont hauts d'une quinzaine de mètres, et que sa grille principale est faite de solides barreaux de fer et protégée par deux imposantes tours. Allez-vous diriger votre assaut vers les murs (rendez-vous au [367](#) ou vers la grille (rendez-vous au [303](#)) ?

## 232

Tout à coup, la corne se détache du crâne, ce qui vous aurait fait perdre l'équilibre si vous ne vous trouviez dans l'eau ! En quelque lieu que ce soit, trouver la corne d'une Licorne est déjà un événement heureux. Mais au fond de la mer ! Vous gagnez 2 points de **CHANCE**. Maintenant, vous pouvez reprendre votre progression dans le tunnel. Rendez-vous au [168](#).

## 233

Vous vous dirigez vers les quais, où se trouvent toutes les tavernes à matelots du port. Alors que vous pénétrez dans l'une d'elles, une forte poigne s'abat sur votre épaule. Vous retournant, vous avez le temps d'apercevoir l'espace de quelques secondes juste avant qu'un énorme poing ne vous atteigne en plein menton et ne vous expédie à terre — le visage grimaçant de votre plus vieil ennemi, Shamit Gawel Nestafa.

— Chien, hurle-t-il, par ta faute, j'ai perdu le bateau que j'avais construit de mes propres mains ! Tu vas le payer maintenant.

Et, sans plus de détails et le sabre à la main, il se précipite vers vous.

**SHAMIT GAWEL NESTAFA HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [84](#).



## 234

Seuls dix matelots du navire de Kish sont encore en vie, et vos hommes les enchaînent à fond de cale pour les vendre au marché aux esclaves de Shurrupak. La marée montante à tôt fait de remettre à flot la *Terrifiante* et bientôt vous naviguez de nouveau en eaux profondes. Allez-vous maintenant contourner les récifs, puis faire route vers l'île de Trysta (rendez-vous au [164](#)), mettre le cap au sud-ouest vers le port de Kish (rendez-vous au [223](#)) ou l'île du Roc (rendez-vous au [204](#)), ou encore faire voile vers le détroit des Ames Perdues qui se trouve au sud-est (rendez-vous au [191](#)) ?

## 235

Vous roulez sur vous-même puis, vous détendant comme un ressort, vous frappez avec la plus grande violence le Cyclope au coude, ce qui le fait hurler de douleur, et lui occasionne également la perte de 2 points **d'ENDURANCE**. De nouveau, il vous projette sur le sol, mais vous vous remettez vite sur pied. Allez-vous maintenant profiter de votre avantage pour :

Le frapper à l'épaule ? Rendez-vous au [91](#)

Lui porter un coup de coude dans les côtes ? Rendez-vous au [29](#)

Bondir et lui expédier vos deux pieds dans la poitrine ? Rendez-vous au [206](#)

## 236

Il semblerait que la malchance soit avec vous. En effet, la première personne que vous apercevez dans la taverne où se déroulent les jeux de dés est une vieille connaissance à vous : Jiamil El Fazouk. Et lui aussi vous a vu. Et vous lui devez depuis une éternité plusieurs milliers de Pièces d'Or que vous avez perdues aux dés, justement.



236 « Prends ces deux dés. Je vais te laisser une chance de t'en tirer à bon compte. »

— Tiens, tiens, tiens, ricane El Fazouk. Que la peste m'étouffe si ce n'est pas l'adversaire de cette canaille d'Abdul qui vient nous rendre une petite visite. Il ne s'est pas trompé, le vieux forban, en disant que tu passerais par ici ! Par tous les diables, je suis content de te revoir, car je ne voulais pas mourir en te laissant mauvaise conscience ! Tu n'as pas oublié ta petite dette, n'est-ce pas ? Non ? Tu m'en vois ravi. Alors prends ces deux dés. Je vais te laisser une chance de t'en tirer à bon compte.

Une chance... dans la bouche édentée d'El Fazouk, cela sonne plutôt comme une condamnation à mort. Mieux vaut quitter l'endroit. Vous faites un pas en arrière. Pas deux. Car un nombre imposant de pirates à la mine patibulaire se sont levés et vous interdisent toute retraite.

— Allons, reprend El Fazouk, garde ton sang-froid et assieds-toi en face de moi. Je vais donc te donner une chance : lance ces deux dés. Si tu fais 7, tu ne me dois plus rien et tu es libre. Sinon... ton bateau est à *moi*. Bien sûr, tu peux refuser de jouer. Mais alors tu ne sortiras pas vivant d'ici.

Rien d'autre à faire que de jeter deux dés. Si vous faites 7, rendez-vous au [330](#). Mais, si vous faites n'importe quel autre chiffre, rendez-vous au [144](#).

## 237

Poussée par un vent léger, la *Terrifiante* avance droit vers la seconde ligne des vaisseaux, et il ne lui faut qu'un peu de temps pour arriver à la hauteur d'une puissante galère de guerre. C'est presque au bord à bord que vous la croisez, et votre tension est telle qu'il vous semble presque entendre les grognements des rameurs peinant sur leur banc de nage. Aussi, vous ne pouvez vous empêcher de sursauter lorsque de nombreux grappins tombent, dans un bruit sourd, sur votre pont, qu'ils raclent avant de se ficher dans le plat-bord de tribord. Avant que vous n'ayez pu commander la moindre manœuvre, les rames de la galère disparaissent et les filins auxquels sont attachés les grappins

vous tirent inexorablement vers le navire ennemi dont l'équipage est maintenant prêt à l'abordage. Parmi la foule des matelots qui se pressent pour envahir la *Terrifiante*, il vous semble remarquer une figure vaguement familière. Celle d'un colosse dont l'unique œil brille d'un plaisir qui vous fait frissonner. Au bout de son bras gauche pend un redoutable sabre. L'index de sa main droite est pointé vers vous...

— Ainsi c'est toi, canaille ! Je pense que tu n'as pas oublié le jour où nous nous sommes affrontés à la lutte ?

Effectivement, ce forban ne vous est pas inconnu... vous le connaissez même trop bien. Et c'est en éclatant de rire que vous lui répondez :

— Rassure-toi, Meynos El Shazar, celui qui, d'un seul coup de poing, m'a fait sauté six dents restera toujours en ma mémoire !

— Bien, bien ! hoquette El Shazar, son œil unique baigné de larmes tant ce souvenir le comble de joie. Puis, faisant signe à ses hommes d'arrêter de tirer la *Terrifiante*, il reprend :

— Je me demande comment tu t'y es pris pour te retrouver dans notre petite affaire, dit-il en jetant un vague regard en direction de la bataille qui maintenant fait rage à un mille de là, mais, pour ne pas oublier le bon vieux temps, je te laisserai partir pour, voyons... **200** Pièces d'Or !

Si vous possédez ce véritable trésor, et si vous acceptez le marché, rendez-vous au [71](#). Mais si vous refusez, ou si vous n'avez pas l'Or demandé, rendez-vous au [96](#).

## 238

De retour à bord de la *Terrifiante*, vous levez l'ancre et vous hissez les voiles. Lentement, votre navire quitte le port de Shurruk. Allez-vous maintenant mettre le cap au sud, vers l'archipel des Trois Sœurs, en longeant la côte (rendez-vous au [167](#)), ou mettre le cap au large, vers l'île de Nippur (rendez-vous au [378](#))?

## 239

C'est avec la plus grande peine que vous commencez à escalader les collines, glissant à chaque pas sur des éboulis de pierres. Soudain, vous perdez l'équilibre, et c'est par miracle que vous réussissez à vous accrocher à un rocher, au moment même où vous alliez dévaler la pente abrupte. Les jambes flageolantes, vous vous remettez sur pied, et vous constatez alors que ce n'est pas un rocher qui vous a sauvé la vie, mais l'angle de pierre d'un monument complètement enfoui sous la colline, dont la taille doit être considérable. Sans perdre un instant, vous ordonnez à vos hommes de le dégager. Bientôt, une porte monumentale est mise au jour. La porte d'une crypte ou d'un temple vieux de plusieurs siècles... et, sur la droite de cette porte, l'entrée d'un étroit tunnel s'enfonçant à angle aigu sous la colline ! Si vous voulez vous engager dans ce tunnel, rendez-vous au [158](#). Mais vous pouvez également vous en désintéresser pour poursuivre votre chemin dans les collines. Rendez-vous dans ce cas au [316](#).

## 340

Hélas, vous n'allez pas très loin : une poigne monstrueuse vous a saisi le cou. Le souffle coupé, vous hoquetez, et bientôt votre vision se brouille. Dans un dernier réflexe, vous parvenez à saisir votre sabre et vous en portez un violent coup derrière vous de toutes les forces qui vous restent. Un horrible hurlement retentit alors, en même temps que vous retrouvez votre liberté. Le souffle court, vous pivotez sur vous-même, prêt à affronter votre adversaire, et c'est avec la plus grande stupeur que vous

constatez que le tunnel est désert ! Pourtant la douleur que vous ressentez dans le cou vous prouverait, s'il en était besoin, que vous n'avez pas rêvé... Vous vous apprêtez à reprendre votre chemin lorsque, soudain, un coup de griffe vous laboure le visage. Aucun doute n'est permis : vous avez affaire à une créature invisible, et il ne vous est pas possible d'éviter le combat, au cours duquel vous devrez réduire votre total d'**HABILETÉ** de 2 points pour la blessure que vous venez de recevoir.

**CRÉATURE INVISIBLE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [\*\*381\*\*](#).

### **241**

La bataille fait rage, mais la victoire semble maintenant se dessiner ; en effet, alors que la plus grande partie de vos hommes d'équipage s'est précipitée sur les mâts et les vergues du vaisseau ennemi afin de les mettre à bas, les autres matelots s'occupent à libérer la *Terrifiante* des grappins qui la retenaient prisonnière. Et bientôt votre navire s'éloigne du lieu du combat, laissant la galère ennemie totalement désarmée. Comme la route d'Assur est coupée, vous mettez le cap au sud-est. Rendez-vous au [\*\*318\*\*](#).

### **242**

Choisir un tel chemin n'est certainement pas l'idée la plus heureuse que vous ayez eue ! En effet, la roche de ces falaises est extrêmement friable, et cède sous les prises de quelques-uns de vos matelots qui sont précipités dans le vide. Vous perdez de ce fait 1 point de **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Rendez-vous au [\*\*304\*\*](#).

### **243**

En déployant un énorme effort, vous parvenez à arracher le crâne, créant ainsi une énorme fissure dans la paroi du tunnel dans laquelle l'eau se précipite, provoquant un éboulement de rochers mêlés aux crânes et aux os. C'est en vain que vous essayez de vous dégager de cet effroyable piège, car maintenant

la paroi supérieure commence à s'effondrer, vous ensevelissant à tout jamais plusieurs dizaines de mètres sous le fond de la mer. Votre aventure se termine ici.

## 244

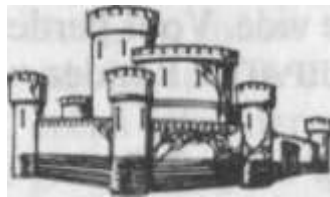
C'est en poussant des soupirs de soulagement que vous vous retrouvez tous, sains et saufs, sur le sentier. Rendez-vous au [111](#).

## 245

Quelques questions posées de-ci, de-là vous permettent de trouver l'homme qu'il vous faut : un négociant en esclaves qui, après avoir durement marchandé, accepte de se charger de votre « marchandise ». *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [137](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [189](#).

## 246

Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Si maintenant le nombre de jours figurant sur votre **LIVRE DE BORD** est pair, rendez-vous au [109](#). S'il est impair, rendez-vous au [178](#).



## 247

Maintenant, le Basilique vous fixe droit dans les yeux, ses paupières à demi fermées formant une fente sombre. Inutile d'essayer de fuir : vous voilà désormais transformé en une statue de pierre du plus bel effet ! Votre pari n'est plus qu'un lointain souvenir.



## 248

La porte est faite d'un seul et énorme bloc de pierre. En son centre est encastrée une fresque sculptée dans une pierre couleur d'ébène. Et sous cette fresque est gravée une inscription vers laquelle vous vous penchez. Elle est rédigée dans une langue si ancienne qu'il vous est impossible d'en saisir le sens exact. Néanmoins, vous pouvez déchiffrer : « O toi qui es venu pour adorer Ut-Napishtim tire (à moins que ce ne soit « pousse » ? Le mot est en effet à demi effacé) les mille images qui sont gravées sur la porte. » Allez-vous tirer la fresque, dont les contours débordent suffisamment de la porte pour que vous puissiez la saisir (rendez-vous au [281](#)), ou la pousser (rendez-vous au [258](#)) ?

## 249

La porte s'ouvre sur la plus profonde obscurité. Pourtant il vous semble distinguer... oui, c'est cela : maintenant que vos yeux se sont accoutumés, il n'y a pas de doute possible. Quelqu'un se tient devant vous. Quelqu'un ou quelque chose de monstrueux, à en juger par la forme et l'éclat rouge sombre des deux yeux qui vous fixent ! Sans perdre un instant, vous reculez, au moment même où un monstrueux animal bondit sur vous. La créature a l'apparence d'un iguane géant dont le front serait armé de deux cornes s'élançant au-dessus de la tête, pour se recourber sur son dos et se terminer au bout de sa queue écailleuse. Vous avez encore le temps de saisir votre sabre pour défendre votre vie (rendez-vous au [399](#)). Mais vous pouvez également prendre le risque de chercher un moyen de vous enfuir (rendez-vous au [93](#)).

## 250

Rendez-vous au [50](#).



## 251

Malheureusement, votre angle d'attaque n'était pas le plus favorable. Aussi votre coup ne fait-il qu'effleurer l'épaule du Cyclope qui, bondissant brusquement de côté, vous expédie d'un violent coup de poing vers l'une des parois de la caverne contre laquelle vous vous écrasez. Cependant, vous avez la chance de bien vous recevoir, et le choc ne vous fait perdre que 1 point d'**ENDURANCE**. A quatre pattes, vous vous précipitez vers le monstre. Allez-vous :

Lui porter un coup dans les jambes ? Rendez-vous au [115](#)

Le frapper en plein dans les reins ? Rendez-vous au [347](#)

Essayer de lui expédier un violent coup de coude dans la colonne vertébrale ? Rendez-vous au [132](#)

## 252

L'équipage et les passagers, furieux que le Sorcier ait pu vous provoquer ainsi avec sa créature, bondissent sur lui et le réduisent à l'impuissance. Puis, après lui avoir lié les mains derrière le dos, ils n'hésitent pas un instant à le pousser par-dessus bord, laissant aux requins le soin de prendre en charge ce dangereux personnage. Sans perdre un instant, le capitaine du navire se précipite dans les haubans et, s'adressant à vous, il crie :

— Pardonne-nous d'avoir eu à notre bord un personnage aussi vil ! Nous remettons notre sort entre tes mains. Dispose de nous comme bon te semblera ! Sur le pont, passagers et équipage approuvent dans un murmure. Aussi, passant à bord du navire

marchand, vous vous emparez de **120** Pièces d'Or et, pour preuve de votre mansuétude, vous ne prenez que deux passagers comme esclaves. Ajoutez tout cela à votre Butin. De retour sur la *Terrifiante*, vous faites signe au navire marchand qu'il peut reprendre sa route. Allez-vous maintenant poursuivre votre navigation dans la mer Intérieure en direction des récifs de Trysta (rendez-vous au [66](#)) ou, changeant de cap, préférez-vous faire voile vers la côte ouest (rendez-vous au [157](#)), ou vers la côte des marches Orientales (rendez-vous au [10](#)) pour tenter quelques raids contre les villages ou les caravanes ?

### 253

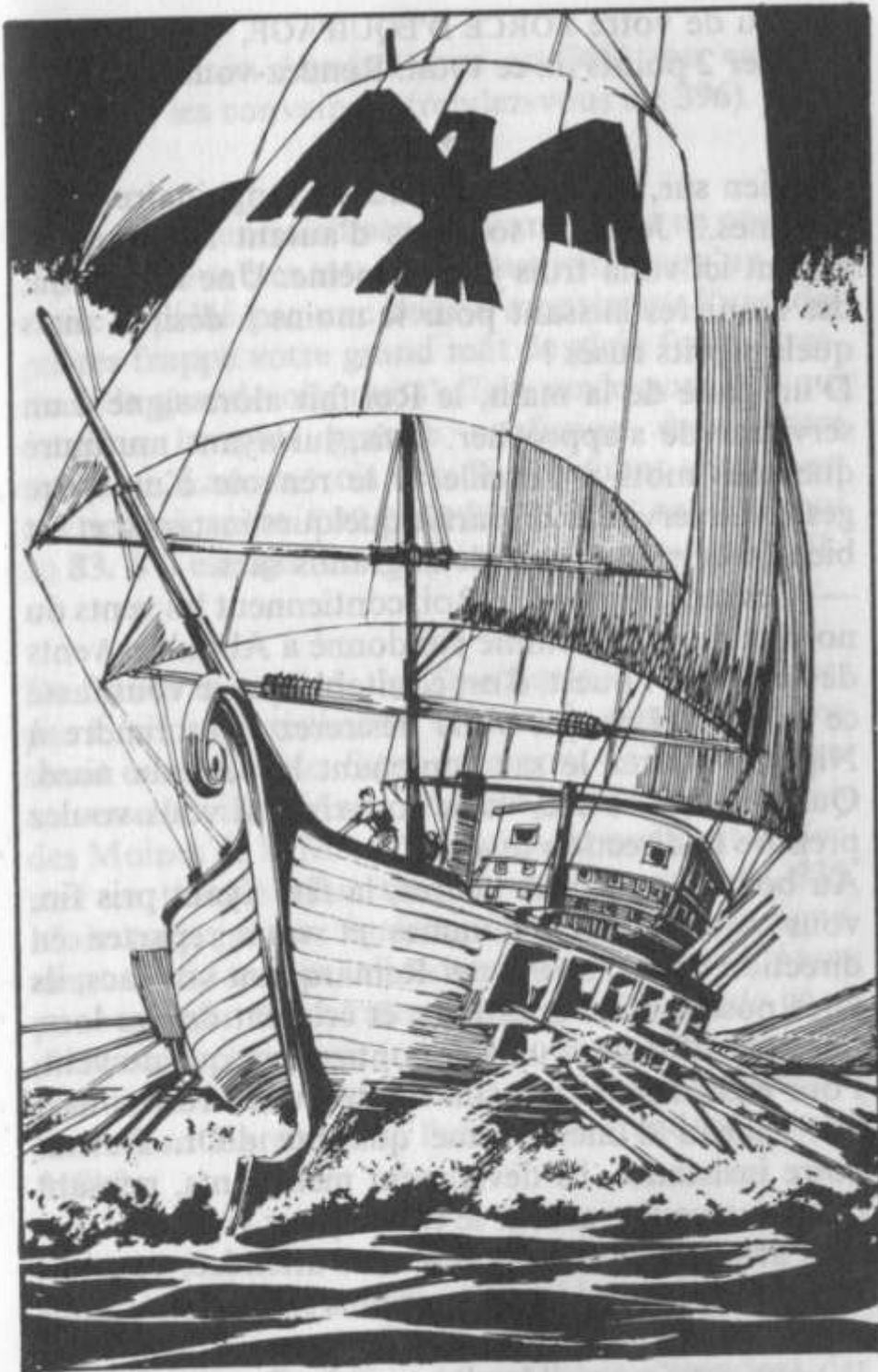
La place du marché est noire de monde : ici se croisent des hommes de toutes races, et il ne fait aucun doute que vous trouverez facilement à engager quelques matelots. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [62](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [28](#).

### 254

Vous vous trouvez sur le seuil d'une chambre que son propriétaire a quittée, à l'évidence, précipitamment. En effet, le sol est jonché de vêtements et de coffres grands ouverts et vides, alors que des objets religieux ont été jetés pêle-mêle sur un lit à baldaquin défait. Une rapide fouille vous permet cependant de découvrir un coffret contenant 98 Pièces d'Or. Nul doute que l'occupant de cette chambre devait être extrêmement pressé ! En souriant, vous glissez le coffret sous votre bras. Rendez-vous au [291](#).

### 255

La tempête se calme enfin, laissant le ciel sans un nuage et la mer apaisée. Alors que votre équipage s'affaire à remettre en état la *Terrifiante* qui a été durement secouée, vous apercevez à l'horizon un navire qui, toutes voiles dehors, se dirige vers vous. Peu de temps après, le doute n'est plus permis : vous reconnaissez la voilure caractéristique ainsi que le pavillon d'un



**255** Vous apercevez à l'horizon un navire qui,  
toutes voiles dehors, se dirige vers vous.

navire de guerre de Kish. Inutile d'essayer de le distancer, car il est beaucoup plus rapide que vous. Votre seul espoir de lui échapper est d'essayer d'atteindre les récifs de Trysta qui se trouvent à quelques milles au sud. Si vous décidez de mettre le cap au sud, rendez-vous au [119](#). Mais si vous préférez attendre le navire de Kish pour lui livrer combat, rendez-vous au [107](#).

## 256

Votre sabre fend l'air en sifflant, et traverse le Chat blanc de part en part... mais sans lui causer le moindre mal ! Rendez-vous au [322](#).

## 257

Poursuivant votre navigation vers l'ouest, vous passez entre l'île verdoyante de Trysta et l'île des volcans. Jetez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 3 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 4 jours. Si le résultat sur votre **LIVRE DE BORD** est un nombre de jours pair, rendez-vous au [109](#). S'il est impair, rendez-vous au [27](#).

## 258

A peine avez-vous donné une légère poussée à la fresque qu'elle se désintègre dans un épouvantable fracas. Lancez deux dés, et soustrayez le résultat obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [281](#).

## 259

— Voilà en effet qui est une bonne nouvelle, dit le fantôme. Et, pour vous en remercier, je vais vous accorder une faveur, quand bien même il me reste fort peu de pouvoirs après tous ces siècles. Et, s'approchant de vous, il pose ses mains glacées sur vos épaules. A partir de maintenant, s'il vous est demandé de lancer trois dés et de soustraire le total obtenu de votre **FORCE**

**D'ÉQUIPAGE**, vous pourrez annuler 2 points de ce total. Rendez-vous au [210](#).

## 260

— Bien sûr, dit le Roi. Abdul le Sanguinaire et ses hommes... Je m'en souviens d'autant mieux qu'ils étaient ici voilà trois jours à peine. Une éducation, des manières laissant pour le moins à désirer, mais quels esprits rusés !

D'un geste de la main, le Roi fait alors signe à un serviteur de s'approcher. Puis, lui ayant murmuré quelques mots à l'oreille, il le renvoie d'un autre geste. Le serviteur disparaît quelques instants, et est bientôt de retour avec deux grands sacs.

— Ces sacs, reprend le Roi, contiennent les vents du nord et du sud. Comme j'ai donné à Abdul les vents de l'est et de l'ouest, il est équitable que je vous fasse ce présent. Lorsque vous désirerez vous rendre à Nippur, ouvrez le sac contenant le vent du nord. Quant à l'autre sac, vous l'ouvrirez si vous voulez prendre la direction inverse.

Au bout de quelques heures, la fête ayant pris fin, vous rejoignez vos hommes et vous repartez en direction de la *Terrifiante*. Remarquant vos sacs, ils vous posent mille questions, et éclatent de rire lorsque vous affirmez qu'ils ne contiennent que du vent. Pour eux, il ne fait aucun doute que le Roi vous a fait cadeau d'une énorme quantité d'Or. Devant votre insistance, ils deviennent menaçants, pensant que vous voulez garder le trésor pour vous seul.

— Partageons ces richesses sans attendre, vous dit l'un d'eux. Sinon, ne comptez plus sur nous car nous restons ici.

Il vous est impossible d'ouvrir les sacs pour leur prouver que vous ne leur mentez pas. Aussi, vous pouvez leur donner 100 Pièces d'Or pour les ramener à la raison (rendez-vous au [368](#)), ou essayer encore de les convaincre (rendez-vous au [396](#)).

## 261

Naviguant à une distance suffisante pour ne pas être inquiété, vous êtes totalement surpris lorsqu'un projectile expédié par une baliste montée sur l'une des galères frappe votre grand mât de plein fouet, arrachant la grand-voile qui s'affale sur le pont. Ce qui entraîne la plus grande confusion dans votre équipage. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, rendez-vous au [83](#). S'il est égal ou supérieur, rendez-vous au [51](#).

## 262

De retour à bord de la *Terrifiante*, vous apprenez par le pilote l'existence d'un temple dont la richesse serait considérable. Situé en amont de la rivière qui traverse la ville d'Assur, il a été bâti par la confrérie des Moines de la Mort. Si les trésors que peut renfermer ce temple vous tentent, rendez-vous au [335](#). Mais vous pouvez également ignorer ce renseignement. Dans ce cas, allez-vous vous rendre à Assur pour essayer de recruter des hommes afin de compléter votre équipage (rendez-vous au [185](#)), ou naviguer dans la mer Intérieure dans l'espoir de prendre un navire marchand à l'abordage (rendez-vous au [318](#))?

## 263

L'escalade a été longue et pénible, mais vous êtes récompensé de vos efforts en atteignant le sommet de la falaise. En effet, devant vous s'étendent des champs verdoyants, des forêts ainsi que, çà et là, de riches villages. A quelque distance, sur votre gauche, s'élève une petite ville. Et vous n'hésitez pas une seconde à décider de la mettre à sac ! Mais allez-vous vous en approcher en marchant à couvert d'une forêt qui est proche de vous (rendez-vous au [353](#)), ou en vous engageant à travers champs, ce qui est le chemin le plus direct (rendez-vous au [328](#)) ?



## 264

La porte s'ouvre sans difficulté sur une petite pièce, joxit les hauts murs disparaissent dans une étrange brume. Il règne ici une atmosphère tiède et légère, qui vous procure un tel bien-être que vous vous sentez gagné par une force nouvelle. Ce qui vous permet Rajouter 4 points à votre total d'**ENDURANCE** et 2 points à votre total de **CHANCE**. Il n'y a pas d'autre issue dans cette pièce en dehors de la porte par laquelle vous êtes entré. Vous regagnez l'antichambre et vous vous dirigez vers l'autre porte. Rendez-vous au [289](#).

## 265

Plus VOUS avancez sur cette saillie, plus elle devient étroite et dangereuse. Soudain une pierre se détache sous vos pieds et, perdant l'équilibre, vous êtes précipité dans le vide. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [365](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [334](#).

## 266

Prenant un court élan, vous bondissez et vous portez un violent coup dans les côtes du monstre qui tombe au sol en poussant un hurlement de douleur. Vous l'avez blessé, cela ne fait aucun doute. Mais le choc a été tel que c'est tout juste si vous ne vous êtes pas foulé la cheville. Vous perdez tous deux 2 points **d'ENDURANCE**. En grimaçant, le Cyclope se remet sur ses pieds et se précipite sur vous, les bras ouverts, dans l'intention évidente de vous écraser contre son énorme poitrine. Allez-vous :

Sauter pour lui envoyer un coup de pied dans les jambes ? Rendez-vous au [319](#)

Sauter pour lui porter un coup de pied dans le diaphragme ? Rendez-vous au [60](#)

Essayer de le frapper en plein dans l'œil ? Rendez-vous au [156](#)

## 267

Laissant le monstre sans vie derrière vous, vous poursuivez votre navigation dans le chenal. Et, enfin, vous parvenez à sortir des récifs. Le navire de guerre se trouve loin, maintenant, luttant à son tour dans l'écume blanche des vagues qui se brisent sur les rochers affleurant l'eau. Devant vous se trouve l'île de Trysta. Allez-vous vous diriger vers elle (rendez-vous au [152](#)), mettre le cap au sud-ouest vers la ville de Kish (rendez-vous au [223](#)), la contourner à l'ouest et faire voile vers l'île du Roc (rendez-vous au [27](#)), ou la contourner par l'est pour vous diriger vers le détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#)) ?

## 268

Après avoir mis un canot à l'eau, six de vos hommes s'y embarquent et, souquant ferme, prennent la direction de la rive la plus proche. Bientôt, l'embarcation disparaît dans la brume. Quelques minutes se passent avant que vous n'entendiez un hurlement, suivi d'un bruit métallique de sabres se heurtant les uns aux autres. Aucun doute n'est permis : un combat vient de s'engager. Et, d'ailleurs, des lueurs viennent d'apparaître au sommet des tours : des signaux d'alarme. Des appels de cors se font maintenant entendre. Puis le bruit de la bataille cesse. Dans le silence revenu, vous distinguez un faible bruit : celui, régulier, de rames pénétrant et sortant de l'eau. Bientôt le canot surgit de la brume. Il n'y a plus qu'un homme dedans. Lorsqu'il finit par atteindre la ***Terrifiante***, vous constatez qu'il est couvert de blessures, et vous ordonnez qu'on le hisse sur le pont. C'est en rendant son dernier souffle qu'il vous dit : — Ca... capitaine... la chaîne... trop bien défendue...

Cette malheureuse tentative vous fait perdre 2 points de **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Et, pensant à juste titre que le combat serait par trop inégal, vous décidez de faire demi-tour et de regagner la mer. Rendez-vous au [207](#).

## 269

Remarquant un emplacement vide sur le marché, vous y amenez vos prisonniers afin de les proposer à d'éventuels acheteurs. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [94](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [72](#). Enfin, si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [59](#).

## 270

Les courses se déroulent sur une longue piste sablonneuse située entre les quais et la ville. Les Batorgs, de monstrueux lézards, piaffent déjà à l'une des extrémités de cette piste, alors qu'à l'autre extrémité se trouve enchaîné un malheureux Gobelin qui va leur servir d'appât. La règle de cette course est simple : le premier Batorg qui plantera ses dents dans les chairs de cette pauvre créature sera déclaré vainqueur. Une vingtaine de Batorgs participent à la course. Mais trois en sont les grands favoris : Fazima, Faucon et El Savak. Vous pouvez parier 20 Pièces d'Or ou deux esclaves, comme bon vous semble. Puis, après avoir porté votre choix sur l'un de ces trois Batorgs, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [321](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [348](#). Enfin, si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [362](#).

## 271

Vous n'avez parcouru qu'une faible distance lorsqu'une ignoble créature qui ressemble à une Langouste géante surgit de la mer et, lançant devant elle une immonde pince, essaie d'attraper l'un de vos hommes dans l'intention évidente d'en faire son repas ! La taille de ce monstre dépasse les six mètres, et ses pinces sont longues de plus de deux mètres. Enfin, l'épaisse carapace qui le protège en fait un formidable adversaire. Néanmoins, le sabre au poing, votre équipage se rue vers lui.

## LANGOUSTE GÉANTE COMBATIVITÉ : 9 FORCE : 8

Si votre équipage sort vainqueur de ce combat, rendez-vous au [116](#).

### 272

Après avoir hissé les voiles, allez-vous décider de naviguer dans la mer Intérieure en espérant prendre à l'abordage quelque riche navire marchand (rendez-vous au [318](#)), ou mettre le cap vers la côte des marches Orientales (rendez-vous au [10](#)) ?

### 273

Sans hésiter, vous vous engagez dans la fissure. Mais, alors que vous n'êtes plus qu'à une centaine de mètres du navire, la glace sur laquelle vous marchez s'effondre, et vous êtes précipité dans une profonde crevasse. Lancez deux dés, et retranchez le total obtenu de votre total ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous parvenez, non sans mal, à vous extraire de cette crevasse et, en prenant soin de sonder la glace à chacun de vos pas, vous poursuivez votre chemin vers la galère. Rendez-vous au [288](#).

### 274

En poussant des hurlements de joie, votre équipage commence à mettre à sac le temple, sans que vous puissiez l'en empêcher. Bientôt, le bâtiment n'est plus qu'un immense brasier, et le butin dont vous pensiez vous emparer est vite réduit en cendres. Vous parvenez, néanmoins, à sauver 85 Pièces d'Or de ce désastre, et à faire prisonniers dix des Moines survivants, que vous pourrez vendre comme esclaves. Voilà de quoi augmenter, de façon significative, votre Butin. Vous regagnez la *Terrifiante* au milieu des matelots qui vous acclament et, après leur avoir ordonné de remettre à la voile, vous gouvernez votre navire le long de la côte d'Enraki. Rendez-vous au [123](#).

## 275

Dans une manœuvre désespérée, les deux navires essaient de rester hors de portée de la *Terrifiante* en s'aidant de leurs rames. Mais vous les avez pris de court. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [313](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [382](#).

## 276

Vous vous écrasez lourdement sur le sol ; néanmoins, vous parvenez à planter vos dents dans le poignet du Cyclope avec, pour seul résultat, de vous briser deux dents. Agitant de droite et de gauche son bras, le monstre réussit à vous faire lâcher prise et, une fois de plus, vous vous retrouvez à quatre pattes. Pour faire bonne mesure, il vous envoie un violent coup de pied en pleine mâchoire, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Pensant que vous êtes hors de combat, il vous tourne le dos. Vous en profitez pour vous redresser sur vos jambes qui tremblent d'épuisement. Allez-vous :

Lui porter un coup de coude derrière le genou ? Rendez-vous au [46](#)

Lui envoyer un coup dans les jambes ? Rendez-vous au [115](#)

Sauter et lui donner un coup de pied en plein dans le dos ? Rendez-vous au [384](#)

## 277

Lentement, très lentement, la *Terrifiante* avance dans le chenal. Sur le pont, le silence est total, tous les sens de vos hommes étant en éveil pour éviter les récifs qui vous environnent. Mais le fracas des vagues se brisant contre les récifs est terrifiant. Cependant, c'est sans le moindre dommage que vous quittez cette dangereuse passe, laissant le navire de guerre loin derrière vous. Maintenant, l'île de Trysta est droit devant vous. Si vous voulez vous y diriger, rendez-vous au [152](#). Mais vous pouvez également

la contourner par le sud-ouest pour vous diriger vers le port de Kish (rendez-vous au [223](#)), ou l'île du Roc (rendez-vous au [27](#)), ou la contourner par le sud-est pour mettre le cap sur le détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#)).

## 278

A peine avez-vous réalisé que vous aviez affaire à un effroyable Basilique dont un seul regard pourrait vous changer en pierre que vous êtes pris de panique et vous faites demi-tour. Vous vous précipitez hors de la pièce et, claquant la porte derrière vous, vous poussez un soupir de soulagement en vous dirigeant vers la salle des festins. Rendez-vous au [216](#).

## 279

Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez essayer d'engager quelques matelots pour compléter votre équipage (rendez-vous au [371](#)). Sinon, vous regagnez la *Terrifiante* et vous quittez Shurruk (rendez-vous au [238](#)).

## 280

Constatant que vos hommes sont maintenant maîtres de la galère, son équipage ainsi que ses passagers sautent par-dessus bord et nagent frénétiquement vers la rive ! A l'évidence, les sauriens qui infestent la rivière leur font moins peur que vous... et peut-être ont-ils raison ! Mais, très vite, votre attention est attirée par quelque chose de plus inquiétant : une épaisse fumée noire envahit maintenant le pont, provenant, d'après ce que vous pouvez en juger, de l'intérieur du navire. Ils ont mis le feu avant de fuir ! Sans perdre un instant, vous sautez à bord de la galère : peut-être réussirez-vous à sauver quelque riche prise du désastre. Vous ruant à travers le pont, vous vous engagez dans l'escalier descendant vers les cabines. Toussant et crachant, les yeux larmoyants, vous arrivez à la hauteur de deux portes. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [214](#)), ou celle de droite (rendez-vous au [254](#)) ?

Lentement, mais dans un effroyable grincement, la porte s'ouvre sur une profonde et sombre crypte, au milieu de laquelle un sarcophage est posé sur un socle en granit. Vous en approchant, vous remarquez qu'il porte, multipliée à l'infini, l'étrange inscription suivante :

### **UT-NAPISHTIM GARDIEN DES EAUX DU CHATIMENT**

Allez-vous essayer d'ouvrir le sarcophage ? Si tel est votre choix, rendez-vous au [292](#). Sinon, rendez-vous au [358](#).



Vous traversez la palmeraie sans la moindre difficulté, et c'est alors qu'un étonnant spectacle s'offre à vous. Tout le centre de l'île est un immense lagon qui communique avec la mer par une brèche de large dimension. Au centre de ce lagon est ancré un vaisseau arborant le pavillon à tête de mort des pirates. Et, sur la plage, l'équipage de ce navire est pour l'instant occupé à enterrer quelque chose dans le sable. Voilà qui est pour le moins intéressant ! Allez-vous vous précipiter vers ces pirates pour les attaquer par surprise (rendez-vous au [393](#)), ou jugez-vous plus sage de revenir sur la plage où vous avez débarqué pour vous mettre en quête des provisions qui vous font défaut (rendez-vous au [271](#)) ?





282 *L'équipage du navire est pour l'instant occupé à enterrer quelque chose dans le sable.*

Une journée entière passée à marchander sans succès sur tous les marchés de la ville vous amène à la conclusion que les meilleurs marins de l'endroit ne sont pas le moins du monde séduits par l'existence aventureuse que vous leur proposez. Bien au contraire ! Néanmoins, à la fin de la journée la chance vous sourit. En effet, vous rencontrez un marchand d'esclaves dont les affaires ont été plus que moyennes. Il possède les hommes qui vous font cruellement défaut, et se montre prêt à vous en céder quelques-uns : pour chaque point de **FORCE D'ÉQUIPAGE** que vous voudrez récupérer, il vous en coûtera 10 Pièces d'Or. Et il ajoute en ricanant : — Mes esclaves sont d'excellents marins, n'en doutez pas. Et, si vous le désirez, ils pourraient aussi vous être d'une grande aide si vous décidiez d'aller *visiter* le temple qui s'élève à quelques kilomètres d'ici, en amont de la rivière qui traverse Assur... Votre équipage est maintenant au complet. Et, si la curiosité vous pousse à vous rendre au temple dont vous a parlé le marchand, n'hésitez pas à vous diriger vers le [335](#). Peut-être y trouverez-vous de quoi accroître votre Butin. Mais vous pouvez également quitter Assur pour mettre le cap vers le sud-est dans la mer Intérieure, dans l'espoir de prendre à l'abordage un riche navire marchand (rendez-vous au [318](#)), ou faire voile vers le sud, en longeant la côte ouest (rendez-vous au [45](#)).

Vous descendez cet escalier pendant des heures avant de remarquer une faible lueur, un peu au-dessous de l'endroit où vous vous tenez. En vous approchant avec la plus grande prudence, vous apercevez soudain quatre Troglodytes surgissant d'un petit passage qui débouche sur l'un des côtés de l'escalier. Et vous avez juste le temps de vous cacher derrière un rocher. Tous sont armés d'une lance, et deux d'entre eux transportent un coffre, à l'évidence fort lourd à en juger par leurs grimaces. Votre cœur d'aventurier ne fait qu'un tour : peut-être ce coffre contient-il des objets de grande valeur... Aussi allez-vous :

Lancer une poignée de pierres dans l'escalier pour détourner l'attention des Troglodytes afin de les attaquer par surprise ? Rendez-vous au [112](#)

Bondir sur ces créatures sabre au clair ? Rendez-vous au [130](#)

Utiliser votre sabre comme un levier afin de déséquilibrer le rocher derrière lequel vous vous cachez pour lui faire dévaler les marches ? Rendez-vous au [161](#)

## **285**

Les flèches enflammées fusent vers la forteresse, quelques-unes se plantent sur le toit du temple qui ne tarde pas à prendre feu. Mais la réplique des Moines d'Osmar le Diable est rapide : il ne leur faut que quelques instants non seulement pour venir à bout de l'incendie, mais surtout pour donner l'alarme et garnir les chemins de ronde d'archers et d'hommes d'armes. Vous n'avez plus une seconde à perdre : aussi c'est sans tarder que vous donnez le signal de l'assaut. En poussant des hurlements, les hommes de votre équipage se précipitent vers les murailles les plus basses de la forteresse. Et très vite le combat fait rage.

**MOINES GUERRIERS COMBATIVITÉ : 10 FORCE: 16** Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [274](#).

## **286**

Par chance, l'un de vos hommes finit par remarquer qu'une partie de la palissade présente, à l'évidence, des signes de faiblesse. Aussitôt, quatre de ses compagnons le rejoignent et, tirant et poussant les pieux disjoints, ils parviennent rapidement à les arracher. Sans perdre un instant, vous vous précipitez à la tête de vos hommes dans l'ouverture, les armes à la main (que personne, curieusement, n'a pensé à vous retirer). Dans le village, la surprise est totale ; et la résistance que l'on vous oppose est pratiquement nulle.

## VILLAGEOIS COMBATIVITÉ : 7 FORCE : 6

Si votre équipage sort vainqueur de ce combat, rendez-vous au [192](#).

### 287

La plus grande panique règne maintenant parmi les marins de Kish, d'autant plus que vos hommes ont mis le feu à leur navire. Ce qui vous fait pester car il ne vous est plus possible de le fouiller. Vous faites néanmoins onze prisonniers dont vous espérez tirer un bon prix sur un quelconque marché aux esclaves. Ajoutez cette prise à votre Butin. Allez-vous à présent contourner les récifs pour vous diriger vers Trysta (rendez-vous au [164](#)), mettre le cap au sud-ouest vers le port de Kish (rendez-vous au [223](#)) ou l'île du Roc (rendez-vous au [204](#)), ou préférez-vous naviguer vers le nord-est dans la direction du détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#)) ?

### 288

Vous atteignez enfin le vaisseau sur le pont duquel vous vous retrouvez bientôt... face à face avec une immonde créature au long pelage blanc, occupée pour l'instant à dévorer un malheureux matelot, heureusement mort depuis longtemps. Vous apercevant, elle se redresse de toute sa hauteur et, lançant ses pattes griffues vers vous, elle pousse un hurlement qui se répercute lugubrement sur la montagne de glace. Mieux vaut essayer d'éviter cette mauvaise rencontre : vous faites quelques pas de côté, mais le monstre, faisant un gigantesque bond, vous coupe toute retraite. Sans perdre un instant, vous saisissez votre sabre.

**ÊTRE DES GLACES HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [320](#).



288 *Vous vous retrouvez face à face avec une immonde créature au long pelage blanc occupée à dévorer un malheureux matelot.*

La porte s'ouvre sur une vaste salle à colonnades, au centre de laquelle vous remarquez la statue d'un être ignoble dressée sur un haut socle d'obsidienne. De chaque côté de l'idole se tient un garde revêtu de la dépouille d'un crocodile, et vous ne pouvez vous empêcher de frémir en reconnaissant en eux des Serviteurs des Seigneurs de la Désintégration. Lentement, ils s'avancent vers vous, l'air menaçant, tout en tirant un long poignard à la lame courbe de leur ceinture.

— Tu as osé pénétrer dans un lieu sacré, incroyant, dit l'un des serviteurs. Nous allons te montrer le chemin du repos perpétuel.

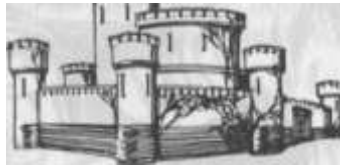
Et, sans rien ajouter, ils se précipitent tous deux sur vous. Vous allez devoir les combattre l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier SERVITEUR	8	6
-------------------	---	---

Second SERVITEUR	7	6
------------------	---	---

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [388](#).



Vous vous précipitez vers le monstre qui vous charge comme une bête furieuse et, alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de lui, vous bondissez et vous lui envoyez vos deux pieds à la tête. Mais, à votre grande surprise, il fait alors un pas de côté, et vos bottes lui effleurent seulement le crâne, ce qui lui fait quand même perdre 1 point d'**ENDURANCE**.

Puis, vous saisissant par le coude au moment où vous alliez retomber, il vous projette de toutes ses forces à terre. Allez-vous :

Lui porter un coup de genou dans la poitrine ? Rendez-vous au [122](#)

Lui donner un coup de tête dans les côtes ? Rendez-vous au [372](#)

Lui envoyer un coup de poing dans l'aine ? Rendez-vous au [177](#)

## 291

Tout l'intérieur de la galère n'est plus maintenant qu'une fournaise, ce qui vous interdit de continuer à la fouiller. De retour à bord de la *Terrifiante*, vous grimacez en constatant que votre équipage n'a fait que trois prisonniers. Mais peut-être en tirerez-vous «n bon prix en les vendant comme esclaves (n'oubliez pas d'ajouter ces hommes à votre Butin). Comme vous pensez que vous perdez votre temps sur ce fleuve, vous commandez la manœuvre pour virer de bord et, redescendant le courant, vous passez devant Lagash et vous regagnez la mer Intérieure. Mais, à ce moment, un navire de guerre sous voiles rouges sort du port de Lagash et vous barre la route. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, rendez-vous au [90](#). Si ce même résultat est égal ou supérieur, rendez-vous au [309](#).

## 292

Le couvercle du sarcophage est lourd, et c'est en déployant de grands efforts que vous parvenez à le faire glisser centimètre par centimètre, jusqu'à le faire tomber sur le sol où il se brise dans un vacarme épouvantable, qui résonne longuement dans toute la crypte et les cavernes qui se trouvent au-delà. Le sarcophage ne contient qu'un casque et un sac, que vous ouvrez. Et vous étouffez un cri de joie en constatant qu'il est plein d'Or. Un rapide compte vous permet de constater que vous vous êtes enrichi de **110** Pièces d'Or. En sifflotant, vous mettez le casque



sur votre tête et, balançant le sac sur votre épaule, vous vous apprêtez à reprendre votre chemin. Rendez-vous au [358](#).

### 293

Les pauvres de Shurruapak sont *vraiment* pauvres ! A un point tel qu'ils sont prêts à faire n'importe quoi pouvant leur rapporter le moindre argent. Aussi les réactions des hommes que vous allez engager ici risquent-elles d'être pour le moins imprévisibles ! Il vous en coûtera au moins 50 Pièces d'Or pour essayer de transformer ces pauvres êtres en redoutables pirates : retranchez cette somme de votre Butin, puis lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Recommencez la même opération jusqu'au moment où vous jugerez que votre équipage est de nouveau au complet. Ensuite, ren-dez-vous au [180](#).

### 294

— Une voile à l'horizon, droit devant ! A ce cri de la vigie, vous vous précipitez à la proue de la *Terrifiante* et, en effet, vous distinguez, se détachant nettement sur la ligne d'horizon, le grément carré et la lourde coque d'un navire marchand. A en juger par sa ligne de flottaison qui est très basse, il doit être chargé à ras bord ! Mais peut-être est-il également puissamment armé... Lentement, il taille sa route, toutes voiles dehors, en direction du port de Kish. Allez-vous essayer de prendre ce navire à l'abordage (rendez-vous au [391](#)), ou jugez-vous plus prudent de le laisser poursuivre son chemin, préférant vous attaquer à une proie moins importante (rendez-vous au [66](#)) ?

### 295

En sifflant, votre sabre s'abat sur le Chat noir qu'il traverse de part en part, mais sans lui occasionner la moindre blessure. Rendez-vous au [322](#).



**296**

Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques encablures des deux galères, elles virent soudain de bord pour se présenter face à vous. Dans une manœuvre désespérée, vous parvenez à éviter la première, mais vous ne pouvez empêcher que l'éperon de la seconde s'enfonce dans le flanc de la *Terrifiante*, y créant une énorme brèche dans laquelle l'eau s'engouffre en rugissant. En quelques secondes votre navire sombre. Et il ne faudra pas beaucoup plus de temps aux requins pour vous dévorer, vous et vos hommes. Votre aventure se termine ici.

**297**

A peine avez-vous mis la main sur la poignée de la porte qu'elle s'ouvre d'un coup, vous permettant d'apercevoir un énorme rouet suspendu au plafond d'une pièce de dimensions moyennes. Mais ce rouet n'est pas ordinaire, car sa circonférence entière est armée de lames à l'aspect redoutable. Et certainement avez-vous dû déclencher un mécanisme secret, car la roue saute de son axe et, en sifflant, elle vole vers vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [169](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [2](#).



298 Au centre de la caverne se dresse un Cyclope,  
immense, horrible, épouvantable.

— Par ici, s'il vous plaît, vous dit l'horrible bonhomme, tout en ricanant effroyablement.

Et il vous mène au pied de l'une des statues, dans le socle de laquelle se trouve une porte.

— Vous devez franchir cette porte, reprend-il. Si, par extraordinaire, vous reveniez parmi nous, alors il vous sera permis de prendre le chemin de la montagne.

Après avoir jeté un dernier regard à vos compagnons, vous ouvrez la porte et, sans hésiter, vous vous enfoncez dans l'obscurité. Vous vous trouvez dans un tunnel qui descend en pente douce, et dont l'extrémité aboutit dans une caverne de larges dimensions, éclairée par des moisissures phosphorescentes qui pendent le long de ses parois. Au centre de la caverne se dresse un Cyclope. Immense, horrible, épouvantable. Rapide comme l'éclair, il s'approche de vous, s'empare de votre sabre qu'il place dans une niche creusée dans la paroi, hors de votre portée.

— Maintenant, nous allons nous battre, vous déclare-t-il d'une voix de tonnerre.

Vous allez donc devoir vous battre en suivant les règles du combat à mains nues. Mais, avant tout, notez le numéro suivant : **311** . C'est le numéro du paragraphe auquel vous devrez vous rendre si vous sortez vainqueur du terrible affrontement qui vous attend, c'est-à-dire si vous parvenez à réduire le total d'**ENDURANCE** du monstre à zéro. A propos, le Cyclope a un total d'**ENDURANCE** de 16. A présent, vous devez décider d'une tactique. Allez-vous :

Prendre votre élan et sauter pour lui porter un coup de pied dans la poitrine ? Rendez-vous au [206](#) Le frapper à l'épaule ? Rendez-vous au [91](#) Vous précipiter sur lui pour lui envoyer votre coude dans les côtes ? Rendez-vous au [29](#)

## 299

Après que le Roi vous a offert les deux sacs contenant les vents, avez-vous donné à votre équipage incrédule 100 Pièces d'Or pour les empêcher de les ouvrir (rendez-vous au [32](#)), ou non (rendez-vous au [379](#))?

## 300

Rendez-vous au [50](#).

## 301

Shurruk est une grande et agréable ville, tout à fait bienveillante à l'égard des pirates qui écument la mer Intérieure et qui, de ce fait, la laissent en paix pour ne s'attaquer qu'à ses rivales. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 5 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 6 jours. Arrivé à Shurruk, allez-vous tout d'abord essayer de vendre vos esclaves (rendez-vous au [349](#)), ou préférez-vous, avant tout, chercher à compléter votre équipage (rendez-vous au [371](#)) ?

## 302

A peine les deux navires sont-ils bord à bord que vos matelots lancent leurs grappins. Puis, en poussant des hurlements, ils se ruent à l'abordage, à la grande frayeur du pauvre équipage adverse.

**ÉQUIPAGE MARCHAND COMBATIVITÉ : 6 FORCE : 6** Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [392](#).

## 303

Sans perdre de temps, vos hommes abattent quelques arbres pour les utiliser comme béliers. Mais le bruit des haches taillant le bois alerte les Moines Guerriers qui, découvrant votre présence et devinant sans peine vos intentions, se ruent sur les

chemins de ronde et au sommet des tours, armés d'arcs et de lances. Enfin, vous donnez le signal de l'attaque, et vos hommes se ruent sur la grille, madriers en avant. Le choc est terrible, et la grille tremble, alors que flèches, lances et pierres s'abattent autour de vous, ce qui vous fait perdre 2 points de FORCE D'ÉQUIPAGE. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [343](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [58](#).

### 304

Enfin, vous parvenez à atteindre le sommet de la falaise. Autour de vous, ce ne sont que plaintes de la part de votre équipage.

— C'est de la folie pure, capitaine, déclare le maître d'équipage. Nous avons déjà perdu quatre hommes, et Dieu seul sait combien de soldats nous attendent par ici. Mieux vaut revenir à bord pendant qu'il en est encore temps.

Allez-vous céder aux plaintes de vos hommes (rendez-vous au [113](#)), ou au contraire vous moquer de leur couardise (rendez-vous au [155](#)) ?

### 305

Rassemblant toutes vos forces, vous bondissez et vous portez un violent coup de pied en plein dans l'aisselle du Cyclope. En hurlant, il s'écroule sur le sol. La blessure que vous venez de lui infliger lui fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Retombant légèrement à terre, vous vous précipitez vers le monstre pour ne pas lui laisser le temps de récupérer. Allez-vous maintenant :

Le frapper aux reins ? Rendez-vous au [347](#)

Lui porter un coup de coude derrière les genoux ? Rendez-vous au [46](#)

Sauter pour lui envoyer vos deux pieds en plein dans le dos ? Rendez-vous au [384](#)

## 306

Tout autour de la *Terrifiante*, la mer est maintenant couverte de morceaux de bois flottant, derniers témoins du naufrage d'un infortuné navire. Cependant un grand nombre de ces épaves vous intriguent : en effet, elles semblent porter d'étranges traces. Comme si elles avaient été mordues par quelque gigantesque mâchoire ! Parmi tous ces restes, vous distinguez plusieurs barils qui ont échappé au désastre, et vous ordonnez à vos hommes de les hisser à bord. L'un d'entre eux est plein d'une excellente potion qui redonne à votre équipage moral et énergie, et vous fait gagner de ce fait 2 points de **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Allez-vous maintenant poursuivre votre chasse dans la mer Intérieure en mettant le cap vers les récifs de Trysta (rendez-vous au 66), ou préférez-vous faire voile vers la côte ouest (rendez-vous au [157](#)), ou la côte des marches Orientales (rendez-vous [10](#)), afin de tenter quelque raid vers les villages ou sur les caravans ?

## 307

A présent que vous vous êtes débarrassé des Troglodytes, vous pouvez ouvrir le coffre qu'ils transportaient ; et votre satisfaction est grande en constatant qu'il contient 100 pièces d'Or. Chargé de cet encombrant butin, vous vous engagez dans le petit passage et, au bout de quelques centaines de mètres, vous vous retrouvez enfin à l'air libre, en plein milieu de la forêt. Il ne vous faut que peu de temps pour vous orienter, et prendre le chemin de la place. En cours de route, vous rencontrez vos hommes qui poussent des cris de joie : ne voulant pas croire à votre mort, ils vous ont cherché sans relâche. Bientôt vous êtes tous de retour sur la *Terrifiante* qui, toutes voiles dehors, s'éloigne de cet endroit maudit. Rendez-vous au [15](#).



## 308

— A côté de vous, répondez-vous sans hésiter, en vous rappelant la pierre enchâssée dans l'anneau.

— Exact, dit la Salamandre en disparaissant. Vous pouvez passer.

Comme soufflé par une immense bouche, le feu s'éteint d'un coup. Vous en profitez pour traverser la salle, et vous franchissez la porte qui s'ouvre à son extrémité. Rendez-vous au [339](#).

## 309

Le navire de guerre est plus rapide que vous ! Malgré vos plus folles manœuvres, vous êtes bientôt bord à bord, et des grappins s'abattent maintenant sur votre pont se fixant au plat-bord, permettant ainsi à l'équipage ennemi de se ruer à l'abordage.

**NAVIRE DE GUERRE COMBATIVITÉ : 10 FORCE : 8**

Vous pouvez encore essayer de prendre la Fuite. Dans ce cas, rendez-vous au [12](#). Mais si vous préférez combattre, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [135](#).

## 310

Lentement, vous tirez l'anneau qui finit par s'immobiliser dans un claquement sonore. Aussitôt, un pan entier de l'un des murs de la crypte se met à glisser, révélant le bas d'un escalier. Sans hésiter, vous vous précipitez vers les marches que vous grimpez quatre à quatre et bientôt vous vous retrouvez à l'air libre, au pied de ces collines que vous avez quittées voilà si longtemps. En courant, vous revenez à l'endroit où vous avez laissé la *Terrifiante*, et c'est en poussant un soupir de soulagement que vous constatez que votre navire est toujours là : ne croyant pas à votre mort, votre équipage vous a attendu ! Rendez-vous au [272](#).

### 311

Le Cyclope vacille sur ses jambes puis, d'un coup, il s'écroule sur le sol, sans vie. En poussant un cri de triomphe, vous vous précipitez vers le tunnel que vous remontez en courant et vous poussez la porte, derrière laquelle se tient l'horrible petit bonhomme qui vous contemple, les yeux écarquillés. Il ouvre la bouche, bégaye quelques mots incompréhensibles puis, levant une main tremblante, il vous montre l'arche derrière laquelle un chemin serpente vers le sommet de la montagne. Rendez-vous au [36](#).

### 312

A la fin de la fête, le Roi s'est levé pour vous dire adieu. Vous regagnez donc la *Terrifiante* et, levant l'ancre, vous quittez la crique où elle était mouillée. Si vous avez rapporté les sacs contenant les vents du nord et du sud, à partir de maintenant, et lorsqu'il vous sera demandé de lancer trois dés afin d'en comparer le résultat avec votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, vous pourrez retrancher 4 points de ce résultat. A présent, quelle direction allez-vous choisir : le sud-est vers le détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#). ou le sud-ouest vers l'île du Roc (rendez-vous au [27](#))?

### 313

Vous avez réussi ! En se faufilant entre les deux galères, la *Terrifiante* a brisé leurs rames. Mais vous avez reçu des volées de flèches, et quelques-uns de vos matelots ont laissé leur vie dans l'affaire. Vous perdez 2 points de **FORCE D'ÉQUIPAGE**. La ligne des navires de Shurrupak est maintenant loin derrière vous. Mais vous n'en êtes pas quitte pour autant : une deuxième ligne de galères se présente à vous. Profitant du vent, allez-vous virer de bord et essayer de vous rapprocher de la côte (rendez-vous au [261](#)), ou préférez-vous tenter de nouveau la tactique qui vous a si bien réussi (rendez-vous au [237](#)) ?

### 314

Vous pouvez faire voile vers l'île Volcanique (rendez-vous au [369](#)), ou vers l'île aux Palmiers (rendez-vous au [354](#)).

### 315

Après avoir jeté l'ancre dans une crique bien abritée, vous mettez pied à terre en compagnie de quelques-uns de vos matelots et vous prenez la direction du temple-forteresse des Moines Guerriers. Bientôt, vous n'en êtes plus éloignés que d'un kilomètre environ. Vous ordonnez alors à vos compagnons de s'arrêter puis, après vous être assuré qu'ils sont bien à couvert, vous vous dirigez, seul, vers la grille principale de la forteresse. Là, vous prétendant un émissaire de la ville de Lagash, vous demandez l'autorisation de pénétrer dans le temple, afin d'obtenir une audience du Supérieur, ce qui vous est accordé sans la moindre difficulté. Vous vous inclinez donc devant le Supérieur de la congrégation des Moines Guerriers, avant de lui déclarer :

— Salut à toi, vénérable et puissant chef des Moines Guerriers d'Osmar le Diable, gardien de la paix et de la sagesse des territoires du Nord. Je t'apporte un message de paix et des nouvelles d'un ami qui est cher à ton cœur.

— Sois le bienvenu, et installe-toi confortablement. Ton chemin a été long, mon ami. Holà, vous autres, ajoute-t-il à l'attention de ses serviteurs, apportez-nous de quoi redonner des forces à cet ambassadeur de la puissante Lagash.

Après avoir échangé de nombreuses politesses, le Supérieur vous fixe droit dans les yeux.

— Eh bien, ces nouvelles ? demande-t-il.

— Nous avons la certitude que votre forteresse va être attaquée par une bande de renégats qui ont été chassés voilà quelques mois de Lagash. Mais j'ai de puissants amis, seigneur, et, pourvu

que vous me proposiez une honnête rétribution, il m'est possible de réduire leurs espoirs à néant.

Le Supérieur vous a laissé parler, sans que son visage exprime la moindre émotion. Mais, lorsque vous en avez terminé, un léger sourire apparaît sur ses lèvres.

— Un aventurier, n'est-ce-pas ? dit-il en se tournant vers un Moine qui a assisté à votre entretien. Puis, reportant son attention sur vous, il presse un bouton dissimulé dans le bras de son fauteuil. Aussitôt, le sol se dérobe sous vos pieds, et vous êtes précipité dans un puits au fond duquel vous vous recevez durement. Ce qui vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**.

— Stupide pirate, vous lance alors le Supérieur en se penchant sur le bord du puits. Nous pourrions te tuer, mais nous préférons te laisser une chance. Tu vois ces portes, ajoute-t-il en vous montrant quatre portes qui s'ouvrent au fond du puits ; derrière l'une d'elles, tu vas rencontrer ton destin.

Sur chacune des portes est gravée un symbole particulier. Laquelle allez-vous ouvrir ?

La porte ornée d'une étoile enflammée ? Rendez-vous au [380](#)

La porte ornée d'un triangle dont la pointe est dirigée vers le bas ? Rendez-vous au [327](#)

La porte ornée d'une roue ? Rendez-vous au [297](#)

La porte ornée d'un croissant horizontal ? Rendez-vous au [249](#)

## 316

Alors que vous escaladez la colline, vous entendez, devant vous, un bruit de pierre raclant le sol et, soudain, vous voyez surgir du sommet de la colline un énorme rocher qui, décrivant un arc de cercle dans les airs, vient s'écraser à quelques mètres de vous. Vous n'avez pas le temps de vous remettre de votre frayeur qu'un



**316** *Deux géants sont devant vous, balançant d'une façon plus que menaçante des troncs d'arbre en guise de massues.*

second rocher apparaît et vient s'écraser, cette fois, juste à vos pieds.

— Halte, hurle alors une voix. Nul n'est autorisé à traverser le territoire sacré des Etres Colossaux. Deux géants apparaissent alors non loin de vous. Sans aucun doute sont-ils de petite taille par rapport aux critères des Etres Colossaux mais, pour vous, ils sont plus que gigantesques. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ils sont devant vous, balançant d'une façon plus que menaçante des troncs d'arbre en guise de massues. Allez-vous vous précipiter sur eux à la tête de votre équipage (rendez-vous au [325](#)), ou préférez-vous agir seul (rendez-vous au [336](#))?

### 317

— Imbécile ! hurle la Salamandre en lançant des flammes. Ta stupidité va être cause de ta mort. D'un bond, la créature est déjà sur vous, brandissant son trident enflammé. Impossible d'éviter ce combat.

**SALAMANDRE HABILETE : 10 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [377](#).

### 318

La mer est bonne et, poussée par des vents favorables, la *Terrifiante* file bon train dans la mer Intérieure. Quant à vous, vous ne quittez pas l'horizon des yeux, espérant y voir apparaître, à chaque instant, la voile d'un navire marchand. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 4 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. S'il est égal ou supérieur, ajoutez 5 jours. Si à présent figure sur votre **LIVRE DE BORD** un nombre pair de jours, rendez-vous au [363](#). Si ce nombre est impair, rendez-vous au [294](#).

### 319

Votre pied ne rencontre que le vide. Car, au dernier moment, le Cyclope a fait un pas de côté. Pire encore, profitant de votre déséquilibre, il vous porte un violent coup de la paume de son énorme main en plein sur le crâne, ce qui vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Sans vous laisser le temps de reprendre vos esprits, il vous saisit par le coude et vous projette dans les airs. Vite, il faut vous ressaisir. Allez-vous :

Lui porter un coup de poing à l'aine ? Rendez-vous au [177](#)

Le frapper à l'estomac ? Rendez-vous au [139](#)

Lui donner un coup de genou dans la poitrine ? Rendez-vous au [122](#)

### 320

L'effroyable monstre gît maintenant sans vie à vos pieds... ce qui vous donne tout loisir pour fouiller le navire ! Mais, malgré le soin que vous portez à cette tâche, vous ne découvrez que quelques piles de caisses prises dans la glace, ainsi qu'un anneau dans lequel est sertie une pierre ornée d'une flamme rouge. A l'intérieur de l'anneau est portée l'inscription suivante :

*« Où, dans le Royaume des Morts, pouvez-vous trouver ce qui se tient entre ce qui est en haut et ce qui est en bas ? »*

Une autre inscription est gravée à l'extérieur de l'anneau :

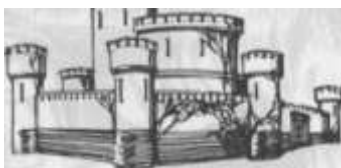
*« A côté de vous »*

Etrange. Très étrange. Comme décidément vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant, mieux vaut regagner la *Terrifiante*. Rendez-vous au [217](#).



## 321

Les lézards sont lâchés. Et ils filent à toute allure le long de la piste, vers l'infortuné Gobelin. Qui est, malheureusement pour lui, le premier à savoir que Faucon vient de battre Fazima d'une courte dent ! Si vous avez parié sur le bon Batorg, vous gagnez autant d'Or — ou d'esclaves — que vous aviez misé. Sinon, bien entendu, vous perdez tout. Maintenant, allez-vous risquer une nouvelle mise à la course aux Batorgs (rendez-vous au [202](#)) ou, si vous ne l'avez déjà fait, préférez-vous tenter votre chance au pugilat (rendez-vous au [48](#)) ou aux dés (rendez-vous au [236](#))?



## 322

Pendant que vous reportiez toute votre attention sur ce chat, les autres félins se sont approchés de vous. Et vous poussez un hurlement lorsqu'ils vous enfoncent leurs griffes, aiguisées comme des lames de rasoir, en plein dans la chair, ce qui vous fait perdre 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, à quel Chat allez-vous maintenant vous intéresser :

Le Chat noir ? Rendez-vous au [295](#)

Le Chat blanc ? Rendez-vous au [256](#)

Le Chat roux ? Rendez-vous au [203](#)

Le Chat marron ? Rendez-vous au [126](#)

Le Chat gris ? Rendez-vous au [95](#)

### 323

En poussant un sourd grognement, l'Ogre vous jette hors du ring, et vous atterrissez brutalement au milieu des spectateurs, ce qui vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE** (plus exactement, vous devez retrancher 2 points de votre *Total de Départ* d'**ENDURANCE**, et cela définitivement). Vous avez également perdu votre mise ; n'oubliez pas de modifier votre Butin en conséquence. Si vous désirez à présent tenter à nouveau votre chance au pugilat, mais contre un autre adversaire, rendez-vous au [385](#). Mais vous pouvez également, si vous ne l'avez déjà fait, risquer votre Or à la course aux Batorgs (rendez-vous au [270](#)), ou aux dés (rendez-vous au [236](#)).

### 324

Vous débarquez en compagnie de la plus grande partie de votre équipage, et aussitôt les indigènes vous entourent en dansant et en chantant. Sur la place du village, un festin a été préparé en votre honneur, et vous vous régalez une bonne partie de la nuit. Cependant, vous n'oubliez pas les raisons qui vous ont poussé à terre et, vous tournant vers les anciens, vous leur demandez s'ils peuvent vous céder les provisions qui vous font défaut. En vous adressant de larges sourires, ils vous répondent de ne pas vous inquiéter. Ils mettront à votre disposition tout ce dont vous pourrez avoir besoin. Mais, en attendant, il faut faire honneur à la fête qu'ils vous ont préparée. Une fois de plus, les coupes se remplissent d'un vin excellent et, bientôt, vous et vos hommes êtes entraînés dans une folle sarabande, rythmée par les battements de lourds tambours. Finalement, vous vous écroulez tous sur le sable de la plage, dans l'épuisement le plus total. Au petit matin, vous ouvrez les yeux pour constater que vous êtes prisonniers d'un large enclos bordé par une haute palissade ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [286](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [345](#).



324 Vous êtes entraînés dans une folle sarabande,  
rythmée par les battements de tambours.

## 325

En poussant des hurlements, vous vous ruez vers les Géants qui continuent à faire tournoyer leurs troncs d'arbre.

**GÉANTS COMBATIVITÉ : 9 FORCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [344](#).

## 326

Vous mettant bord à bord avec cette épave flottante, vous vous accoudez nonchalamment sur le plat-bord de la *Terrifiante*, et vous interpellez son capitaine :

— Je vous donne le choix. Ou vous me donnez tout l'Or que vous possédez, je dis bien *tout* l'Or, et vous pouvez aller vous faire pendre ailleurs, ou alors je prends votre maudit navire à l'abordage, et vous finirez vos jours comme esclaves à Kish, Lagash, ou même à Tak !

Il ne faut que quelques secondes au capitaine pour se décider. Poussé quelque peu, il est vrai, par les regards peu amènes de ses hommes qui ne manifestent pas du tout l'intention de résister à votre offre généreuse. Il disparaît dans ses quartiers et est bientôt de retour, portant un coffre qu'il fait passer à votre bord. Il contient **117** Pièces d'Or que vous pouvez ajouter à votre Butin. Laissant là ce qui reste du navire marchand, vous reprenez votre route. Votre carte vous apprend que vous n'êtes pas trop éloigné des récifs de Trysta qui se trouvent un peu plus au sud. Allez-vous les contourner pour atteindre l'île de Trysta elle-même (rendez-vous au [164](#)), ou préférez-vous mettre le cap au sud-ouest en direction de la ville de Kish (rendez-vous au [223](#)) ou de l'île du Roc (rendez-vous au [204](#)) ? Mais vous pouvez également faire voile vers le sud-est, en direction du détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#)).



327 Vous apercevez deux longs serpents noirs qui se faufilent par la porte.



### 327

La porte s'arrache de ses gonds lorsque vous en tournez la poignée, poussée par des milliers et des milliers de litres d'eau qui envahissent le puits. Alors que vous vous débattiez pour essayer de ne pas être noyé par cette cascade, vous apercevez deux longs serpents noirs qui se faufilent à leur tour par la porte. Vos deux nouveaux compagnons sont des Grands Ondulants, des reptiles d'eau douce d'une extrême férocité, qui se régalent de chair humaine. Ils sont certes aveugles, mais ils sauraient deviner une présence humaine à des kilomètres à la ronde.

Aussi n'hésitent-ils pas une seconde à se diriger vers vous.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GRAND ONDULANT	8	7
Second GRAND ONDULANT	7	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [65](#).

### 328

A la tête de vos hommes, vous traversez les champs, caché par les longues tiges de blé qui ondulent sous le vent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [47](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [186](#).

### 329

A présent que les gardes sont hors de combat, vos hommes peuvent se livrer à un pillage en règle, et bientôt le sable est jonché de coffres éventrés, de sacs, de peaux, d'outrés d'où s'écoulent des flots de vins de contrées lointaines à l'odeur entêtante. Mais vous ne tirez pas grand-chose de cette caravane : 63 Pièces d'Or ainsi qu'un Homme-Lézard qui a échappé au massacre. Ajoutez ces prises à votre Butin. Quelque peu déçu, vous rassemblez vos hommes qui sont maintenant pratiquement tous ivres, et vous regagnez la *Terrifiante*. Rendez-vous au [35](#).

### 330

— Un pari est sacré, marmonne El Fazouk, l'air sombre. Tu es quitte de ta dette.

Vous préférez vous éloigner avant qu'il ne change d'avis ! Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez tenter votre chance à la course aux Batorgs (rendez-vous au [270](#)), ou au pugilat (rendez-vous au [48](#)). Mais vous pouvez également quitter le port de Calah (rendez-vous au [262](#)).

### 331

Votre retraite se fait rapidement et en bon ordre, et vous atteignez la mer avant les Hussards. Cependant, les cavaliers ont fait un mouvement tournant. Et maintenant ils vous interdisent l'accès de la *Terrifiante*. Impossible, pour votre équipage, d'éviter ce combat.

**HUSSARDS COMBATIVITÉ : 11 FORCE : 6**

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [346](#).



### 332

A l'aide de cordages, vos matelots réussissent à abattre la grand-voile du vaisseau ennemi et, profitant de la confusion qui en résulte, ils coupent les filins des grappins. Il ne vous faut que peu de temps pour mettre votre navire sous le vent, et bientôt vous vous trouvez à bonne distance du lieu de combat. Allez-vous maintenant contourner les récifs pour faire voile vers Trysta (rendez-vous au [164](#)), ou préférez-vous mettre le cap au sud-ouest pour vous diriger vers le port de Kish (rendez-vous au [223](#)) ou vers l'île du Roc (rendez-vous au [204](#)) ou, au sud-est, en direction du détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#)) ?

### 333

Sans que rien ait pu le laisser prévoir, la *Terrifiante* s'immobilise soudain en craquant de tous bords, vous projetant, vous et votre équipage, pêle-mêle au milieu du pont. Et, avant que vous n'ayez pu vous relever, vous entendez le bruit d'un intense bouillonnement. Paralysé par la peur, vous voyez alors surgir des têtes reptiliennes qui se dressent au bout d'immenses cous ondulant presque à la hauteur du sommet du grand mât, avant de plonger vers le pont, la gueule grande ouverte. Déjà quelques-uns de vos matelots ont été happés par le monstre. Vous avez affaire à une Hydre des Mers, et il vous faut la combattre sans tarder.

**HYDRE DES MERS COMBATIVITÉ : 9 FORCE : 8**

Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [222](#).

### 334

Ce n'est pas la chute qui vous ôte la vie, mais l'énorme amas de rochers pointus sur lequel vous vous écrasez.. Votre aventure se termine ici.



333 Paralyse par la peur, vous voyez surgir des têtes reptiliennes qui se dressent au bout d'immenses cous...

### 335

Vous enfonçant à l'intérieur des terres, vous vous mettez en quête du temple légendaire. Ajoutez 3 jours sur votre LIVRE DE BORD. Finalement, vous finissez par le découvrir. Il a été bâti au creux d'un vallon, et disparaît presque dans l'épaisse végétation qui l'entoure. En vous en approchant, vous constatez qu'il mesure une quinzaine de mètres de haut, et que ses murs de pierre sont décorés — si l'on peut dire — de squelettes humains grimaçant effroyablement. A cette vision d'horreur, votre équipage refuse de faire un pas de plus, et c'est en vous moquant de leur stupide esprit superstitieux que vous gravissez seul les marches menant à la grande porte. Inutile de préciser que vous êtes beaucoup moins nonchalant que vous voulez le faire croire à votre équipage ! En hésitant quelque peu, vous franchissez la porte, et aussitôt une atmosphère lourde vous oppresse. A l'intérieur, tout est sombre et, pour le peu que vous pouvez en voir, vous ne remarquez aucun signe de vie. Puis, vos yeux s'accoutumant à la pénombre, vous constatez que vous vous trouvez à l'extrémité d'un long corridor. Sur votre gauche, un étroit escalier s'enfonce dans les entrailles du temple. Allez-vous vous engager dans le corridor (rendez-vous au [63](#)), ou dans l'escalier (rendez-vous au [85](#)) ?

### 336

— Mes amis, dites-vous en faisant quelques pas en avant, nous ignorions que les vénérables Etres Colossaux étaient les maîtres de ces lieux. Aussi, je vous propose de régler le léger différend qui nous oppose en organisant entre nous disons une sorte de compétition... Si vous gagnez, eh bien nous ferons demi-tour. Mais si nous sommes vainqueurs, alors vous nous permettrez de traverser votre territoire. Heureusement pour vous, vous avez affaire à des créatures dont l'intelligence est inversement proportionnelle à leur masse ! Aussi, c'est en poussant des grognements qu'ils acceptent votre proposition. Le plus petit des deux se gratte un moment le haut du crâne avant de vous répondre :

— Je suis Mog. Et voici Ogmog, dit-il en tendant le doigt vers son compagnon. Cette compétition va être une lutte entre vous et moi.

Pas du tout ce que vous aviez prévu ! Allez-vous accepter de lutter contre ce monstre (rendez-vous au [366](#)), ou préférez-vous lui suggérer d'utiliser une arme quelconque, un gourdin par exemple (rendez-vous au [351](#))?

## 337

Votre manchette lui arrache un cri de douleur, et c'est les yeux remplis d'étonnement qu'il porte la main à son avant-bras. Quoi qu'il en soit, vous venez de lui faire perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Mais il reprend vite ses esprits. Si vite que vous ne pouvez l'empêcher de vous saisir par le bras et de vous projeter, une fois de plus, dans les airs. Allez-vous :

Lui mordre le poignet ? Rendez-vous au **276**

Le frapper à la saignée du bras ?      Rendez-vous au **187**

Lui porter un coup de pied à l'épaule ? Rendez-vous au **251**

## 338

— Oh ! c'est atroce, crie le fantôme.

Puis, tournant les yeux vers vous et se tordant les mains dans le plus grand désespoir, il ajoute :

— Toi qui apportes de si mauvaises nouvelles, je te maudis !

Vous perdez 2 points de **CHANCE** et 1 point d'**HABI-LETÉ**.  
Rendez-vous au **210**.

## 339

Vous vous trouvez maintenant dans une vaste salle, vide, à l'exception de la Sorcière debout au centre d'un cercle tracé à même le sol. Dans l'une de ses mains, elle tient un poignard, alors que dans l'autre elle retient un Chat noir par le cou.

— Sois mille fois maudit, dit-elle. Pourquoi as-tu refusé de manger avec tes compagnons ? Maintenant, je dois te tuer. Et c'est une tâche qui ne m'est pas agréable, crois-le bien.

Elle lance alors le Chat au-dessus d'elle, tout en traçant d'étranges signes de son poignard dans l'air. Aussitôt le Chat se multiplie en cinq autres Chats, chacun d'un pelage de couleur différente. Le plus étrange et le plus inquiétant est que les cinq animaux flottent dans l'espace en se rapprochant lentement de vous. Bientôt ils vous entourent, feulant et grognant sourdement. Lequel de ces félins allez-vous attaquer en premier :

Le noir ?           Rendez-vous au [295](#)

Le blanc ?           Rendez-vous au [256](#)

Le roux ?           Rendez-vous au [203](#)

Le marron ?        Rendez-vous au [126](#)

Le gris ?           Rendez-vous au [95](#)

## 340

Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, ajoutez 2 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Si ce même résultat est égal ou supérieur, ajoutez 3 jours. Puis rendez-vous au [378](#).

### 341

Votre équipage est loin d'être à la hauteur de la tâche que vous lui avez assignée. Car aucun des matelots n'a remarqué la pointe d'un rocher affleurant l'eau, et c'est dans un effroyable grincement que la coque de la *Terrifiante* se déchire d'un bout à l'autre. Des torrents d'eau envahissent les cales, et bientôt votre fier navire n'est plus qu'une épave battue par les flots. Votre aventure se termine ici.

### 342

L'équipage d'Abdul vous fait également remarquer on hurlant de rire que, comme vous avez mis plus de cinquante jours pour atteindre Nippur, vous avez perdu le pari, et ceci quelle que soit la quantité d'Or que vous ayez rapportée. Jamais vous ne serez reconnu comme le roi des pirates.

### 343

Prenant un nouvel élan, vos hommes balancent une fois de plus les madriers contre la grille qui, cette fois, grince effroyablement avant de s'abattre sur le sol. En poussant des hurlements, tout votre équipage s'engouffre dans la forteresse, sabre au poing. Mais leurs adversaires sont prêts à les recevoir comme il se doit. La mêlée qui s'ensuit est terrible !

**MOINES GUERRIERS COMBATIVITÉ : 9 FORCE: 12** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [274](#).

### 344

Maintenant que vous êtes venus à bout de ces Géants, vous pouvez reprendre votre route à travers les collines. Et bientôt vous parvenez en vue d'une immense étendue de sable qui s'étend jusqu'à l'horizon. Un lieu d'une telle désolation qu'il vous paraît tout à fait improbable d'y découvrir la plus petite once d'or. Découragé, vous décidez de faire demi-tour et vous reprenez

le chemin de la *Terrifiante*. Ajoutez 3 jours sur votre **LIVRE DE BORD**, et rendez-vous au [272](#).

### 345

Vous avez beau en faire plusieurs fois le tour, vous ne découvrez aucune issue qui pourrait vous permettre de vous échapper de cet enclos. Vers midi, les anciens s'approchent de votre prison et vous expliquent que, leur île étant un lieu sacré, ils ne peuvent permettre aux étrangers qui y débarquent et qui l'ont profanée de leur regard de rester en vie. Ils vous assurent qu'ils n'ont rien de belliqueux, et c'est tout juste s'ils ne s'excusent pas d'être obligés de vous tuer ! Peu après, les villageois arrivent. Ils sont armés d'arcs, et des nuées de flèches s'abattent sur vous et vos compagnons. Votre aventure s'achève ici.

### 346

Les Hussards s'enfuient dans la plus grande pagaille, rejoints par l'armée qui vient de quitter la ville et, sans demander leur reste, ils s'éloignent en direction de Kish. Malheureusement, ils ont eu la même idée que vous, et ont mis la ville à feu et à sang, avant de se livrer à un pillage en règle. Aussi, à défaut d'Or, vous ne trouverez ici que des esclaves. Lancez deux dés. Le résultat obtenu vous indiquera combien de prisonniers vous ferez parmi l'infortunée population. De retour sur la *Terrifiante* avec votre butin, allez-vous maintenant longer la côte en direction de Kish (rendez-vous au [223](#)), ou préférez-vous gagner la haute mer, et mettre le cap sur les récifs de Trysta (rendez-vous au [66](#)) ?

### 347

Vous approchant suffisamment près, vous décochez quelques bons coups de poing dans les reins du Cyclope, ce qui lui fait perdre 2 points d'**ENDU-RANCE**. Mais ce qui le rend également tellement furieux qu'il vous est impossible d'éviter l'énorme poing qu'il vous balance en plein dans le visage. C'est à votre tour de hurler, et de perdre 2 points d'**ENDURANCE**. L'un et l'autre à demi inconscients, vous reculez de quelques pas.



Et vous avez la satisfaction de voir le monstre rouler au sol. Il faut en profiter ! Allez-vous :

Le frapper à la tête ? Rendez-vous au [82](#)

Lui donner un coup de poing dans la mâchoire ? Rendez-vous au [196](#)

Lui envoyer un coup de pied dans les côtes ? Rendez-vous au [266](#)

### **348**

Le départ est donné ! Les lézards filent comme des flèches sur la piste, les yeux fixés sur l'infortuné Gobelin. Qui est le premier à savoir que Fazima a battu, d'une très courte mâchoire, El Savak et Faucon. Si vous aviez parié sur Fazima, vous remportez l'équivalent de ce que vous aviez misé. Sinon, votre Butin vient de s'appauvrir d'autant ! Maintenant, si vous voulez parier de nouveau à la course aux Batorgs, rendez-vous au [202](#). Mais vous pouvez également, si vous ne l'avez déjà fait, tenter votre chance au pugilat (rendez-vous au [48](#)), ou aux dés (rendez-vous au [236](#)).

### **349**

Vous débarquez en compagnie de quelques-uns de vos matelots, mais en emmenant tous vos esclaves. Et vous vous mettez aussitôt en route vers le marché que vous atteignez vite. L'agitation qui y règne est intense, et vous en comprenez vite la raison : une bataille vient d'avoir lieu entre l'armée de Shurruapak et celle de Marad, et cette dernière a eu le dessous. Un grand nombre de soldats ont été faits prisonniers, et la plupart d'entre eux se trouvent maintenant sur ce marché où ils sont proposés comme esclaves. En conséquence, la concurrence est dure, et les prix sont extrêmement bas. Allez-vous confier à un négociant le soin de vendre vos propres esclaves (rendez-vous au [345](#))? ou préférez-vous vous en occuper vous-même (rendez-vous au [269](#)) ?



### 350

La quantité d'Or que vous avez rapportée est sensiblement équivalente. Le compte exact n'en sera pas facile. Vous vous installez donc devant l'Or d'Abdul, alors que lui-même commence à compter — laborieusement il faut l'avouer — le produit de vos pillages. Une heure plus tard, il faut vous rendre à l'évidence : le trésor d'Abdul est légèrement plus important que le vôtre. Mais ne le serait-il que d'une seule Pièce d'Or que vous auriez perdu votre pari. La tête basse, vous vous éloignez, vous demandant si, un jour, vous aurez le courage de revenir à Tak.

### 351

D'accord pour les gourdins, réplique Mog en haussant les épaules. Veux-tu qu'Ogmog te prête son tronc d'arbre, ou possèdes-tu le tien ! Vous lui lancez un regard de reproche — qu'il ne remarque pas — et vous vous emparez d'un gourdin de taille normale auprès de l'un de vos matelots. Une véritable allumette pour le monstre que vous allez affronter. Puis vous proposez au Géant de vous tenir l'un face à l'autre, et de frapper chacun à votre tour. Vous compliquez quelque peu la règle en lui précisant que le premier qui assommera l'autre sera déclaré vainqueur. — Très bien comme cela, répond Mog. Mais, comme tu es une drôle de petite créature — sans vouloir t'offenser — tu peux frapper le premier. Ce que vous acceptez avec joie. Mais allez-vous lui porter un coup à la tête (rendez-vous au [375](#)), ou aux pieds (rendez-vous au [394](#)) ?

## 352

Courant vers la créature, vous la saisissez par ses cornes et, les utilisant comme point d'appui, vous faites un magnifique saut périlleux qui vous fait retomber sur son dos. Le monstre rue, se cabre, dans l'intention de vous jeter à bas, mais toute cette agitation ne fait que vous rapprocher du bord du puits. Plus que quelques centimètres... un dernier effort... c'est fait : un léger rétablissement vous suffit pour prendre pied dans la salle, dans laquelle le Supérieur et le moine s'éloignent en riant à gorge déployée, certains que vous vous êtes fait embrocher par les redoutables cornes. Rendez-vous au [225](#).

## 353

Vous conduisez vos hommes vers la forêt dans laquelle vous pénétrez. Il n'est guère facile de vous y frayer un chemin, car elle est dense et touffue. Néanmoins, vous progressez, en taillant votre route à coups de sabre. Alors que vous arrivez à la hauteur de ce qui vous semble être un arbre mort, une liane en jaillit et, en sifflant, s'enroule autour de votre poitrine. Horrifié, vous essayez de vous en débarrasser, en vain. Et, pire encore, lentement, mais avec une force incroyable, elle vous entraîne vers le tronc noirâtre qui, vous pouvez le constater à présent, est pourvu d'yeux à l'extrémité de chacune de ses branches et d'une immense bouche en son centre. D'autres lianes sifflent maintenant vers vous et s'enroulent autour de vos jambes, de votre cou, de votre bassin. Vous avez affaire à une dangereuse espèce d'Ecorce Carnivore, et il va vous falloir défendre chèrement votre vie.

**ÉCORCE CARNIVORE COMBATIVITÉ : 9 FORCE : 8** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [47](#).



353 *Une liane jaillit de l'arbre mort et, en sifflant,  
s'enroule autour de votre poitrine.*

### 354

Vous jetez l'ancre à faible distance de la côte, et vous débarquez à la tête de la plus grande partie de votre équipage. La plage sablonneuse est tout à fait déserte. Mais l'intérieur de l'île, comme vous avez pu le constater, est couverte d'une véritable forêt de palmiers. Allez-vous longer la côte en restant sur la plage (rendez-vous au ou pénétrer à l'intérieur des terres (rendez-vous au [282](#)) ?

### 355

La plupart de vos hommes vous suivent à travers les étroites ruelles, et bientôt vous arrivez aux premiers contreforts de la montagne où l'épaisse forêt interdit aux Hussards toute poursuite. Contournant Kirkuk, vous atteignez après une longue marche les plages s'étendant au nord de la ville. Là, vous constatez que Terrifiante s'est éloignée de la ville, et a jeté l'ancre au large. Une sage précaution. Par un signal convenu, vous faites savoir à bord que vous êtes toujours en vie. Maintenant, allez-vous vous enfoncer dans la forêt pour attendre l'éventuel départ de l'armée de Kish qui se trouve fort éloignée de ses bases (rendez-vous au [364](#)), ou jugez-vous plus prudent de revenir à bord de votre navire ? Dans ce dernier cas, vous pourrez longer la côte en direction de Kish (rendez-vous au [223](#)), ou mettre le cap sur la haute mer en direction des récifs de Trysta (rendez-vous au [66](#)).

### 356

Venant du sud, un vent d'une extrême violence se lève, vous obligeant à tirer des bords qui épuisent votre équipage. Enfin la tempête se calme, mais vous n'êtes plus très sûr de votre position. Néanmoins, vous poursuivez votre navigation dans ce que vous espérez être la direction de Nippur. Quelques jours plus tard, aucune terre n'est apparue à l'horizon. Il faut vous rendre à l'évidence : vous êtes bel et bien perdu. Et, d'ailleurs, le délai que vous vous étiez fixé, Abdul et vous, est dépassé depuis

longtemps. Vous avez perdu le pari, et votre aventure se termine ici.

### 357

Vous n'êtes plus qu'à une journée de navigation d'Assur, lorsque la vigie vous signale une voile à l'horizon. Une voile qui ne tarde pas à grandir, jusqu'à vous faire reconnaître la proue effilée d'un navire de guerre de Kish. Tout en haut de son grand mât flotte une bannière : une bannière de bataille vous prévenant, s'il en était besoin, que ce navire n'est pas animé des meilleures intentions. Sans perdre un instant, vous ordonnez à vos hommes de virer de bord. Mais l'ennemi est plus rapide que vous, et bientôt il est à la hauteur de la *Terrifiante*. Les grappins se plantent dans votre plat-bord, alors que des flèches sifflent tout autour de vous. Sur le pont et dans les haubans du navire de Kish, une véritable armée s'apprête à se lancer à l'abordage.

NAVIRE DE GUERRE **COMBATIVITÉ : 10 FORCE : 8**

Si vous pensez qu'il est encore temps de prendre la Fuite, rendez-vous au [241](#). Mais si vous préférez combattre, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).

### 358

Au-dessus du sarcophage, dans le plafond, vous remarquez un large anneau de pierre, entouré d'une inscription rédigée dans la même langue que celle que vous avez découverte sur la porte. Vous déchiffrez avec difficulté : « Poussez (tirer ?) cette clef pour une meilleure (pire ?) existence (mort ?), ou préparez-vous à subir le jugement de Ut-Napishtim. » Levant les bras, vous saisissez l'anneau à pleine main. Mais allez-vous le tirer (rendez-vous au [310](#)), ou le pousser (rendez-vous au [16](#)) ?

### 359

Le temple surplombe une vallée austère. Alors que vous vous appuyez contre un mur de l'édifice pour contempler ce morne paysage, vous êtes submergé par un sentiment dans lequel la crainte se mêle au désespoir. Très certainement la désolation qui règne en ce lieu vous a-t-elle ôté toute confiance en vous. Vous perdez 2 points de **CHANCE**. Vous faites demi-tour et, de retour auprès de vos compagnons, vous reprenez votre route en détournant votre regard de ce lieu pour le moins inhospitalier. Rendez-vous au [52](#).

### 360

A peine avez-vous touché la pierre que votre bras se paralyse d'un coup. Lentement, l'immonde langue se rétracte, entraînant inexorablement votre main dans la bouche de l'idole. Maintenant, vous pouvez distinguer, plantées tout autour de sa gorge, des lames acérées. C'est vers elles que votre main se dirige. Et, lorsque enfin, réunissant toute votre volonté, vous parvenez à rompre le charme, il est trop tard : l'idole vous a infligé une telle blessure que vous en perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes toujours vivant, mieux vaut décider de ne plus toucher à la pierre... et d'emporter l'idole ! Rendez-vous au [228](#).

### 361

Vous courez et vous sautez sur le dos du monstre que vous frappez à coups redoublés. Ce qui a pour effet de lui faire pousser des hurlements et de lui faire perdre 2 points d'ENDURANCE. Néanmoins, dans un sursaut, le Cyclope parvient à se débarrasser de vous et, faisant demi-tour, il se précipite vers vous les bras grands ouverts. Si vous ne bougez pas, il va vous écraser, cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Aussi allez-vous :

Prendre un peu d'élan et sauter pour le frapper de vos deux pieds à la tête ? Rendez-vous au [290](#)



Agir de même, mais pour le frapper aux jambes ? Rendez-vous au [319](#)

Faire un pas de côté et, lorsqu'il sera à votre hauteur, lui donner un violent coup de coude dans le bras ? Rendez-vous au [74](#)

### 362

Les spectateurs trépignent et hurlent encore plus lorsque le départ est donné. Les lézards s'élancent vers le pauvre Gobelin, qui tremble au bout de la piste. Mais vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort, car votre favori vient de tomber. Alors qu'il était en tête à mi-course ! Inutile de pousser des jurons : vous avez perdu votre mise. Allez-vous tenter une nouvelle fois votre chance à la course aux Batorgs (rendez-vous au [202](#)) ? Mais, si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez également vous intéresser au pugilat (rendez-vous au [48](#)), ou aux dés (rendez-vous au [236](#)).

### 363

Rien à faire. L'horizon demeure désert. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [306](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [333](#).

### 364

Vous vous enfoncez dans la forêt, alors que la *Terrifiante* lève l'ancre pour s'éloigner de la côte, comme vous en êtes convenus avec les marins restés à bord, dans un dernier message. Dans quelques jours, elle sera présente au rendez-vous que vous avez fixé. En attendant, ajoutez 3 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Enfin, vous atteignez un bon poste d'observation, d'où vous pouvez voir, au bout d'un certain temps, les forces de Kish lever le camp et quitter la ville. Par prudence, vous attendez encore une heure ou deux, avant de vous décider à entrer une nouvelle fois dans la ville. Bien entendu, et vous auriez dû vous en douter, l'armée de Kish a eu la même idée que vous : la ville a été mise à sac, et il n'y reste plus une once d'or... A moins que vous ne

vouliez que votre entreprise soit un échec cuisant, il faut vous rabattre sur les habitants. Lancez deux dés. Le résultat obtenu vous indiquera combien de prisonniers vous ferez. Et bonne chance pour les revendre un bon prix comme esclaves ! De retour à bord de la *Terrifiante* (et n'oubliez pas de tenir à jour votre Butin), allez-vous décider de naviguer le long de la côte dans la direction de Kish (rendez-vous au [223](#)), ou préférez-vous faire voile vers la haute mer, dans la direction des récifs de Trysta (rendez-vous au [66](#)) ?

### 365

Sans pouvoir vous retenir à quoi que ce soit, vous glissez le long de la paroi de la caverne, rebondissant contre les pierres et les rochers. Néanmoins, vous atteignez le sol sans trop de dommages, non loin de l'escalier que vous aviez ignoré tout à l'heure. Après avoir remis un peu d'ordre dans vos vêtements, vous vous dirigez vers cet escalier, et vous commencez à en descendre les marches. Rendez-vous au [284](#).

### 366

Sans ajouter un mot, Mog trace alors un cercle dans le sable et vous fait signe d'y pénétrer et de vous tenir face à lui. En retenant votre souffle, vous le voyez qui se campe fermement sur ses deux jambes. Puis vous êtes tout à fait intéressé lorsqu'il ferme son énorme poing. Enfin... mais vous venez de recevoir un coup si terrible qu'il vous a projeté non seulement hors du cercle, mais également dans un monde dont on ne revient jamais. Ainsi se terminent les aventures de ceux qui se croient, parfois, trop malins.

### 367

A votre signal, votre équipage au grand complet se précipite en poussant des hurlements vers l'un des murs. Qui se couvre dans l'instant de terribles Moines Guerriers armés d'arcs et de lances. Les projectiles tombent de toutes parts, ce qui n'empêche pas vos

hommes de lancer leurs grappins et de dresser leurs échelles. Bientôt, ils ont escaladé le mur, et une terrible bataille s'engage.

MOINES

**GUERRIERS COMBATIVITÉ : 11 FORCE: 16** Si votre équipage est vainqueur, rendez-vous au [274](#).

### 368

En soupirant devant cette attitude pour le moins stupide, vous leur donnez les 100 Pièces d'Or (n'oubliez pas de les retrancher de votre Butin). Rendez-vous au [312](#).

### 369

Après avoir jeté l'ancre dans un lagon aux eaux calmes, vous débarquez à la tête de votre équipage. Une plage de sable fin court tout autour de l'île, dont les terres sont recouvertes par une épaisse forêt. Si vous désirez suivre la plage, rendez-vous au [23](#). Mais si vous préférez vous aventurer dans cette espèce de jungle, rendez-vous au [42](#).

### 370

Le coup que vous venez de lui porter est fatal à l'Ogre. Pendant quelques secondes, il tremble sur ses jambes puis, d'une pièce, il s'écroule sur les spectateurs qui entourent le ring. En poussant des cris de triomphe, vous récoltez les fruits de votre pari : autant d'Or ou d'esclaves que la mise que vous aviez engagée. Maintenant, vous pouvez affronter un nouvel adversaire au pugilat (rendez-vous au [385](#)) ou, si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez tenter votre chance à la course aux Batorgs (rendez-vous au [270](#)), ou aux dés (rendez-vous au [236](#)).

### 371

Où allez-vous chercher les hommes d'équipage qui vous manquent :

Sur les quais ?

Rendez-vous au [233](#)

Au marché ?

Rendez-vous au [253](#)

Dans les lieux les plus pauvres de la ville ? Rendez-vous au [293](#)

### 372

Vous vous lancez contre le monstre, dans un bond pour le moins inefficace. Peu enclin à apprécier cet effort pathétique — et même passablement irrité —, le Cyclope vous balance par-dessus sa tête et vous projette sur le sol, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. En chancelant, vous parvenez à vous remettre sur vos pieds, et c'est l'œil vague que vous faites maintenant face à votre adversaire. Il faut vous ressaisir ! Allez-vous :

Le frapper à l'épaule ? Rendez-vous au [91](#)

Lui donner une manchette à l'avant-bras ? Rendez-vous au [337](#)

Sauter pour le frapper de vos deux pieds en pleine poitrine ? Rendez-vous au [206](#)

### 373

Pour dire la vérité, vous ne savez pas du tout quel chemin prendre (hormis le fait de revenir sur vos pas, ce que vous ne voulez à aucun prix). Soudain, vous remarquez un petit chemin sur votre droite et vous vous y engagez. Si vous hésitez quelque peu tout d'abord, maintenant vous êtes sûr de vous : en effet, la neige est moins épaisse par ici, et l'atmosphère même semble se réchauffer. Mais votre satisfaction est de courte durée car, alors que le chemin s'encaisse brusquement entre deux parois verticales, en levant les yeux vous apercevez des centaines de

créatures des neiges qui vous contemplent, l'air tout à fait inexpressif. Vous avez commis une grossière erreur, mais il est trop tard. Dans un épouvantable fracas, une énorme masse de neige tombe sur vous. Une avalanche qui, en quelques secondes, vous fait passer, vous et votre équipage, de vie à trépas. Votre aventure se termine ici.

## 374

Ce n'est pas sans mal que vous êtes venu à bout du Renax. Mais, maintenant, vous pouvez explorer sa caverne à loisir. Et il ne vous faut que peu de temps pour découvrir ce qui vous a valu cette longue pérégrination aquatique : le Crâne de Sel. Vous vous en emparez le cœur battant, et il ne vous faut que peu de temps pour retrouver les Esprits des Océans qui, pour vous remercier, non seulement vous souhaitent bon vent dans votre entreprise, mais surtout vous font un présent des plus précieux. Dorénavant, lorsqu'il vous sera demandé de jeter trois dés et de comparer le résultat obtenu à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, vous ne jeterez que *deux* dés. Après avoir remercié les Esprits pour cet inestimable cadeau, vous revenez à la surface et, de nouveau à bord de la *Terrifiante*, vous commandez la manœuvre pour hisser les voiles. Mais allez-vous mettre le cap au sud, dans la direction de Marad (rendez-vous au [191](#)), ou au sud-ouest, vers la haute mer, dans la direction des récifs de Trysta (rendez-vous au [66](#)) ?



### 375

Face à cette brute épaisse, il ne vous faut faire qu'un léger saut pour lui porter ce que vous pensez être un redoutable coup.

— Ouf! soupire-t-il sans qu'un seul trait de son visage bouge. Maintenant, c'est à mon tour. Et, levant son tronc d'arbre, il lui fait décrire un arc de cercle parfait qui, hélas pour vous, se termine en plein sous votre menton. C'est tout juste si vous ne quittez pas vos bottes. Vous reprenez difficilement vos esprits une centaine de mètres plus loin. Lancez deux dés et retranchez le résultat obtenu de votre **ENDURANCE**. Si vous ne perdez pas la vie, vous ne pouvez faire autre chose que d'accepter votre défaite. Et vous pouvez remercier votre équipage d'avoir bien voulu vous ramener sur la *Terrifiante* en si piteux état ! Rendez-vous au [272](#).

### 376

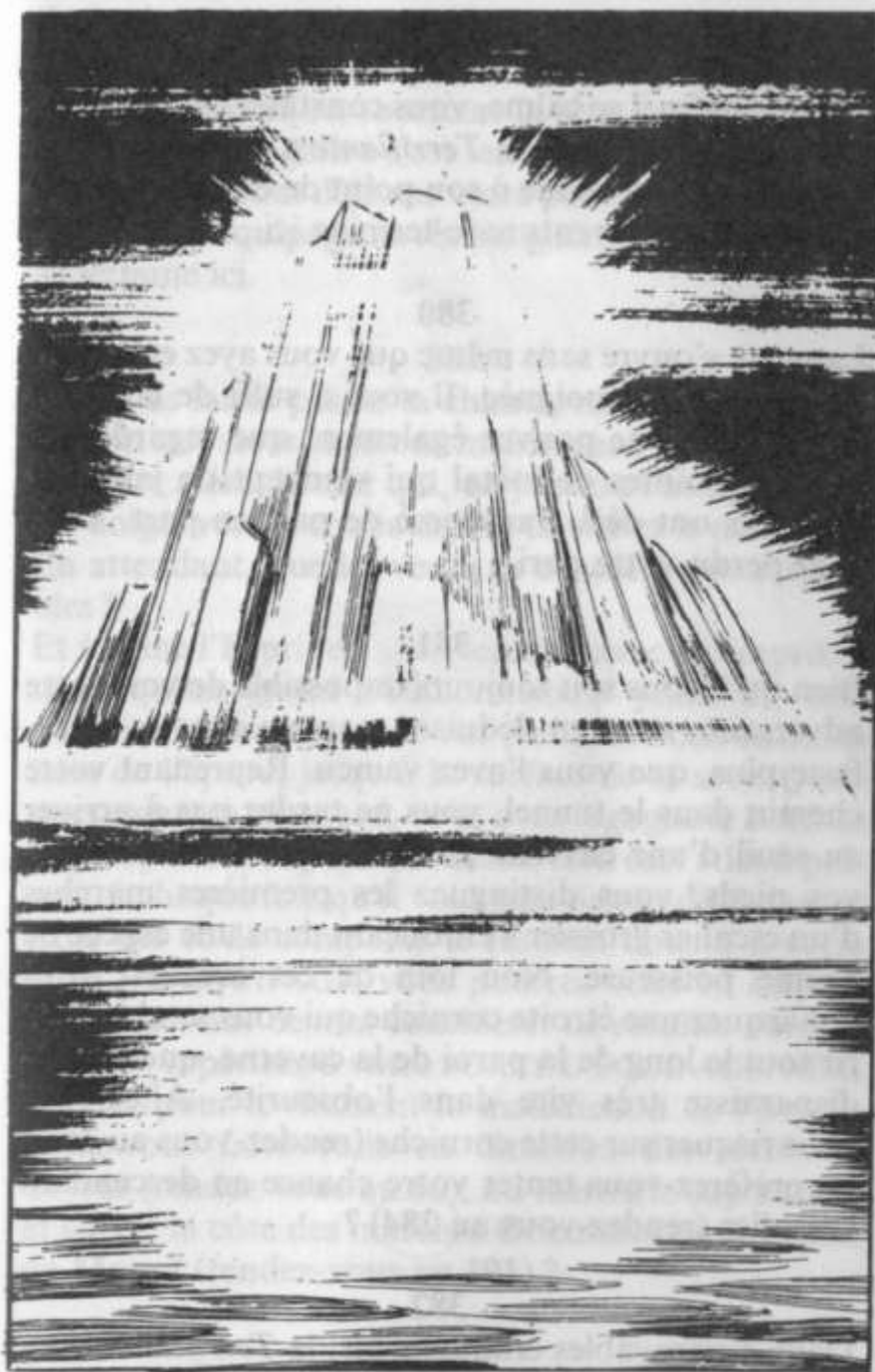
Votre navigation vers Assur se passe le mieux du monde. Aucune voile ne se montre à l'horizon, et les vents vous restent favorables jusqu'à ce que vous pénétriez dans le port. Aussitôt à terre, vous vous dirigez vers le marché, avec la ferme intention d'y compléter votre équipage de pirates. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [283](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [146](#).

### 377

La Salamandre disparaît dans un souffle enflammé lorsque vous lui portez le coup fatal. Rien ne vous empêche, maintenant, de traverser cette salle et d'aller vers la porte qui s'ouvre à son extrémité. Rendez-vous au [339](#).

### 378

Toutes voiles dehors, vous filez droit devant vous vers le sud, en direction de l'île de Nippur. Ajoutez 2 jours sur votre **LIVRE DE BORD**. Cependant, au fur et à mesure que vous éloignez de



**378** *Une montagne surgit à quelques encablures de  
votre navire.*



Shurruk, la mer se lève et le temps se gâte, ce qui est tout à fait inexplicable dans cette mer du Sud. Et puis un soir, alors que la température avait baissé toute la journée et qu'un brouillard glacé commençait à entourer de façon presque menaçante votre navire, une montagne de glace surgit à quelques encablures. Trop tard pour amener les voiles ! Il ne vous reste plus qu'à *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [166](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [193](#).

### 379

Malheureusement pour vous, vous n'avez pas réussi à convaincre tout votre équipage. Car quelques-uns de vos matelots, pensant que les sacs regorgent d'Or, ont attendu que vous soyez occupé par la manœuvre, sur le pont, pour se glisser dans votre cabine. Saisissant le sac contenant le vent du sud, ils l'ouvrent. Dans un long gémissement le vent s'échappe, tourne et tourne dans votre cabine qu'il dévaste en peu de temps avant de sortir par un hublot en sifflant. Se transformant en tempête, il gonfle les voiles de la *Terrifiante*, avant de les arracher. Mais qu'importe ! Le vent du sud est maintenant si puissant qu'il pousse votre navire pendant plus de trois semaines, vers le nord, sur une mer déchaînée. Et, lorsque enfin il se calme, vous constatez, dans le plus grand désespoir, que la *Terrifiante* n'est plus qu'une pauvre épave revenue à son point de départ. Le port de Tak. Votre aventure se termine ici.

### 380

La porte s'ouvre sans même que vous ayez eu besoin d'en tourner la poignée. Il vous a suffi de la regarder. Et vous ne pouvez également que regarder les longues pointes de métal qui viennent de jaillir, et qui vous ont déjà transpercé de part en part. Vous avez perdu votre pari.

### 381

Bien qu'il vous soit toujours impossible de voir votre adversaire, vous en déduisez, comme il ne se manifeste plus, que vous l'avez vaincu. Reprenant votre chemin dans le tunnel, vous ne tardez pas à arriver au seuil d'une caverne plongée dans l'obscurité. A vos pieds, vous distinguez les premières marches d'un escalier grossier s'enfonçant dans une espèce de brume poisseuse. Non loin de cet escalier, vous' remarquez une étroite corniche qui vous semble courir tout le long de la paroi de la caverne, quoiqu'elle disparaisse très vite dans l'obscurité. Allez-vous vous risquer sur cette corniche (rendez-vous au [265](#)), ou préférez-vous tenter votre chance en descendant l'escalier (rendez-vous au [284](#)) ?

### 382

Dans d'effroyables craquements, la *Terrifiante* brise les rames de l'une des galères. Mais, pour ce faire, vous avez dû la conduire si près de votre ennemi que vous êtes maintenant à portée de ses grappins qui s'abattent en sifflant sur votre pont. Votre navire s'immobilise d'un coup, et vous vous préparez à l'abordage lorsque, tournant la tête, vous constatez que la seconde galère s'est tellement rapprochée que ses matelots sont déjà sur votre pont. Pris entre deux feux, votre équipage ne résiste guère. Votre aventure se termine ici.

### 383

— Tu as laissé passer ta chance, marin. Et la malédiction que nous te jetons maintenant sera entendue de notre mère, la mer qui, un jour ou l'autre, tendra ses doigts vers la coque de ton navire et le déchirera. En attendant, que les vents ne te soient pas favorables !

Et à peine l'Esprit en a-t-il terminé avec ses imprécations qu'un grand bouillonnement jaillit du bois pourri de la coque, sous vos pieds, et vous entraîne hors de l'épave, jusqu'à la surface de la mer. Quelques minutes plus tard, vous avez regagné le bord de la

*Terrifiante.* Cependant, notez bien ceci : dès à présent, à chaque fois qu'il vous sera demandé de lancer trois dés et de comparer le résultat obtenu à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**, vous pourrez vous en dispenser ! Car vous devrez considérer ce résultat comme *toujours* supérieur à votre **FORCE D'ÉQUIPAGE**. Mais oubliez pour le moment la malédiction de l'Esprit. Allez-vous faire voile en direction des récifs de Trysta (rendez-vous au [66](#)), ou mettre le cap au sud et suivre la côte des marches Orientales en direction de Marad (rendez-vous au [191](#)) ?

### 384

Bondissant à deux mètres du sol, vous projetez vos pieds en plein dans le dos du Cyclope qui, après avoir quelque peu trébuché, s'écroule sur le sol... sur vous ! Vous perdez tous deux 2 points d'**ENDURANCE**. Avec peine, vous parvenez à vous dégager de l'énorme masse de la créature. Allez-vous maintenant :

Le frapper à la mâchoire ? Rendez-vous au [196](#)

Sauter pour lui porter un coup de vos deux pieds dans le dos ? Rendez-vous au [361](#)

Lui envoyer un coup en plein dans l'aine ? Rendez-vous au [224](#)



### 385

L'adversaire que vous devez maintenant affronter est une espèce de Sauvage chevelu qui a été capturé dans les terres inexplorées situées à l'ouest de Kish, et qui a reçu un entraînement tout à fait

particulier pour le pugilat. Aussitôt décidé le montant de votre mise, vous commencez le combat.

## **SAUVAGE HABILETÉ : 12**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#). Mais, si vous perdez, rendez-vous au [37](#).

### **386**

Alors que vous vous approchez de l'île, plusieurs centaines de villageois accourent sur la plage, frappant sur des tambours, chantant, dansant et jetant des pétales de fleurs au-dessus de leurs têtes. A l'évidence, vous avez affaire à des gens hospitaliers, qui semblent tout à fait heureux de votre arrivée. Allez-vous débarquer et leur demander s'ils peuvent vous céder quelques provisions (rendez-vous au [324](#)), ou préférez-vous faire voile vers une autre île (rendez-vous au [314](#))?

### **387**

Tout à coup, un violent vent du sud se lève, ralentissant considérablement votre navigation. Néanmoins l'ensemble de votre équipage s'emploie, avec quelque succès, à faire en sorte que la *Terrifiante* avance le plus vite possible. Et, lorsque la tempête s'apaise enfin, l'île de Nippur, votre ultime destination, se profile à l'horizon. Si le Roi des Quatre Vents vous a fait cadeau de deux sacs au cours de votre aventure, rendez-vous au [299](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

### **388**

Les Serviteurs étant hors de combat, vous vous approchez de la statue — une invraisemblable représentation de l'un des Seigneurs de la Désintégration. Une charogne stylisée pend de son bec édenté, alors que ses multiples pattes semblent promettre une mort certaine à tous les êtres qui oseraient s'aventurer à leur portée. Quant à ses yeux, ils vous fixent d'une façon inquiétante. Vous avançant encore plus, vous remarquez



388 Vous vous approchez de la statue, une invraisemblable représentation de l'un des Seigneurs de la Désintégration.

qu'un rubis d'une immense valeur est enchâssé dans sa langue fourchue. Allez-vous essayer de vous emparer de la pierre (rendez-vous au [360](#)), ou jugez-vous plus prudent de prendre la statue tout entière et de la transporter au-dehors pour la donner à votre équipage (rendez-vous au [228](#)) ?

### 389

A la tête de vos hommes, vous passez entre les deux statues. C'est alors que le sol se met à trembler effroyablement. Vous voulez vous enfuir, mais il est trop tard : une crevasse s'ouvre sous vos pieds, et vous êtes précipités dans un puits qui vous semble s'enfoncer dans les entrailles de la terre. Vous finissez par en atteindre le fond sans trop de dommages. Mais vous n'avez pas le temps de vous réjouir, car une corde vient de s'enrouler autour de votre cou. Et il en est de même pour vos compagnons. violemment tirés vers la lumière, vous vous balancerez pour l'éternité aux côtés de tous les aventuriers qui n'ont pas prêté suffisamment d'attention à un ignoble petit bonhomme revêtu d'une robe noire.

### 390

En fouillant la salle, vous découvrez un coffre contenant **110** Pièces d'Or. Quant à l'épée du Supérieur, c'est aussi une prise de grande valeur : forgée par les plus habiles artisans de Marad, elle vous permettra d'ajouter 2 points à votre total d'**HABILETÉ** à chaque fois que vous engagerez un combat à mains nues. Poussant votre fouille plus avant, vous découvrez également une trappe, cachée sous le fauteuil du Supérieur et s'ouvrant sur un escalier en colimaçon. Sans hésiter, vous descendez les marches qui finissent par aboutir dans un long corridor. En le suivant, vous vous retrouvez à l'air libre, derrière les murs de la forteresse. Votre équipage est toujours caché non loin de là et, tenant fermement votre précieux coffre, vous regagnez la *Terrifiante*. Sans perdre un instant, vous levez l'ancre et, lentement, vous longez la côte d'Enraki en direction du sud. Rendez-vous au [123](#).



**391** *Le Sorcier fait apparaître un petit nuage de brume...*



Toutes voiles dehors, vous ne tardez pas à arriver à la hauteur du navire marchand. Votre équipage au grand complet est dans les haubans, le sabre entre les dents ou l'arbalète calée contre l'épaule. Réunissant vos mains en guise de porte-voix, vous criez à l'adresse du capitaine :

— Rendez-vous ! Rendez-vous sans combattre, et livrez-nous votre navire et vos passagers, sinon nous vous envoyons par le fond !

Ce qui a pour effet de vous valoir une réponse que vous n'attendiez pas. En effet, un homme s'est détaché du groupe des passagers. Un homme ? Plutôt un Mage. Ou un Sorcier. Car, marmonnant une formule magique et dessinant de ses doigts tendus un signe étrange dans l'air, il fait apparaître un petit nuage de brume qui, traversant l'espace qui sépare les deux navires, se transforme en une gigantesque Ombre qui se précipite vers vous. Vous n'avez que le temps de vous défendre.

**OMBRE COMBATIVITÉ : 11 FORCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [252](#).

Voyant ses hommes massacrés, le capitaine se précipite dans la cale de son navire et là, saisissant une hache, il le saborde purement et simplement. Puis, revenant sur le pont, il prend un énorme coffre contenant tous les objets de valeur qu'il transportait et, sans hésiter, il se jette à l'eau. C'en est fait des richesses que vous convoitiez. Néanmoins, vous avez le temps de faire cinq prisonniers, juste avant que le navire marchand ne sombre. Vous pourrez toujours essayer de les vendre comme esclaves. Les récifs de Trysta se trouvent à peu de distance, au sud. Aussi, si vous désirez les contourner pour atteindre l'île de Trysta, rendez-vous au [164](#). Mais vous pouvez également mettre le cap au sud-ouest pour vous diriger vers la ville de Kish

(rendez-vous au [223](#)), vers l'île du Roc (rendez-vous au [204](#)), ou mettre le cap au sud-est en direction du détroit des Ames Perdues (rendez-vous au [191](#)).

### 393

Les armes à la main, vous attendez, au milieu de vos hommes, le moment propice pour bondir sur les pirates. Au moment choisi, vous poussez un cri, et le combat s'engage.

**PIRATES COMBATIVITÉ : 10 FORCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [154](#).

### 394

Rassemblant toutes vos forces, vous abattez le gourdin sur les pieds du Géant. Mais vous avez mal visé, et votre arme se brise en heurtant le rocher sur lequel se tient votre adversaire.

— Ha ! dit Mog. C'est raté. A moi maintenant !

A ce moment, le rocher déjà bien ébranlé par le poids de Mog et fissuré par le coup que vous lui avez porté se brise en morceaux, déséquilibrant le Géant qui s'écroule sur le sol.

— Eh bien, dit-il, je pense que vous avez gagné ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [56](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [344](#).

### 395

Inutile de perdre du temps à chercher de l'Or ou des objets précieux sur ce chaland : il est tout à fait évident qu'il ne transportait rien de cela. Aussi, vous vous contentez de faire cinq prisonniers pour les vendre un jour ou l'autre comme esclaves, et de vous emparer de la barre de cette étrange embarcation qui, vous le devinez, est à l'origine de sa mystérieuse propulsion. Bien entendu, elle ne vous sera d'aucune utilité à bord de la

*Terrifiante*, mais sa présence redonne du courage à votre équipage, et vous fait gagner 2 points de **CHANCE**. Si vous vous dirigez vers l'île du Roc, rendez-vous au [27](#). Si vous faisiez voile vers le détroit des Ames Perdues, rendez-vous au [178](#).

### 396

Vous élevez la voix, ce qui ne les empêche nullement de marmonner dans leur barbe. Cependant, ils ne tardent pas à baisser le nez vers le sol, quelque peu humiliés par la leçon que vous venez de leur donner. A présent que la discipline a été rétablie, rendez-vous au [312](#).

### 397

Vous pourriez vous trouver sur le pont d'un navire que vous viendriez de prendre à l'abordage : la salle, tout autour de vous, est jonchée de tables et de chaises brisées, de tonneaux éventrés ; et à vos pieds gisent les cadavres d'El Fazouk et de ses hommes. Le combat a été rude. Mais, maintenant qu'il est terminé, les joueurs sortent de leurs cachettes et reprennent leur occupation favorite, oubliant vite ce qui pour eux n'est qu'un banal incident ! Accroché au cou d'El Fazouk se trouve un sac de cuir dont vous vous emparez : il contient 55 Pièces d'Or que vous pouvez ajouter à votre Butin. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez tenter votre chance au pugilat (rendez-vous au [48](#)), ou à la course de Batorgs (rendez-vous au [270](#)). Mais vous pouvez également quitter Calah (rendez-vous au [262](#)).

### 398

Lentement vous nagez dans l'étroit goulet qui soudain se referme, vous faisant ainsi prisonnier à des dizaines de mètres sous la mer. Un peu tard, vous comprenez que vous venez de pénétrer dans la gueule d'un crustacé géant. L'effet de la potion qui vous permet de respirer sous l'eau va bientôt cesser. Est-il utile de vous dire que votre aventure se termine ici ?

## 399

Sabre en avant, vous vous ruez vers la créature que vous frappez en plein milieu du front. Dans un claquement sec, votre lame se brise. Tête baissée et cornes pointées vers vous, c'est au tour du monstre de galoper vers vous... Votre aventure se termine ici.

## 400

— Eh bien, que penses-tu de cela, Abdul ? dites-vous en montrant vos coffres regorgeant d'Or.

Et il est vrai que le fruit des pillages d'Abdul ressemble à de la petite monnaie, comparé aux richesses que vous avez amassées.

— Je pense que dorénavant tu ne me contesteras plus jamais le titre du plus grand des pirates de ce monde.

Reconnaissant votre victoire, Abdul baisse la tête.

— Allons, Abdul, il est grand temps de reprendre maintenant la route de Tak. Au fait, que dirais-tu d'une petite partie de dés ?...



400 *Reconnaissant votre victoire, Abdul baisse la tête.*