

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Jonathan Green

Les Pirates du Crâne Noir

Défis Fantastiques



Titre original : *Bloodbones*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, 2006, pour le texte

© Tony Hough, 2006, pour les illustrations

© Jonathan Green, 2006, pour la carte

Jonathan Green

Les Pirates du Crâne Noir

Défis Fantastiques

*Traduit de l'anglais
par Meneldur*

Illustrations de Tony Hough

Pour Steve et Ian, qui ont été au début de tout.
Pour Dave Holt, qui a maintenu la foi.
Et pour tous ceux qui se sont un jour demandé...

INTRODUCTION

Avant de vous lancer dans cette aventure, vous devez tout d'abord déterminer vos forces et faiblesses. Il vous faudra utiliser des dés pour déterminer vos scores de départ. Vous trouverez en document joint une *Feuille d'Aventure*, qui vous servira à noter les détails de votre aventure. Vous y trouverez des cases pour vos scores. Nous vous conseillons d'utiliser un crayon pour remplir la *Feuille d'Aventure*, ou d'en faire des photocopies, pour vos prochaines aventures.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au résultat et notez le total dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au résultat et notez le total dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au résultat et notez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Pour des raisons qui seront développées plus loin, ces trois scores subiront des changements constants au fil de l'aventure. Vous devez tenir un compte exact de ces changements, et nous vous suggérons donc d'écrire petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos scores de départ : si vous pouvez gagner des points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE supplémentaires, ils ne pourront jamais dépasser leur total de départ, hormis en de rares occasions où le texte vous y autorisera.

Votre HABILITÉ reflète vos talents de combattants, votre dextérité et votre agilité. Votre ENDURANCE reflète votre santé et vos capacités physiques. Votre CHANCE indique si vous êtes naturellement chanceux ou non.

Combats

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez souvent des créatures hostiles qui vous attaqueront, et vous aurez parfois vous-même la possibilité de tirer l'épée contre un ennemi. Dans de telles situations, vous recevrez peut-être des instructions spécifiques sur la façon de traiter cette rencontre, mais dans l'ensemble, les combats se dérouleront de la façon suivante.

Notez l'HABILITÉ et l'ENDURANCE de votre adversaire dans la première des Cases de rencontre avec un monstre présentes à la fin du livre qui soit vide. Vous devriez aussi prendre note de toute capacité ou instruction particulière à cet adversaire. Ensuite, suivez ces règles :

1. Lancez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez son total d'HABILITÉ au résultat pour obtenir sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez deux dés pour vous-même, puis ajoutez-y votre HABILITÉ actuelle pour obtenir votre propre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé : passez à l'étape 5. Si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé : passez à l'étape 6. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez tous deux évité ou paré les coups de l'autre : reprenez à l'étape 1.
4. Vous avez blessé votre adversaire et pouvez retirer 2 points à son total d'ENDURANCE. Vous pouvez faire usage de la CHANCE pour tenter de lui infliger des dommages supplémentaires (voir plus bas).

5. Votre adversaire vous a blessé : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez user de la CHANCE pour tenter de réduire vos pertes (voir plus bas).
6. Commencez un nouvel Assaut en reprenant à l'étape 1. Cet enchaînement se poursuit jusqu'à ce que le score d'ENDURANCE d'un des deux combattants tombe à zéro, ce qui signifie la mort. Si votre adversaire est mort, vous pouvez poursuivre votre aventure. Si vous êtes mort, votre aventure est terminée et vous devez repartir à zéro en créant un nouveau personnage.

Combats avec plus d'un adversaire

Il arrivera peut-être que vous vous retrouviez à combattre plusieurs adversaires. Parfois, ils seront traités comme un unique opposant ; parfois, vous pourrez les affronter l'un après l'autre ; mais parfois, vous devrez tous les affronter en même temps. S'ils sont considérés comme un adversaire unique, le combat se déroule selon la procédure habituelle. Il en va de même si l'on vous dit de combattre vos adversaires l'un après l'autre, sauf que lorsque vous en aurez vaincu un, il vous faudra affronter directement le suivant. Lorsque plusieurs ennemis vous attaquent en même temps, chacun d'entre eux livrera un Assaut séparé contre vous, et il vous faudra choisir lequel vous affrontez. Vous lutterez contre la cible que vous aurez choisie selon la procédure habituelle. Contre les autres adversaires, calculez votre *Force d'Attaque* de la façon habituelle ; si votre *Force d'Attaque* est supérieure à la leur, cela ne voudra pas dire que vous les avez blessés, mais seulement que vous avez paré le coup qu'ils vous destinaient. Cependant, si votre *Force d'Attaque* est inférieure à la leur, ils vous auront blessé de la façon habituelle. Bien sûr, vous devrez tuer chaque adversaire séparément.

Chance

Lors de votre aventure, que ce soit au cours d'un combat ou devant une situation durant laquelle vous pourrez être *Chanceux* ou *Malchanceux*, vous pourrez utiliser la CHANCE pour influencer en votre faveur. Mais prenez garde ! Utiliser la CHANCE peut être périlleux, et si vous êtes *Malchanceux*, pourra se révéler désastreux...

La procédure pour *Tenter votre Chance* est la suivante : lancez deux dés. Si le résultat est égal ou inférieur à votre total actuel de CHANCE, vous êtes *Chanceux*. Si le résultat est supérieur à votre total actuel de CHANCE, vous avez été *Malchanceux* et devrez en payer le prix.

Chaque fois que vous *Tentez votre Chance*, vous devrez ôter 1 point à votre total actuel de CHANCE. Vous comprendrez rapidement que plus vous vous reposez sur la CHANCE, plus cela devient risqué.

Usage de la Chance dans les combats

Certains paragraphes vous demanderont de *Tenter votre Chance*, et vous découvrirez par la suite les conséquences d'être *Chanceux* ou *Malchanceux*. En revanche, dans les combats, vous aurez la possibilité d'utiliser votre CHANCE, soit pour infliger des dégâts accrus à un adversaire, ou pour minimiser les effets d'une blessure que vous venez de recevoir.

Si vous venez de blesser un adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la façon décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous lui avez infligé une blessure sérieuse : ôtez 2 points supplémentaires à son ENDURANCE. Cependant, si vous êtes *Malchanceux*, ce n'était en fait qu'une estafilade : votre adversaire ne perd donc en tout que 1 point d'ENDURANCE.

Lorsque vous êtes vous-même blessé lors d'un affrontement, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour tâcher d'atténuer la blessure. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez été simplement égratigné par votre

adversaire, et vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes *Malchanceux*, votre blessure est plus profonde que vous ne l'imaginiez : vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, et donc 3 en tout.

Souvenez-vous d'ôter 1 point à votre total de CHANCE à chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Informations supplémentaires sur vos attributs

Habilitété

Votre score d'HABILITÉ ne variera guère au cours de votre aventure. Parfois, un paragraphe vous dira peut-être d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILITÉ, mais elle ne pourra jamais dépasser son total de départ, sauf si le texte vous y autorise expressément.

On vous demandera parfois de *Tester votre Habilité*. La marche à suivre est exactement la même que pour *Tenter votre Chance*. Lancez deux dés. Si le résultat est égal ou inférieur à votre total actuel d'HABILITÉ, vous avez réussi le test. Si le résultat est supérieur à votre HABILITÉ actuelle, vous avez échoué et devrez en subir les conséquences. Cependant, contrairement à ce qui se passe lorsque vous *Tentez votre Chance*, vous n'avez pas à soustraire 1 point à votre chaque fois que vous *Testez votre Habilité*.

Endurance

Votre score d'ENDURANCE, en revanche, variera grandement durant vos pérégrinations. Lorsque vous serez blessé au combat, lorsque vous tomberez dans des pièges, ou lorsque vous effectuerez des tâches particulièrement ardues, il diminuera. Si votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, vous êtes mort et devez arrêter votre lecture. Les braves aventuriers désireux de poursuivre leur quête devront se créer un nouveau personnage et recommencer à zéro.

Vous pourrez regagner des points d'ENDURANCE en consommant des Repas. Vous commencez sans Repas, mais vous aurez l'occasion d'en obtenir au cours de votre aventure. Vous devez garder trace du nombre de Repas à votre disposition en le notant dans la case Repas de votre Feuille d'Aventure. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, mais vous devez réduire votre total de Repas d'une unité. Vous pouvez prendre un Repas à tout moment de votre aventure, hormis pendant un combat.

Chance

Vous pourrez gagner des points de CHANCE lorsque vous vous serez montré particulièrement heureux, ou lorsque vous vous serez forgé votre propre change par vos actions. Cela vous sera indiqué en détail par le texte. Souvenez-vous qu'à l'image de votre HABILITÉ et de votre ENDURANCE, votre CHANCE ne pourra jamais dépasser son total de départ.

Temps

Durant la première partie de votre aventure, il est très important que vous preniez garde à l'écoulement du temps. À divers moments, il vous sera indiqué d'ajouter une ou plusieurs Heures au temps total que vous aura pris jusqu'alors votre aventure. Notez ce total dans la case Temps Écoulé de votre *Feuille d'Aventure*. La raison pour laquelle vous devez garder à l'esprit le temps qui passe deviendra apparente au cours de l'aventure.

Équipement et or

Vous débutez votre aventure avec une épée, une lanterne et un briquet, et un sac à dos pour transporter vos Repas et vos Pièces d'Or. Pour découvrir de combien de Pièces d'Or vous disposez au début de l'aventure, lancez deux dés et ajoutez 12 au résultat. Notez ce total dans la case Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Notez votre épée et votre lanterne dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, et faites de même pour les autres objets utiles que vous pourrez trouver durant votre quête.

DIX ANS PLUS TÔT

Tout a commencé il y a dix années de cela, lorsque le maléfique capitaine Cinabre a tué votre famille. Vous n'aviez alors que douze ans, et viviez avec votre famille dans le petit village de pêcheurs de la Grève-aux-Palourdes, sur la côte nord-est de l'Ocrepierre, à mi-chemin entre les deux principaux ports du royaume : Harabnab, havre pour tous les bons aventuriers et marins, et le sinistre Port des Crabes. La vie à la Grève-aux-Palourdes n'était pas facile, mais il y régnait une sécurité paisible. C'est alors que survint cette terrible journée.

C'est lors d'une belle journée d'été, au mois de Chauffe, que le grand galion noir entra dans la baie, hissant le terrible pavillon au crâne et aux os croisés. Les pirates assoiffés de sang débarquèrent sur la plage et se ruèrent vers le village. La lutte fut brève et sanglante, et bientôt, la plupart des hommes de la Grève-aux-Palourdes furent morts. Parmi eux, votre père et vos deux frères périrent en tentant de défendre le village. En fin de compte, les anciens n'eurent d'autre choix que de se rendre aux maraudeurs des mers, et d'ouvrir les maigres coffres du village. Le cruel capitaine débarqua de son vaisseau pour collecter lui-même le butin. Sa vision vous emplit d'effroi. C'était un homme grand et avenant, avec une barbe pointue soigneusement taillée, ses cheveux réunis en une queue de cheval. Il était vêtu comme un noble, avec une fine chemise écarlate passementée d'or et un grand tricorne. À sa ceinture pendait un coutelas étincelant, et vous ne pouviez vous empêcher de fixer, sur le dos de sa main droite, le tatouage d'un crâne noir ricanant de toutes ses dents. Lorsque les pilliers furent enfin partis, emplis de haine pour ceux qui avaient tué votre famille, vous avez demandé à Raguy, le devin du village, qui était le capitaine des pirates. « Ce scélérat est l'une des pires crapules à avoir jamais navigué sur les douze mers de Titan ! répondit-il avec véhémence. C'est l'un des capitaines pirates les plus redoutés de notre époque, une créature dénuée de tout remord, un meurtrier, et un fidèle du dieu de la mort vaudou, le sanglant Quezkari, dont l'emblème est un crâne noir. Son nom est Cinabre, mais toutes les atrocités qu'il a commises lui ont valu le surnom d'Os-de-Sang. » Vous vous êtes alors juré qu'un jour, vous vous vengeriez du maléfique Cinabre.

Votre mère tomba malade peu après ce jour atroce et mourut trois ans plus tard. Le jour de votre seizième anniversaire, vous avez quitté la Grève-aux-Palourdes pour Harabnab, parvenant à vous faire embaucher comme mousse sur un navire à destination du lointain continent allansien. Vous avez ainsi passé les six dernières années à voguer de par le monde, mais vous n'avez jamais oublié la promesse que vous vous êtes faite il y a dix années de cela. Durant vos nombreux voyages, vous avez tâché d'en apprendre autant que possible au sujet du capitaine pirate. Vous avez découvert que le galion de Cinabre, la *Virago*, navigue fréquemment dans les eaux de la baie de Nankunu, et qu'il dispose d'une base secrète quelque part aux alentours du Port des Crabes. Vous avez également glané autant d'informations que possible sur cette fameuse cité. Et lorsque vous avez estimé être enfin prêt à affronter votre ennemi et qu'une place se présenta sur un navire marchand à destination du Port aux Crabes, vous avez sauté sur l'occasion. La vengeance sera bientôt vôtre, vous en êtes sûr.

Le Port des Crabes est un havre pour tous les pirates, boucaniers ou corsaires naviguant au large de l'Ocrepierre, dans l'Ancien Monde. En vous tenant à la proue du navire, les yeux tournés vers la côte, vous distinguez les bâtisses délabrées de la célèbre cité, et la silhouette du Vieux Fort qui la surplombe comme une antique sentinelle croulante. Le navire marchand accoste à la jetée de pierre et vous débarquez en hâte. Non seulement le Port des Crabes est l'une des villes les plus dangereuses de l'Ancien Monde, mais une brume épaisse s'élève de la mer. C'est une froide journée d'Ouverture qui s'achève, et les docks bourdonnent d'activité. Près des quais se dresse un vieux bâtiment en pierre, qui semblerait capable de survivre aux coups d'Hydana le Dieu des Profondeurs lui-même. Au-dessus de sa robuste porte en chêne, une enseigne défraîchie annonce qu'il s'agit du

Pavillon Noir. Cet endroit semble aussi bon qu'un autre pour commencer vos recherches, aussi entrez-vous dans la taverne.

Le bar du *Pavillon Noir* est bondé, et vous croisez des marins tous plus ignobles les uns que les autres et toutes sortes de personnes louches. Le tenancier est aussi large qu'un bœuf, et une grande ancre est tatouée sur son bras. Personne ne fait attention à vous lorsque vous entrez, et vous vous approchez donc du bar pour commander une chope de bière (ôtez 1 Pièce d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous décidez de commencer par interroger le tenancier au sujet de Cinabre. Par-dessus votre chope, vous parlez de la pluie et du beau temps et de l'état du commerce, puis attirez le tenancier sur le sujet qui vous intéresse. « J'ai entendu que la *Virago* rôde dans le coin, dites-vous. Je suis surpris que nous n'ayons pas essuyé d'attaque en arrivant. »

« Ça ne risque plus à présent, répond le tenancier. Vous n'êtes pas au courant ? Cinabre est mort il y a six mois de ça. »

Cinabre, mort ? Vous avez fait tout ce chemin, nourri votre désir de vengeance pendant toutes ces années, pour découvrir finalement que le terrible capitaine est déjà passé de vie à trépas ? Vous demandez au tenancier comment il est mort. « Vous n'êtes pas au courant ? J'aurais cru que tout le monde jusqu'aux îles de Diamant aurait été au courant maintenant. Tout s'est passé en Dissimulation dernier. » Vous écoutez attentivement le tenancier raconter son histoire. Il semble que Cinabre et son équipage étaient en train de vider les cales d'une galère qui se rendait d'Harabnab à Arkleton, dans le lointain Analand, lorsque le fameux chasseur de primes Conyn se lança sur eux à bord de son navire, la *Fortune*. Incapables de s'enfuir, Cinabre et ses hommes durent se défendre contre les équipages de la galère et de Conyn. Un combat féroce s'ensuivit, et Cinabre finit par périr de la main de Conyn, après avoir subi un nombre impensable de blessures. Son corps fut perdu. Leur chef étant mort, les survivants de son équipage s'enfuirent à bord de la *Virago* et revinrent au Port des Crabes. Peu après, le second de Cinabre, Mirel la Rouge, fit voile à bord de la *Virago* durant une terrible tempête, semble-t-il pour récupérer le cadavre de son capitaine. « Beaucoup estiment que le galion a coulé, puisqu'on ne l'a pas revu depuis », conclut le tenancier. Vous le remerciez de son aide et quittez la taverne, quelque peu secoué. Vous vous consolez en vous disant que le meurtrier de votre famille a au moins reçu le sort qu'il méritait.

Comme vous quittez le Pavillon Noir, vous sentez que quelqu'un tire sur votre chemise. Vous vous retournez pour tomber nez à nez avec un vieil ivrogne, effondré sur sa table. « C'est pas parce qu'il est mort qu'il repose en paix », marmonne-t-il. Curieux, vous vous asseyez face à l'homme, seul à sa table, et vous lui demandez ce qu'il entend par là. « Disons juste qu'il faut pas croire tout ce qu'on vous raconte. Mais je sais ce qui se passe. Ouais, le vieux Dregg sait ce qui se passe. Cinabre est pas *vraiment* mort, tu vois, et il revient ! » crache le vieillard dans un murmure strident. Intrigué, vous lui demandez de vous en dire plus, mais Dregg devient soudain sérieux et contemple le bar, l'air mal à l'aise. « Pas ici. Retrouvez-moi dehors dans dix minutes. » Vous hochez la tête et quittez le Pavillon Noir.

Des panaches de brume s'enroulent à présent autour des navires dans le port, et rampent dans les rues de la ville. Lorsque les dix minutes sont passées, vous retournez rapidement au Pavillon Noir et vous vous glissez dans l'allée qui le longe. Malgré la brume et les ombres qui règnent au bout de l'allée, vous distinguez trois silhouettes penchées au-dessus d'une quatrième, recroquevillée à leurs pieds. Sans perdre de temps, vous tirez votre épée du fourreau et vous vous précipitez vers eux. Les trois pirates vous entendent approcher et se tournent vers vous. Les trois personnages sont des voleurs de forte carrure, laids et couturés de cicatrices, et le plus grand d'entre eux, qui manie sans peine apparente un lourd gourdin de bois d'une main et un nerf de bœuf dans l'autre, a l'air d'avoir du sang d'Ogre. À leurs pieds se trouve Dregg, passé à tabac et tout juste conscient. « Ah, voilà le fouineur, s'écrie le Demi-Ogre. Tu ne fais pas le poids face à nous. Quand nous en aurons fini avec toi, tu vas aller nourrir les crevettes... ou plutôt, les crevettes vont se nourrir de *toi* ! » Les deux

autres pirates éclatent d'un rire gras. « Ouais, tu n'es que de la chair à poisson ! »

Rendez-vous au [1](#).



LES PIRATES DU CRÂNE NOIR

1

Les malandrins s'approchent de vous, sans cesser de ricaner. En plus du Demi-Ogre, il y a là un barbu puissamment bâti qui a perdu la plupart de ses dents, et un voleur avec deux horribles cicatrices écarlates sur le côté droit de son visage. Qu'allez-vous faire ?

Tenter de fuir ? Rendez-vous au [135](#)

Charger l'un des pirates ? Rendez-vous au [357](#)

Rester où vous êtes et vous préparer à affronter les pirates ? Rendez-vous au [74](#)

2

Durant votre traversée de la jungle, vous tombez sur deux plantes bien étranges. L'une est un gros buisson avec des feuilles au bord tranchant, et l'autre est un arbre semblable à un palmier, dont les feuilles sont rayées d'orange et de noir. Les feuilles du Buisson-Lame sont assez dures pour servir d'arme : si vous avez perdu votre épée, vous pouvez donc utiliser une Feuille-Lame à la place. Le Palmier Tigre est fameux pour le pouvoir cicatrisant de ses feuilles. Vous pouvez en prendre quelques-unes : lorsque vous les appliquerez sur vos blessures après un combat, vous regagnerez la moitié des points d'ENDURANCE perdus durant l'affrontement. Prenez ce que bon vous semble, puis rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre que vous avez noté sur votre *Feuille d'Aventure*.



3

Le Troll ne possédait rien qui puisse vous être d'une quelconque utilité. Laissant son corps plongé dans les eaux saumâtres, vous partez en quête d'un moyen de quitter ce trou puant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [171](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [193](#).

4

Cette rencontre avec l'esprit glacial vous incite à quitter la pièce aussi vite que possible. Vous claquez la porte de la cabine derrière vous. Maintenant, allez-vous :

Ouvrir la porte de droite ?	Rendez-vous au 202
Descendre dans la cale ?	Rendez-vous au 26
Quitter le navire ?	Rendez-vous au 72

5

Il ne vous faut pas longtemps pour comprendre que l'Arcanum était le livre de sortilèges d'Érasme le Sorcier. Vous trouvez plusieurs charmes qu'il serait peut-être utile d'apprendre, mais vous n'avez le temps de n'en apprendre qu'un seul.

Bien-aimé de la Chance : jeter ce sort vous rendra jusqu'à 3 points de CHANCE.

Suprême Habileté : ce sort vous permet de réussir automatiquement la prochaine fois que vous devrez *Tester votre Habileté*.

Anti-Vaudou : lorsque des Zombies vous attaquent, jeter ce sort vous permet d'en repousser entre 1 et 3, que vous n'aurez donc pas à combattre. Pour connaître le nombre de Zombies repoussés, lancez un dé et divisez le résultat par deux (arrondissez à l'entier inférieur).

Chasse-Insectes : si des insectes vous gênent, quelle que soit leur taille, ce sort les repoussera.

Chaque fois que vous lancerez un de ces sorts, cela vous coûtera 2 points d'ENDURANCE. Maintenant, allez-vous :

Regarder le Mythica ?	Rendez-vous au 47
Examiner les potions de plus près ?	Rendez-vous au 217
Quitter l'ermitage ?	Rendez-vous au 385

6

Vous vous enfuyez, mais un claquement résonne dans votre dos, et vous vous retrouvez au sol : le fouet du Demi-Ogre s'est enroulé autour de vos chevilles et a tiré vos pieds en arrière. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Abandonnant son fouet, le Demi-Ogre s'avance pour vous écraser de son gourdin.

DEMI-OGRE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 9

Si le Demi-Ogre emporte un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 6, le coup qu'il vous a infligé vous fait tomber. Cela veut dire que vous passerez le prochain Assaut à tenter de vous relever, et il vous faudra donc ôter 2 points à votre *Force d'Attaque* pour cet Assaut. Si vous tuez le Demi-Ogre, rendez-vous au [328](#).

7

« Il est trop tard, suffoque Ramatu dans un dernier souffle. Le rituel est achevé. Cinabre est invincible. » Il est mort. Vous avez débarrassé le monde du maléfique Ramatu, le serviteur de Quezkari : félicitations ! Vous regagnez 1 point de CHANCE. Il n'y a plus de temps à perdre : Cinabre doit déjà faire voile vers le Port des Crabes ! Alors que vous vous préparez à quitter le temple aux

trousses du capitaine pirate, votre regard se pose sur l'autel au pied de la statue de Quezkari. Dessus sont posés un fétiche du dieu vaudou, et une perle étincelante, grosse comme le poing. Voulez-vous :

- Vous emparer du fétiche ? Rendez-vous au [210](#)
Prendre la perle ? Rendez-vous au [388](#)
Quitter les lieux sur le champ ? Rendez-vous au [188](#)

8

La Gemme est en fait un Joyau des Esprits, qui a le pouvoir de drainer l'étrange énergie des habitants du Plan Éthéré. Lorsque vous affronterez Quezkari, vous pourrez ôter 3 points à son HABILITÉ et 6 points à son ENDURANCE. Vous regagnez 1 point de CHANCE. L'Esprit Divin s'avance vers vous en sifflant de rage. Rendez-vous au [177](#).

9

Sous une bannière bariolée portant son nom se trouve l'Incroyable Armarno. Il a l'air de venir de Lendleland, comme le montrent sa peau jaunâtre, ses yeux bridés et sa moustache longue et fine. Il utilise trois cartes à jouer pour ses tours, et a attiré autour de lui une petite foule de curieux. Deux des cartes sont noires, la troisième est blanche, et le but du jeu semble être de deviner laquelle est la blanche après qu'elles ont été mélangées et posées sur la petite table, face cachée. Pour jouer à ce jeu, vous devez parier 2 Pièces d'Or pour espérer empocher le prix de 10 Pièces d'Or. Toutefois, personne ne semble avoir de la chance face à Armarno en ce moment. Si vous voulez jouer, rendez-vous au [32](#). Sinon, vous pouvez soit aller du côté de la Flèche de la Fortune (rendez-vous au [81](#)), ou bien du côté du Calculateur de Calabrius (rendez-vous au [294](#)). Vous pouvez aussi quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)).

10

En arrivant au sommet d'un escarpement, vous découvrez les eaux étincelantes d'un grand lagon, relié à la mer par un étroit canal, à l'opposé de votre position actuelle. Et le navire qui y est ancré n'est autre que la *Virago* elle-même, qui arbore le drapeau au crâne et os croisés. Vous entendez un bruit derrière vous et vous faites volte-face pour vous retrouver face à quatre hommes d'allure louche, prêts à tirer leurs armes. « Cette fois, tu ne t'enfuiras pas », renifle l'un d'entre eux. Les pirates se jettent sur vous. Affrontez-les deux par deux.

IORGA L'OURS	HABILITÉ : 9	ENDURANCE : 10
FACE-DE-BÊTE	HABILITÉ : 8	ENDURANCE : 8
LE BOSUN	HABILITÉ : 9	ENDURANCE : 9
LAGAN N'A-QU'UN-ŒIL	HABILITÉ : 10	ENDURANCE : 7

Si vous parvenez à vous défaire de vos quatre assaillants, vous estimez n'avoir rien à gagner en essayant de monter sur la *Virago*, aussi décidez-vous de partir vers le Temple de Quezkari, où le rituel visant à ressusciter Cinabre se tiendra très bientôt. Rendez-vous au [115](#).

11

La vieille femme vous explique que pour consulter les esprits au sujet de votre avenir, vous devez sacrifier une partie de votre sang. Si vous acceptez, rendez-vous au [160](#). Sinon, vous devez choisir si madame Galbo guérira vos blessures (rendez-vous au [179](#)) ou préparera un composé qui vous aidera durant votre quête (rendez-vous au [261](#)).

12

Vous jetez la mixture pulvérulente à la figure du pirate mort-vivant (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Son visage se tord, mais de rire. « Il te faudra plus que des astuces d'opérette pour arrêter le Joyeux Roger », caquette la macabre créature. Rendez-vous au [147](#).

13



Le tunnel s'achève bientôt sur une porte fermée. Derrière, vous pouvez entendre quelque chose de lourd se déplacer, et une forte odeur musquée s'impose à vos narines. Vous enfoncez bravement la porte, et le monstre qui se trouve à l'intérieur de la pièce se retourne aussitôt pour vous faire face. Il ressemble à un grand félin avec une fourrure et une crinière écarlates, une rangée d'épines sur le dos, et de grandes mâchoires. Derrière la créature s'agitent plusieurs longues queues semblables à des serpents, s'achevant toutes sur un aiguillon. Vous avez devant vous un véritable chat à neuf queues ! Vous devez franchir l'obstacle que représente ce monstre d'une façon ou d'une autre pour espérer trouver les Pirates du Crâne Noir. Voulez-vous l'attaquer avec votre épée (rendez-vous au [78](#)) ou essayer de le distraire en lui jetant de la nourriture (rendez-vous au [162](#)) ?

14

Vous faites votre offrande au Dieu de l'Orgueil (déduisez les Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*), et vous vous sentez aussitôt empli d'une confiance renouvelée et d'un optimisme profond. Vous avez reçu la bénédiction de Vinar. Vous regagnez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [209](#).

15

Le capitaine Velyarde croise le fer avec un pirate mince et élégamment vêtu, et vous-même vous trouvez assailli par un homme bâti comme un gorille, qui porte une hache de guerre. Hobbes, le second de la *Virago*, a survécu à d'innombrables batailles navales, et compte bien sortir vivant de celle-ci.

HOBBS LE SECOND

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [298](#).

16

Pour éviter d'attirer l'attention et afin d'être aussi discret que possible, vous décidez d'attendre la tombée de la nuit avant d'étudier les différents lieux qui pourraient abriter la base des pirates. Ajoutez 2 Heures à votre total. Par où allez vous débiter vos recherches ? Autour des docks (rendez-vous au [67](#)), vers le phare abandonné sur le promontoire au sud-est du port (rendez-vous au [146](#)), dans les tavernes et auberges de la ville (rendez-vous au [150](#)), dans les égouts (rendez-vous au [355](#)), dans le cimetière, à l'extérieur de la ville (rendez-vous au [83](#)), ou dans le Quartier des Temples (rendez-vous au [181](#)) ?

17

En passant devant une vitrine emplies de cartes et rouleaux anciens, vous repensez soudain à l'étrange message que vous aviez surpris aux Tripots concernant l'Île des Os. Vous vous arrêtez et regardez plus en détail le magasin. Au-dessus de la vitrine, une enseigne annonce : « Mundi Pelago, cartographe. Cartes et plans précis et élégants ». Un cartographe est sans doute la meilleure personne à questionner au sujet d'une île. Allez-vous entrer dans cette boutique (rendez-vous au [288](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [334](#)) ?

18

L'odeur du soufre est trop forte pour vous, et vous ratez le pas suivant. Vous atterrissez dans la boue brûlante et, avant de réussir à vous extraire du borborygme, en avez un peu. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [194](#).

19

« À votre guise », lance Narquois avant de partir. Personne ne vient dans votre cellule cette nuit, et vous n'avez donc pas d'occasion de vous glisser hors d'ici ; et la porte est bien trop solide pour que vous espériez la forcer. Lorsque vous sortirez de ces oubliettes, il sera bien trop tard pour arrêter les Pirates du Crâne Noir. Cette grave injustice entraîne l'échec de votre mission.

20

Abandonnant les corps sans vie des pygmées, vous poursuivez le long du passage, pour découvrir qu'il n'aboutit qu'à un cul-de-sac provoqué par une chute de pierres. L'effondrement semble s'être produit récemment. Voulez-vous tenter de vous frayer un passage à travers l'éboulement en déplaçant quelques rochers (rendez-vous au [140](#)), ou préférez-vous faire demi-tour et choisir une autre voie (rendez-vous au [166](#)) ?

21

Vous quittez la caverne aux chauves-souris et poursuivez votre chemin le long du tunnel. Soudain, votre lanterne illumine une scène lugubre : un squelette humain moisi empalé sur une rangée de lances qui se sont enfoncées dans un mur du tunnel. Il est déjà trop tard lorsque vous vous demandez si vous n'êtes pas allé trop loin cette fois-ci. Un instant plus tard, un sifflement résonne, et vous réagissez au quart de tour. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [196](#). Si vous échouez, rendez-vous au [138](#).

22

« Tu te fous de moi ? s'esclaffe le garde. Maintenant dégage, avant que j'oublie que la journée était bonne jusqu'ici. » Voulez-vous continuer à tenter d'entrer dans le Vieux Fort (rendez-vous au [49](#)) ou préférez-vous partir ailleurs (ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [334](#)) ?

23

Vous voyant brandir l'épée d'os, Zytéa s'écrie : « Mort Nocturne, viens à notre aide ! » Aussitôt, l'épée s'illumine d'un feu magique ! Vous frappez la chose de votre étrange arme et elle pousse un violent cri de douleur. Abandonnant sa proie, la créature d'ombre se tourne vers vous. Sans la moindre hésitation, vous attaquez l'esprit conjuré par le vaudou.

ESPRIT BESTIAL

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 12

Si vous triomphez, rendez-vous au [277](#).

24

En vous conduisant à travers les arbres, Balinac vous parle de son maître. Il semble s'agir d'un sorcier nommé Érasme, qui vivait en ermite sur l'île. Il venait d'un endroit nommé Halak, en Allansie, mais il quitta cette ville pour échapper au bruit et à la fureur de la vie de tous les jours. Vous arrivez bientôt à un petit bâtiment de pierre dans une clairière, à moitié enterré. En entrant, vous constatez que l'endroit est à moitié en ruine, et qu'il n'y a aucune trace d'Érasme. Vous demandez à Balinac où se trouve son maître, et sa réponse vous déconcerte : « Maître mort. Tué par hommes vaudous du crâne dans montagnes. Balinac pas aller là-bas. » Il sautille jusqu'à une boîte remplie de paille et déclare : « Vin magique ici. Maître avoir livres magiques aussi », et il vous montre un bureau dans un coin de la pièce. Deux épais volumes y sont posés : l'un s'appelle *Mythica*, et l'autre *Arcanum*. Il se peut qu'il y ait quelque chose ici qui puisse vous servir pour votre quête. Voulez-vous :

Examiner les potions ?

Rendez-vous au [217](#)

Étudier le *Mythica* ?

Rendez-vous au [47](#)

Lire l'*Arcanum* ?

Rendez-vous au [5](#)

Quitter l'ermitage et Balinac ?

Rendez-vous au [385](#)

25

Vous passez la porte et remarquez un mouvement dans l'ombre qui vous entoure – mais trop tard. Un lourd gourdin vous frappe à la nuque, et vous perdez aussitôt connaissance. Rendez-vous au [158](#).

26

La cale est illuminée par une lueur surnaturelle, et en regardant autour de vous, vous voyez émerger des ombres qui vous entourent les fantômes des membres de l'équipage. Dans l'impossibilité de fuir, vous attendez de voir ce que veulent les morts-vivants. Les marins fantômes s'écartent, et leur capitaine maudit entre dans le cercle. Ses yeux luisent comme des lanternes et il brandit un coutelas rouillé qui semble très réel. « Si tu veux quitter ce navire, dit-il d'une voix sépulcrale, tu dois me défaire, moi, le capitaine Velyarde, en combat singulier. Dégaine ton arme et combats ! » Sur ces mots, le fantôme se jette sur vous.

CAPITAINE VELYARDE

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [395](#).

27

Avant même que vous ayez atteint la Porte du Mort, des silhouettes émergent en nombre des ténèbres, et vous êtes encerclé par toute une foule de pirates et de Sectateurs vêtus de noir.

Bientôt réduit à l'impuissance, un coup de gourdin vous assomme pour le compte. Rendez-vous au [158](#).

28

Vos assaillants sont des Zombies au Masque, créés par de sombres rituels vaudous pour servir de gardiens et de serviteurs au sein du Temple de Quezkari. Les Zombies se jettent sur vous avec leurs lances de silex tandis que vous tirez votre propre arme.

Premier ZOMBIE AU MASQUE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Deuxième ZOMBIE AU MASQUE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [265](#).



29

En dehors de sa qualité rare et de sa finition extrême, le navire ne semble rien avoir de particulier. Bien sûr, vous pouvez briser la bouteille pour examiner le modèle réduit de plus près, mais cela risque de faire du bruit et donc, de trahir votre présence. Si vous voulez briser la bouteille, rendez-vous au [293](#). Sinon, allez-vous :

Regarder le globe ?	Rendez-vous au 349
Ouvrir le coffre ?	Rendez-vous au 316
Examiner le bureau ?	Rendez-vous au 134
Quitter la cabine ?	Rendez-vous au 233

30

Lorsque le combat s'achève, vous réalisez que vous êtes encerclé par les Zombies au Masque. Incapable de lutter contre tous les esclaves morts-vivants du Prêtre vaudou, vous êtes réduit à l'impuissance et traîné hors de la toile du Scarachna, puis dans les profondeurs du temple, jusqu'à Ramatu, le Grand Prêtre de Quezkari. À une extrémité de la pièce où vous vous trouvez à présent se dresse une statue du dieu vaudou de la mort, identique à celle du Port des Crabes, mais encore plus grande et sinistre. Le Grand Prêtre lui-même a de quoi vous inquiéter. Il porte des robes écarlates, sans nul doute teintées avec du sang, une coiffe de plumes semblable à celle de Quezkari, et un collier de têtes humaines réduites. Sa poitrine arbore un tatouage d'un grand crâne noir. Dans sa main, il tient un crâne humain évidé rempli d'un liquide verdâtre repoussant. « Intrus, dit-il en prenant la parole pour la première fois, tu t'es introduit dans le Temple des Ténèbres. Ton châtement sera de boire l'Ichor de Quezkari ! » Immobilisé dans la poigne puissante des Zombies au Masque, on vous ouvre la bouche de force et on y fait couler le liquide infâme, qu'on vous oblige à avaler. Vous êtes aussitôt assailli par toutes sortes de créatures fantasmagoriques, des esprits cruels et des choses grotesques à moitié humaines. *Testez votre Habileté*. Si vous échouez, rendez-vous au [62](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [248](#).

31

Vous engloutissez la potion, saisissez la herse à pleines mains et levez ! Ignorez le bonus qu'apporte normalement la potion à votre *Force d'Attaque* et rendez-vous au [99](#).

32

Votre tour vient rapidement. Déduisez 2 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. L'œil aux aguets, vous étudiez attentivement les mouvements de l'homme lorsqu'il vous montre où se trouve la carte blanche, puis qu'il place toutes les cartes, faces cachées, sur la table. Il intervertit leurs positions à une vitesse stupéfiante, mais vous gardez les yeux fixés sur la carte blanche. Lorsqu'il s'arrête, vous pointez la carte dont vous êtes sûr qu'il s'agit de la blanche. Armarno la retourne en souriant : elle est noire. Vous avez la tenace impression que l'Incroyable Armarno vous a grugé. Voulez-vous défier ce filou (rendez-vous au [258](#)), jouer une autre fois, histoire d'être sûr (rendez-vous au [118](#)), ou quitter ce stand (rendez-vous au [223](#)) ?

33

Vous courez de toute la vitesse de vos jambes. Vous passez le coin d'une rue, et tombez dans les bras d'autres pirates de Cinabre. Vous ne tardez pas à être encerclé, et un coup reçu à l'arrière de la tête vous fait perdre connaissance... Rendez-vous au [158](#).

34

On vous prend votre arme et on vous descend dans un puits. En face de vous, une porte de bambou est levée, et aussitôt, un Jaguar bondit et se jette sur vous en rugissant. Désarmé, vous devez lutter contre le félin avec un malus de 2 points à votre HABILITÉ.

JAGUAR

HABILITÉ : 8

ENDURANCE : 7

Si vous remportez deux Assauts d'affilée, ou si vous réduisez l'ENDURANCE du Jaguar à 2 points ou moins, rendez-vous au [394](#). Si le Jaguar réduit votre propre ENDURANCE à 3 points ou moins, on vous tire du puits et on vous rend votre arme (rendez-vous au [194](#)).

35

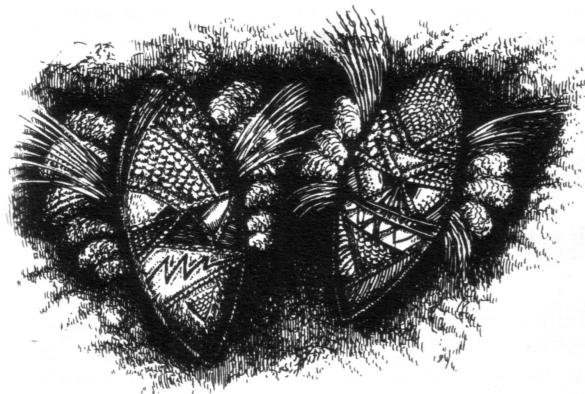
Vous parvenez à éviter la casserole d'eau bouillante, qui passe au-dessus de votre tête. Mais il va maintenant falloir vous occuper d'un Levarech enragé. Le cuisinier cannibale bondit sur vous, tenant fermement un hachoir à viande dans sa main adipeuse ; sa graisse tressaute de façon obscène.

LEVARECH LE MAÎTRE QUEUX

HABILITÉ : 8

ENDURANCE : 10

Si vous tuez le cuisinier, rendez-vous au [285](#).



36

Vous repoussez le drapeau pirate et ouvrez à grand-peine le couvercle cloué du cercueil. Vous soufflez un coup, puis reculez en découvrant que le cercueil est encore occupé. C'est le cadavre d'un pirate qui s'y trouve, portant encore un tricorne et une veste en lambeaux. Les mains du mort sont croisées sur sa poitrine, et ses doigts raides sont refermés sur un talisman doré qui ressemble à un scorpion. Le plus bizarre est que le corps a beau se trouver dans un cercueil fermé et dans une pièce abandonnée, il ne présente pas la moindre trace de décomposition, en dehors de la teinte grisâtre prise par sa peau. Qu'allez-vous faire maintenant ? Prendre le Talisman du Scorpion (rendez-vous au [89](#)) ou quitter les lieux (rendez-vous au [166](#)) ?

37

Il y a un bruissement dans les frondaisons des arbres devant vous, et vous plongez soudain le regard dans deux yeux jaunes aux pupilles noires, longues et verticales. Vous vous arrêtez et regardez un visage angulaire verdâtre émerger de la végétation. Vous faites face à une petite créature humanoïde aux yeux de chat et aux membres fins comme des brindilles. Elle porte une coiffe surprenante faite de plumes de perroquet, un pagne d'herbe, et tient un javelot dans sa main osseuse. Le petit être penche la tête sur le côté et vous sourit avant de vous tendre sa main vide. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|--|------------------------------------|
| Lui offrir de la nourriture ? | Rendez-vous au 348 |
| Lui donner un objet de votre sac à dos ? | Rendez-vous au 129 |
| Attaquer la créature ? | Rendez-vous au 307 |
| L'ignorer et poursuivre votre route ? | Rendez-vous au 384 |

38

En frottant le côté tranchant des dents du bracelet contre la corde, vous parvenez rapidement à l'effilocheur. Vous vous libérez juste avant que l'eau ne recouvre votre tête. Vous sortez de ce qui aurait pu être votre tombe océane pour retrouver votre sac à dos et votre épée abandonnés non loin. Rien ne vous a été pris : vous regagnez 1 point de CHANCE. Sans plus attendre, vous vous lancez à la poursuite des pirates. Vous vous retrouvez bientôt au bord d'une gigantesque caverne naturelle, dans laquelle la mer a formé une petite baie. À l'autre extrémité de la caverne se trouve une entrée juste assez large pour laisser passer un navire. Et effectivement, un grand galion se trouve là, amarré à une jetée. Le navire arbore le crâne et les os croisés communs à tous les navires pirates, mais vous avez la désagréable surprise de découvrir, en guise de figure de proue, un squelette humain suspendu au beaupré. Avant même de voir le nom *Virago* peint sur son flanc, vous savez qu'il s'agit du galion de Cinabre, qui était censé avoir coulé. Vous pouvez voir les Pirates du Crâne Noir s'affairer sur le pont, mais il n'y a plus personne sur la jetée : la *Virago* doit être prête à partir. Dissimulé dans les ombres de la grotte, vous regardez l'ancre être levée et le galion de Cinabre partir. C'est alors que vous voyez un moyen de faire en sorte que votre proie cesse de vous fuir. Un hublot est resté ouvert, et une corde à nœuds sur le pont pend non loin de lui. Vous vous ruez vers la jetée et, toujours invisible, grimpez à la corde. Vous vous glissez ensuite silencieusement dans l'ouverture.

Vous vous retrouvez dans une petite cambuse inoccupée. Vous décidez de faire une pause ici avant d'explorer le navire. Le passager clandestin que vous êtes regarde par le hublot la *Virago* s'éloigner du Port des Crabes à la faveur de la nuit. Lorsque vous êtes sûr de vous trouver au large, vous sortez de la pièce pour vous trouver dans un couloir. À votre droite se trouve une porte avec une plaque indiquant « Capitaine ». À l'autre bout du couloir, un escalier descend. Un autre passage s'ouvre dans le premier sur votre gauche, avec une porte à son extrémité et deux autres portes, sans plaques, à gauche et à droite. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|---|------------------------------------|
| Ouvrir la porte la plus éloignée ? | Rendez-vous au 191 |
| Ouvrir la porte de gauche ? | Rendez-vous au 127 |
| Ouvrir la porte de droite ? | Rendez-vous au 141 |
| Ouvrir la porte marquée « Capitaine » ? | Rendez-vous au 97 |
| Descendre l'escalier ? | Rendez-vous au 211 |

39

À force d'aspirer de grandes bouffées de la fumée, vous commencez à avoir l'impression de voir des crânes flotter autour de vous, et vous vous sentez terriblement mal à l'aise. Vous frappez les apparitions de votre épée, sans résultat : ces horreurs sont issues de votre imagination, et les armes matérielles ne peuvent rien contre elles. Cette peur paranoïaque vous affectera tant que vous serez dans le temple, et vous coûtera 1 point d'HABILETÉ. Rendez-vous au [185](#).

40

En approchant de la Porte, vous remarquez du coin de l'œil un mouvement suspect dans une allée sombre. Aussitôt, deux individus jaillissent face à vous. L'un d'entre eux est un homme décharné qui brandit un sabre sinistre ; il a une corde nouée autour du cou. L'autre est une superbe femme de Khul. Ses longs cheveux noirs sont réunis en une tresse, elle porte une armure de cuir finement ouvragé et brandit une mince épée. Vous reconnaissez le premier de vos assaillants d'après les récits que vous avez entendus durant vos voyages : il s'agit du fameux pirate Silas la Potence. Sa compagne est Wu-Lin, une mercenaire qui a rallié l'équipage de Cinabre peu avant son trépas. Tous deux portent la marque des Pirates du Crâne Noir. « Nous voici à la Porte du Mort, chuinte Silas, et il y aura bientôt un cadavre en plus dans l'allée des Cadavres ! » Wu-Lin ne dit rien, mais s'avance vers vous, l'épée brandie. Affrontez-les ensemble.

SILAS LA POTENCE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

WU-LIN

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous remportez la victoire, vous vous hâtez hors de la ville, peu désireux de rencontrer d'autres acolytes de Cinabre. Rendez-vous au [119](#).



41

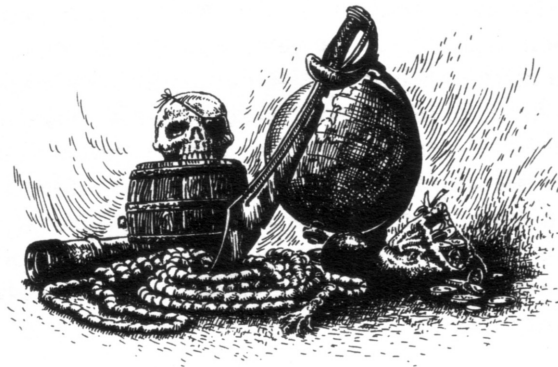
« Ho ho, voilà qui est parfait », glousse le naufragé. Il vous explique que le trésor est caché dans un réseau de grottes situé à l'ouest de sa demeure. « Mais prenez garde : le trésor de Balafre Noire est maudit. Ce sont les perles qui ont été ses yeux. Le coquin qui tentera de s'en emparer n'aura que ce qu'il mérite. Je vous aurai prévenu. » Le vieux fou décampe alors, heureux de son cadeau, et vous ignore tout à fait. Allez-vous maintenant partir en quête du trésor de Balafre Noire (rendez-vous au [110](#)), ou préférez-vous rechercher des traces des pirates de Cinabre (rendez-vous au [208](#)) ?

42

Le Bazar vous attire, avec ses étals colorés et ses odeurs et sons venus de pays lointains. Vous ignorez les rouleaux de soie et les paniers d'épice, mais les objets inhabituels d'un étal brillamment décoré retiennent votre attention. En parlant avec le vendeur, vous apprenez qu'il s'agit d'un Talismanier, un vendeur d'objets prétendument magiques. Toutefois, à voir certains objets, vous vous demandez s'ils possèdent vraiment quelque pouvoir ésotérique. Les objets magiques que peut vous vendre le Talismanier sont listés ci-dessous, avec leurs prix. Vous pouvez en acheter autant qu'il vous plaira, tant que vous aurez assez de Pièces d'Or.

Lion d'Ivoire Enchanté	7 Pièces d'Or	Rendez-vous au 301
Bracelet de Dents de Requin	5 Pièces d'Or	Rendez-vous au 170
Boussole Magique	9 Pièces d'Or	Rendez-vous au 59
Potion de Force de Géant	8 Pièces d'Or	Rendez-vous au 374
Boucle de Cheveux d'Elvin	6 Pièces d'Or	Rendez-vous au 165
Brassard de Bois noir Gravé	4 Pièces d'Or	Rendez-vous au 399

Une fois vos achats effectués, rendez-vous au [200](#).



43

Le fracas de l'affrontement et les cris des chauves-souris, amplifiés par l'écho naturel de la caverne, ont fait se détacher plusieurs stalactites, qui s'effondrent brutalement au sol. Vous êtes pris dans une avalanche de pierres. Lancez un dé, ajoutez 2 au résultat, et ôtez le total de votre score d'ENDURANCE. Si vous survivez à l'éboulement, allez-vous oser vous enfoncer plus profondément dans les grottes (rendez-vous au [21](#)) ou abandonner le trésor de Balafre Noire et remonter à la surface (rendez-vous au [279](#)) ?

44

Vous comprenez soudain ce que tente de faire l'Homme-médecine : il essaie d'embrumer votre esprit avec sa magie. Vous vous concentrez et entrez dans le cercle de craie, brisant le sort de Malu. À quelques pas à peine de lui, vous ne pouvez éviter le combat : il se précipite vers vous avec sa baguette magique.

MALU L'HOMME-MÉDECINE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Si l'Homme-médecine vous touche, sa baguette vous inflige 3 points d'ENDURANCE de dégâts au lieu des 2 habituels. Si vous tuez ce serviteur de Cinabre, rendez-vous au [366](#).

45

Si vous parvenez à tailler en pièce plusieurs Zombies, ils sont bien trop nombreux pour qu'un seul guerrier puisse espérer les vaincre. Votre aventure s'achève ici.

46

La Pieuvre vous capture avec ses puissants tentacules et vous écrase. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Emprisonné dans les anneaux du monstre, il vous faut gagner le prochain Assaut pour espérer échapper à son emprise. Si vous échouez, la Pieuvre resserrera encore son étreinte, et vous perdrez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à chaque fois. Retournez au [280](#) et poursuivez le combat.

47

Ce livre sérieusement écorné est en fait un recueil de mythes et de légendes. En le feuilletant, votre regard est attiré par une page, sur laquelle le nom « Quezkari » est écrit en gros. Vous lisez avec intérêt la description du dieu maléfique et découvrez une section détaillant des objets employés pour contrer le pouvoir de Quezkari. Le livre parle d'un Joyau Spirituel et d'une arme en os enchantée, qui serait cachée quelque part sur l'île, dans des grottes souterraines. Maintenant, allez-vous :

Examiner les potions ?

Rendez-vous au [217](#)

Étudier l'*Arcanum* ?

Rendez-vous au [5](#)

Quitter la demeure d'Érasme ?

Rendez-vous au [385](#)

48

Le passage tourne sur la droite, puis atteint une intersection. La voie que vous suivez s'achève non loin de là, sur une chambre dans laquelle se trouve une étrange statue, représentant une sorte de lézard. Le nouveau tunnel fait un coude vers la gauche après quelques mètres, et vous ne voyez donc pas ce qu'il recèle. Allez-vous entrer dans la pièce à la statue (rendez-vous au [96](#)), ou bien prendre le nouveau passage (rendez-vous au [295](#)) ?

49

Le garde tire soudain une chaîne qui fait sonner des cloches dans tout le fort. Presque aussitôt, les portes s'ouvrent et la moitié de la Garde Urbaine vous encercle. Rendez-vous au [236](#).

50

Lorsque vous terminez votre récit, la reine prend la parole : « Votre cause est noble, mais nous avons déjà eu des ennuis avec le culte de Quezkari. Comment pouvons-nous savoir que vous ne nous mentez pas, et que vous n'êtes pas un envoyé du Maléfique venu nous piéger ? Nous devons être sûrs. Vous devez passer l'Épreuve du Guerrier. » Si vous voulez que ces gens vous fassent confiance et vous accordent leur aide, vous ne pouvez refuser. Vous êtes conduit à une mare de boue chaude, qui émet des volutes de fumée sulfureuse. Un tronc d'arbre a été couché au milieu de la mare. On vous place ensuite un bandeau sur les yeux, et on vous dit de franchir le tronc ! Les fumées vous font tourner la tête, et vous tâchez de faire votre premier pas. *Testez votre Habileté* à deux reprises, en ajoutant 1 au résultat des dés à chaque fois. Si vous réussissez les deux, rendez-vous au [259](#). Si vous échouez, ne serait-ce qu'à l'un d'entre eux, rendez-vous au [18](#).

51

Le mot « Regnad » est-il inscrit sur votre *Feuille d'Aventure* ? Si oui, rendez-vous au [310](#). Sinon, rendez-vous au [287](#).

52

Où allez-vous continuer vos recherches ? Vous devez choisir un lieu où vous n'êtes pas déjà allé.

Les docks ?

Rendez-vous au [67](#)

Le phare abandonné ?

Rendez-vous au [146](#)

Les tavernes et auberges ?

Rendez-vous au [150](#)

Les égouts ?

Rendez-vous au [355](#)

Le cimetière ?

Rendez-vous au [83](#)

Le Quartier des Temples ?

Rendez-vous au [181](#)



53

Devant vous, la jungle semble prise de soubresauts, et un gigantesque reptile jaillit soudain du feuillage. Le Caméléon Géant vous regarde de ses drôles d'yeux rotatifs et s'avance vers vous d'un pas saccadé. Sur son dos se trouve une créature humanoïde proche du caméléon, qui brandit une courte lance. Le lézard géant siffle, et ses écailles changent rapidement de couleur, signe qu'il se prépare à attaquer. Une nouvelle fois, vous devez défendre votre vie.

CAMÉLÉON GÉANT

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 9

Si le Caméléon Géant emporte un Assaut avec une *Force d'Attaque* de 20 ou 21, rendez-vous au [133](#). Si vous tuez le monstrueux lézard, son cavalier Caméléonite s'enfuit dans la jungle, son camouflage vous empêchant de le suivre. Notez le mot « Iufne » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre que vous avez noté.

54

Vous surnagez pendant plusieurs heures, mais aucun navire ne se présente. L'épuisement vous gagne, et la mer finit par vous engloutir.

55

Vous avez assez perdu de temps ici. Vous vous préparez à quitter la Mule Muette. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [218](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [25](#).

56

« Étranger, vous n'êtes pas le bienvenu ici, vous dit l'un des guerriers dans une langue que vous comprenez. Quittez notre village. » Si vous obéissez, rendez-vous au [164](#). Si vous persistez à vouloir y entrer, rendez-vous au [206](#).



57

Vous longez le couloir vers la droite. Ses murs sont couverts de bas-reliefs grossiers représentant Quezkari et d'autres divinités vaudoues infligeant des morts aussi cruelles que variées à des humains. Soudain, vous sentez le sol changer sous vos pieds, et vous comprenez qu'un piège vient de s'enclencher : le sol s'incline pour découvrir un gouffre profond et constellé de pointes. Votre seul espoir consiste à sauter par-dessus l'abîme traître qui s'ouvre désormais devant vous. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [308](#). Si vous échouez, rendez-vous au [240](#).

58

Vous prenez lentement conscience d'un son de battement d'ailes derrière vous. Faisant volte-face, vous vous retrouvez nez à nez avec une chauve-souris aux crocs démesurément longs qui se rue dans votre direction : c'est l'esprit du Joyeux Roger, revenu boire votre sang pour revenir à la non-vie. Vous allez devoir l'affronter si vous voulez quitter cette chambre.

CHAUVE-SOURIS SANGUINAIRE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 5

Si la chauve-souris remporte deux Assauts successifs, elle déchire votre gorge de ses crocs surdéveloppés, si bien que vous perdez 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous renvoyez à nouveau l'esprit du Joyeux Roger dans les limbes, vous fuyez les lieux sans demander votre reste. Rendez-vous au [166](#).

59

Le Talismanier vous indique que l'aimant de cette boussole est attiré par les gros dépôts d'or – un idéal pour tout chasseur de trésors en puissance. Ce n'est que lorsque vous avez donné l'argent au Talismanier que vous vous demandez pourquoi *lui* ne s'en est pas servi pour s'enrichir. Retournez au [42](#).

60

Le reste de l'équipage repousse les autres Crabes, mais le navire commence à gîter. Les crustacés ont dû parvenir à percer la coque. Avec la *Fortune* dans un tel état, il vous est impossible de poursuivre Cinabre, et vous n'avez guère d'autre perspective d'avenir que de servir de nourriture aux crabes. Votre aventure s'achève ici.

61

Combien de Pièces d'Or lui avez-vous offert ? Si c'est moins de 5, rendez-vous au [22](#) ; sinon, rendez-vous au [195](#).

62

Les hallucinations se poursuivent, et finissent par vous vaincre. Vous perdez la raison en poussant un cri dément. Avec votre volonté désormais brisée, vous devenez l'un de ceux que vous avez tant voulu détruire : un fidèle du Crâne Noir, et un serviteur du Mal. Votre aventure s'achève ici.

63

Vous avez traversé la moitié du pont lorsqu'une des planches pourries cède sous votre poids. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [273](#). Si vous échouez, rendez-vous au [317](#).



64

Le vieux filou a beau avoir une jambe de bois, il avance vite et disparaît au coin d'une rue avant que vous n'ayez pu le rattraper. Alors que vous vous préparez à passer à votre tour le coin, vous commencez à avoir des doutes sur ce que vous êtes en train de faire. Allez-vous continuer à suivre le pirate (rendez-vous au [282](#)) ou faire demi-tour (rendez-vous au [266](#)) ?

65

Vous errez dans les collines désertes, à la recherche d'un signe de la présence de Cinabre ou d'un trésor caché. *Tentez votre Chance* à deux reprises. Si vous êtes *Chanceux* deux fois, rendez-vous au [110](#). Si vous êtes *Malchanceux*, ne serait-ce qu'une seule fois, rendez-vous au [208](#).

66

Il n'y a aucune trace d'une autre personne qui aurait échoué sur l'île, et vous estimez donc, non sans tristesse, être le seul survivant de l'attaque du Béhémoth. Même Conyn, le fameux chasseur de primes, a disparu. Tout en vous lamentant de la disparition de la *Fortune*, vous continuez à errer vers le sud le long du rivage. En contournant un promontoire sablonneux, vous tombez sur une vision inattendue : à dix mètres de vous se trouve une créature humanoïde primitive, très musclée et couverte d'un poil roux. Elle est occupée à éventrer les caisses laissées par la marée. En vous entendant approcher, la créature lève les yeux et grogne. Allez-vous :

Vous préparer à vous défendre ?

Rendez-vous au [95](#)

Vous enfuir dans la jungle ?

Rendez-vous au [125](#)

Essayer de communiquer avec la créature ?

Rendez-vous au [358](#)

Lui offrir quelque chose ?

Rendez-vous au [183](#)



67

À cette heure de la nuit, les docks sont paisibles. Vous estimez que si la cache des pirates doit se trouver dans les alentours, son entrée doit se trouver quelque part dans le mur du port. Vous descendez sur les jetées de bois et commencez vos recherches. *Bunk*. Qu'est-ce que c'était ? *Bunk*. Encore une fois. Vous vous tenez absolument immobile, à l'affût du moindre son. Vous entendez alors le son d'une chaîne qui racle les planches de bois, et ce son s'approche. *Swoosh !* Une énorme ancre jaillit soudain de l'épaisse brume en décrivant un arc de cercle. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [321](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [230](#).

68

L'environnement tropical de l'île est très différent de celui du Port des Crabes, froid et battu par les vents. Le jour s'éternise durant votre pénible progression dans la jungle, et vos habits sont trempés de sueur. En entrant dans un petit vallon, une scène de destruction totale s'offre à vos yeux : dans une grande clairière s'étend ce qui reste d'un village d'indigènes, entièrement rasé. Un silence macabre plane sur les lieux. Voulez-vous traverser en vitesse les ruines du village (rendez-vous au [197](#)), ou souhaitez-vous vous arrêter un peu pour l'explorer (rendez-vous au [117](#)) ?

69

À peine avez-vous franchi la herse que celle-ci s'abaisse, bloquant l'unique voie de sortie ! Il n'y a rien dans la grotte qui puisse vous être d'une quelconque utilité, et vous commencez donc à chercher

un moyen de ressortir. Il n'y a ni chaîne, ni levier permettant d'actionner la herse dans la grotte, et vous allez donc devoir vous en remettre à la force pure. Si vous avez une Potion de force de géant, rendez-vous au [31](#) pour la boire. Si vous n'avez pas cette Potion, ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [120](#).

70

Vous ouvrez la porte et découvrez le temple dans lequel les pirates vénéraient leur dieu maléfique, dominé par une horrible statue du dieu Quezkari, mais l'endroit est vide. Vous êtes arrivé trop tard ! Cinabre et son équipage sont déjà partis. Vous ne pouvez les suivre, et votre mission s'achève donc sur un échec cuisant.

71

Vous prenez une grande inspiration, puis plongez dans l'eau glaciale et disparaissiez entièrement sous la surface. Vous parvenez à trouver une ouverture dans le mur rocheux, par laquelle vous vous faufilez, et vous émergez dans une autre caverne. Des cristaux lumineux placés sur le pourtour de la grotte l'éclairent, et leur lumière est reflétée de tous côtés par les innombrables pièces d'or et les facettes des pierres précieuses. Vous n'avez jamais vu de trésor aussi faramineux. À côté du tas d'or se trouve, comme abandonnée, une étrange épée taillée dans de l'os. Voulez-vous :

Examiner de plus près cette arme ? Rendez-vous au [306](#)

Ramasser un peu d'or et quelques pierres précieuses ? Rendez-vous au [123](#)

Laisser là le trésor « maudit » de Balafre Noire et partir ? Rendez-vous au [279](#)

72

Un mauvais pressentiment vous assaille, et vous retournez rapidement sur le pont, puis sur la *Fortune*, abandonnant la *Vierge des Mers* à son triste sort. Vous perdez 1 point de CHANCE . Rendez-vous au [153](#).

73

La Pieuvre replonge sous les eaux, teintées de pourpre par son sang infâme. Désormais certain que plus rien ne vous arrivera, vous explorez la grotte. Mais, à votre grande déception, aucun tunnel n'en sort : la cache des pirates n'est de toute évidence pas ici. Rendez-vous au [350](#).

74

Brandissant leurs gourdins, les pirates engagent le combat.

Premier PIRATE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Second PIRATE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous êtes victorieux, le Demi-Ogre s'avance pour vous combattre. Allez-vous lui faire face (rendez-vous au [187](#)) ou tenter de fuir (rendez-vous au [6](#)) ?

75

Le pirate mort-vivant vous arrache la pierre des mains et l'écrase sur le sol de la pièce. Rayez la Gemme Bleue de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [147](#).

76

Submergé par la peur, vous rouvrez la porte et vous vous ruez hors de la chambre. Cette expérience vous a durement secoué : vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Maintenant, allez-vous :

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| Ouvrir la porte de gauche ? | Rendez-vous au 353 |
| Vous rendre dans la cale ? | Rendez-vous au 26 |
| Quitter la <i>Vierge des Mers</i> ? | Rendez-vous au 153 |

77

Les deux monstres se frappent, se cognent et se mordent l'un l'autre à qui mieux mieux, et vous profitez du spectacle, fasciné. Livrez le combat entre le primate et le saurien selon la procédure normale, en calculant leurs Forces d'Attaque et en apportant les modifications requises à leurs totaux d'ENDURANCE.

GRAND SINGE	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 10
-------------	--------------	----------------

LÉZARD TERRIBLE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 11
-----------------	--------------	----------------

Dès que l'un des géants aura terrassé l'autre, rendez-vous au [205](#).

78

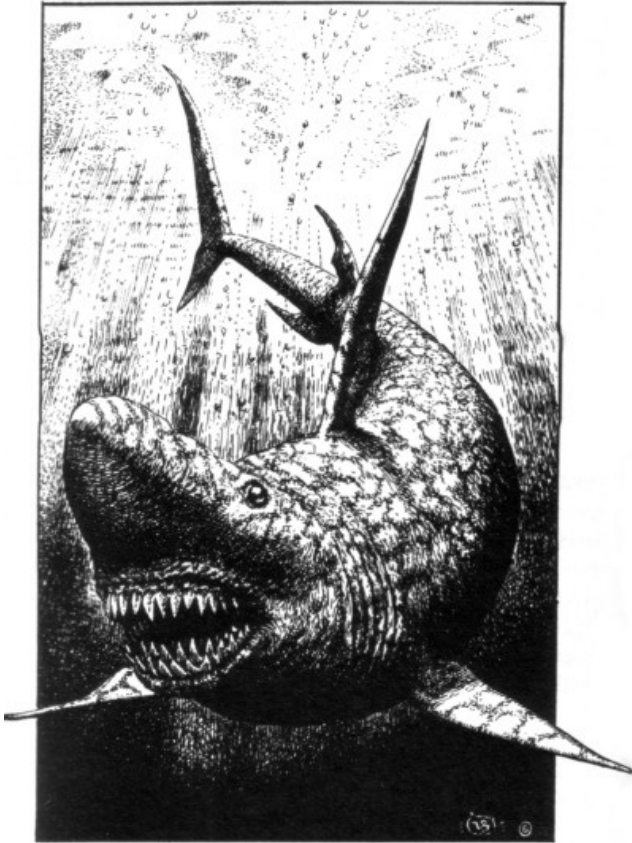
Le mutant bondit vers vous en rugissant. Vous n'avez d'autre choix que de l'affronter.

NEUF-QUEUES	HABILETÉ : 10	ENDURANCE : 10
-------------	---------------	----------------

Le félin vous attaque en essayant de vous griffer et de vous mordre. Cependant, s'il vous touche, lancez un dé. Si vous obtenez 6, le monstre vous a touché avec les aiguillons de ses queues. Il vous faut lancer un autre dé, puis déduire le résultat de votre ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer de réduire ces dommages si vous le souhaitez. Notez bien le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez de cette façon. Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [235](#).

79

Vous grimpez au grément du galion. Piégé ! À moins que... Vous coupez l'extrémité d'une corde et, vous en saisissant à l'autre bout, sautez dans les airs. Vous traversez l'équipage pirate avec de grands moulinets de votre épée, afin de les tenir à distance. L'un des boucaniers pousse un cri de douleur, et vous apercevez une femme rousse serrant l'endroit où se tenait sa main. Vous finissez par franchir le bastingage de la *Virago* et lâchez la corde. Après une chute de plusieurs mètres, vous heurtez la surface de l'eau. Le galion poursuit sa route, vous abandonnant au milieu de l'océan Occidental, et l'équipage vous regarde en riant. Mais est-ce bien vous qu'ils regardent ? Ils semblent plutôt fixer leurs regards sur quelque chose derrière vous. « Bonne baignade ! » s'écrie l'un d'entre eux. En vous retournant, vous voyez la nageoire triangulaire connue de tous les marins, et en



plongeant la tête sous l'eau, vous voyez le grand Requin blanc s'approcher de vous, les mâchoires grandes ouvertes. Vous n'avez que le temps de tirer votre épée avant qu'il soit sur vous.

GRAND REQUIN BLANC

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

Combattre sous l'eau est chose malaisée : vous devez ôter 2 points à votre Force d'Attaque pour toute la durée du combat. En outre, il vous faut vaincre le Requin en moins d'Assauts que votre total actuel d'HABILETÉ, sans quoi vous vous noierez ! Si vous tuez le Grand Blanc, rendez-vous au [186](#).

80

Le tunnel serpente dans les profondeurs de la colline, puis débouche dans une très haute caverne au plafond couvert de stalactites. Trois grandes chauves-souris, dérangées par la lumière de votre lanterne, émettent des cris perçants, puis abandonnent leurs perchoirs pour vous faire décamper. Tandis que les créatures vous battent de leurs grandes ailes, vous apercevez leurs longs

crocs : ce sont des vampires !

Première CHAUVES-SOURIS VAMPIRE

HABILETÉ : 5

ENDURANCE : 4

Deuxième CHAUVES-SOURIS VAMPIRE

HABILETÉ : 5

ENDURANCE : 5

Troisième CHAUVES-SOURIS VAMPIRE

HABILETÉ : 5

ENDURANCE : 4

Pendant que vous combattez l'une des chauves-souris, les deux autres se posent sur vous et sucent votre sang : vous perdez donc 1 point d'ENDURANCE par Assaut. Si vous tuez les trois créatures, rendez-vous au [148](#).

81

La Flèche de la Fortune est un jeu de chance populaire. Il se compose d'un grand plateau circulaire divisé en douze sections. Un pointeur ayant la forme d'une flèche est attaché au centre du plateau et peut tourner. Pour jouer, vous devez miser 2 Pièces d'Or, pour en gagner au maximum 10. Si vous voulez jouer, rendez-vous au [346](#). Sinon, vous quittez la Flèche de la Fortune (rendez-vous au [260](#)).

82

Au plus profond de vous, vous savez que les visions de cauchemar qui défilent devant vos yeux ne sont pas réelles, et lentement, vous parvenez à vous convaincre qu'il ne s'agit que d'illusions ; elles disparaissent alors en un éclair. Mais de toute évidence, Ramatu s'attend à vous voir submergé par la peur, et avec les Zombies qui vous encerclent, vous n'êtes pas en position pour l'arrêter. Laisant libre cours à vos talents d'acteur, vous poussez un cri strident et vous vous effondrez au sol.

Satisfait, Ramatu renvoie les Zombies au Masque et retourne à ses rituels blasphématoires. Lorsque vous êtes sûr de ne plus rien risquer, vous vous relevez en un éclair et vous vous jetez sur le Grand Prêtre en hurlant. Si le mot « Sacarf » est écrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [324](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [139](#).

83

Profitant autant que possible de l'ombre des porches, vous longez l'allée des Cadavres vers la Porte des Morts. Avez-vous un ou plusieurs des mots « Etarip », « Ercna », « Elum » ou « Tiduam » inscrits sur votre *Feuille d'Aventure* ? Comptez-les.

Si vous n'avez aucun de ces mots

Rendez-vous au [119](#)

Si vous en avez un ou deux

Rendez-vous au [40](#)

Si vous en avez trois ou quatre

Rendez-vous au [27](#)

84

Vous n'êtes pas assez rapide, et la boule de soie vous frappe et vous immobilise aussi sec. Avant que vous n'ayez pu vous en libérer, le monstre en crache une autre qui vous colle le bras le long du corps. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous vous retrouvez prisonnier d'un cocon de soie, hissé dans un arbre et abandonné là, jusqu'à ce que le scorpion-araignée ait un petit creux. Votre aventure s'achève ici.



85

En vous frayant un chemin à travers la végétation dense, vous activez involontairement le tapis sensible de lianes qui entoure le gigantesque tronc en forme de vase d'un Nepenthes Géant. Une énorme vrille jaillit soudain de la jungle, et vous devez défendre votre vie contre la plante carnivore.

VRILLE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Si la vrille remporte trois Assauts consécutifs, rendez-vous au [383](#). Si vous triomphez sans que cela n'arrive, rendez-vous au [343](#).

86

Des trous pratiqués dans les murs crachent des dards empoisonnés juste au-dessus de votre crâne, vous ratant d'un cheveu. Vous avez eu de la chance, mais vous vous promettez de faire preuve de plus de prudence à présent. Rendez-vous au [48](#).

87

Pris au dépourvu, vous ne pouvez éviter les effets de la magie de l'Homme-médecine : votre esprit devient confus et brumeux. Il profite de votre état d'étourdissement pour vous sauter dessus, brandissant sa baguette magique en guise d'arme.

MALU L'HOMME-MÉDECINE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Votre *Force d'Attaque* est réduite de 2 points pour toute la durée de ce combat. Si l'Homme-médecine vous touche, sa baguette vous inflige 3 points d'ENDURANCE de dégâts au lieu des 2 habituels. Si vous tuez ce serviteur de Cinabre, rendez-vous au [366](#).

88

« Mort Nocturne, viens à mon aide ! » vous criez-vous, et aussitôt la lame d'os s'enflamme. Quezkari passe à l'attaque en hurlant. Le dieu vaudou de la mort est un esprit maléfique puissant ; une manifestation des âmes de tous ceux que Ramatu a transformé en Zombies et de tous ceux qu'a tué Cinabre. Si vous possédez un Brassard de Plumes Blanches, le courage des Usai est vôtre : vous pouvez ajouter 1 à votre *Force d'Attaque*.

QUEZKARI

HABILETÉ : 13

ENDURANCE : 18

À chaque fois que Quezkari vous touche, ses pouvoirs ténébreux vous font perdre 3 points d'ENDURANCE, à moins que vous ne possédiez le Lion d'Ivoire Enchanté, auquel cas vous n'en perdez que 2. Si, contre toute attente, vous triomphez de cet esprit surpuissant, rendez-vous au [400](#).

89

Vous ouvrez de force les doigts gourds du pirate mort et tentez de lui prendre le talisman. Soudain, les yeux du mort s'ouvrent grand et un sourire cruel tord ses lèvres, révélant ses longues canines pointues. Vous faites un bond en arrière, fortement secoué. Vous perdez 1 point de CHANCE. Il va vous falloir agir vite : allez-vous tirer votre épée (rendez-vous au [147](#)), utiliser un objet de votre sac à dos (rendez-vous au [108](#)) ou tenter de fuir (rendez-vous au [276](#)) ?

90

« Ah, l'Île des Os, réfléchit Conyn à haute voix. J'ai entendu des rumeurs sur cet endroit. Des histoires de vaudou et de trésors cachés, mais j'ignorais son emplacement jusqu'alors. » Avant d'indiquer à son équipage de mettre le cap vers l'Île des Os, Conyn se tourne vers vous. « Deux chemins s'offrent à nous. Le plus rapide devrait nous permettre de rattraper la Virago, mais nous fera passer par les Récifs des Crabes, réputés pour les crustacés géants qui y vivent. Mais si nous contourner ces récifs, le voyage sera plus long. Que pensez-vous que nous devrions faire ? Passer par les Récifs des Crabes (rendez-vous au [267](#)) ou les contourner (rendez-vous au [297](#)) ? »

91

Vous passez devant plusieurs portes grillagées donnant sur des cellules exigües et humides, uniquement peuplées de choses rampantes et grouillantes et des ossements jaunis d'anciens prisonniers. À la fin du passage, vous entrez dans une grande pièce, qui ressemble plutôt à une grotte, et sur laquelle donnent de nombreuses portes. Mais deux individus montent la garde. Leur peau est grise et flétrie, et leurs visages sont couverts par des masques tribaux primitifs. Ils sont tous deux armés d'une lance, et lorsqu'ils vous aperçoivent, ils se dirigent vers vous. Allez-vous les combattre (rendez-vous au [28](#)) ou vous enfuir en arrière et repasser le croisement (rendez-vous au [57](#)) ?



92

Sûr de vous, vous prononcez le mot « Léviathan ». Rendez-vous au [269](#).

93

Vous tirez votre épée et la brandissez sous le nez du vieillard, mais cela n'a d'autre effet que de le faire glousser. Scrimshaw s'enfuit en ricanant dans les collines, vous laissant seul pour les explorer. Rendez-vous au [65](#).

94

Vous détalez dans la jungle, poursuivi par les beuglements de rage du Grand Singe, qui finissent par s'estomper, puis disparaître. Rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro sur votre *Feuille d'Aventure*.

95

En vous voyant tirer votre épée, la créature devient enragée. Montrant les crocs, elle se rue sur vous en grondant : « Balinac tuer ! » Vous n'avez d'autre choix que de combattre le primitif Balinac.

BALINAC

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous tuez le sauvage, vous fouillez les caisses pour n'y trouver que des provisions que l'eau a rendues impropres à la consommation. Balinac n'a aucune possession, aussi décidez-vous de vous enfoncer dans la jungle, dans l'espoir d'arrêter les pirates. Rendez-vous au [125](#).

96

Haute de quelques trois mètres, la créature de bronze vous rappelle un iguane. Dressé sur ses pattes arrières, il a la gueule béante et des yeux de diamant. Il n'y a rien d'autre ici qui soit digne d'intérêt, en dehors des taches de sang séché sur le sol. Allez-vous quitter cette pièce et emprunter l'autre tunnel (rendez-vous au [295](#)), ou bien allez-vous d'abord tâcher d'ôter les diamants de leurs orbites (rendez-vous au [176](#)) ?

97

Comme vous l'imaginiez, la porte donne sur la cabine du capitaine. Heureusement, il semble n'y avoir personne ici pour l'instant. La cabine est luxueusement décorée, avec lambris d'acajou et épaisses draperies de velours. La pièce est éclairée par une lampe à huile suspendue à une poutre, et une cage à oiseau vide pend aux chevrons, mais quatre éléments en particulier attirent votre attention : un globe de Titan, un large coffre en chêne, le bureau de Cinabre, et un navire dans une bouteille. Si vous ne voulez rien examiner de tout cela, rendez-vous au [233](#). Dans le cas contraire, lequel souhaitez-vous voir de plus près ?

Le globe ?

Rendez-vous au [349](#)

Le coffre ?

Rendez-vous au [316](#)

Le bureau ?

Rendez-vous au [134](#)

Le bateau en bouteille ?

Rendez-vous au [29](#)

98

Le diseur de bonne aventure ne pipe toujours pas mot lorsque vous laissez tomber les deux pièces dans son pot. Sans lever les yeux, il retourne la première carte de son paquet. Elle représente un crâne noir ! Votre sang se glace dans vos veines, et une atmosphère maléfique vous oppresse. Terrifié et furieux, vous tirez votre épée et frappez l'homme, mais lorsque le coup l'atteint, ses frusques tombent au sol, comme s'il n'y avait jamais eu personne ici. Vous perdez 2 points de CHANCE. Notez le mot « Tiduam » sur votre Feuille d'Aventure. Paniqué, vous faites volte-face et fuyez le Quartier des Temples, et vous ne vous arrêtez qu'après avoir mis de nombreuses rues entre vous et les sages. Ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [334](#).

99

Vous parvenez à soulever la herse suffisamment haut pour sortir de la grotte, et vous vous approchez maintenant de la porte. Vous l'ouvrez prudemment. Combien de temps vous a-t-il fallu pour parvenir ici ? S'il vous a fallu 9 heures, ou plus, rendez-vous au [70](#). S'il vous a fallu 8 heures, ou moins, rendez-vous au [333](#).

La chaumière de madame Galbo est une demeure sans prétention dans la tranquille allée de la Mandragore ; encore que le totem votif, carcasse d'un oiseau mort, cloué à la porte soit quelque peu dérangeant. Vous frappez trois coups et, entendant quelqu'un croasser « Entrez ! », poussez la porte pour vous retrouver dans un paradis d'herboriste : des bottes d'herbe pendent aux chevrons les plus bas de la pièce, pièce où se trouvent des plantes en pot à profusion. La verdure et l'humidité vous donnent l'impression de vous trouver dans une forêt tropicale. Derrière un bureau en désordre est assise une vieille femme à la peau sombre, au visage ridé et aux cheveux crépus et noirs : madame Galbo. Elle est en train de préparer une décoction à l'aide d'un pilon et d'un mortier. Lorsque vous entrez, vous entendez un grand criaillement, et un jeune coq volette à vos pieds. « Ne vous préoccupez pas de Rabab, dit madame Galbo en parlant de son familier. Que puis-je faire pour vous ? » Vous sentez que vous pouvez avoir confiance en cette femme, aussi lui expliquez vous votre quête des Pirates du Crâne Noir. « Les adeptes des Ténèbres ont plus d'un déguisement et nombreux sont les pièges qu'ils destinent aux insoucians. Si vous devez les affronter, vous aurez besoin de mon aide, car je connais les façons du vaudou et je peux faire quelque chose pour les contrer. Mais toute aide à un prix – quatre Pièces d'Or. » Si vous pouvez vous le permettre et désirez l'aide de cette sage femme, rendez-vous au [382](#). Sinon, vous devez quitter la chaumière de madame Galbo et partir ailleurs pour trouver un moyen de vaincre les fidèles de Cinabre (rendez-vous au [239](#)).



101

La Mule Muette se trouve dans une ruelle miteuse des Griffes. Plusieurs personnages d'allure louche vous regardent entrer dans l'auberge, mais aucun n'essaie de vous arrêter. Vous montez l'escalier de bois branlant jusqu'à la première chambre du premier étage : la 101. La clé tourne dans la serrure et vous ouvrez la porte pour entrer dans une pièce qui ne contient qu'une table et une chaise. Mais ce que vous voyez vous glace les sangs. Sur la table se trouve un crâne humain peint en noir et décoré de plumes multicolores. Le Crâne Noir ! Voilà un mauvais présage. Il n'y a personne ici. Tout ceci n'était qu'un piège des pirates de Cinabre pour vous ralentir ! Le crâne vous emplit d'effroi, mais il vous fascine également. Si vous voulez l'emporter, rendez-vous au [244](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

102

Le carreau se plante dans votre cuisse. Vous titubez, puis vous vous effondrez sur les planches du pont. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En outre, lors du prochain combat, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points lors du premier Assaut, que vous passerez à tâcher de vous remettre debout. Rendez-vous au [182](#).



103

Le Vieux Fort, résidence du gouverneur du Port des Crabes, se dresse au sommet d'une colline, occupée en majeure partie par le quartier de la Vieille Ville. Vous grimpez la colline et arrivez devant le sinistre bâtiment de pierre. Il semblerait capable de résister à un siège pendant des semaines, même s'il est à présent vieux de plusieurs siècles. Le garde à l'entrée vous demande ce qui vous amène, et vous lui répondez que vous aimeriez une audience avec le gouverneur Montargo. « Ah, vraiment ? renifle le garde. J'peux pas laisser n'importe qui entrer, non. C'est plus que mon job qui est en jeu. » Si vous voulez essayer de le corrompre, décidez du nombre de Pièces d'Or que vous êtes prêt à offrir au garde, puis rendez-vous au [61](#). Sinon, vous pouvez le menacer avec votre lame (rendez-vous au [49](#)). Si aucune de ces options ne vous sourit, vous devez partir. Ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [334](#).

104

Le cristal explose dans un éclair, projetant des éclats dans toute la pièce ; mais par miracle, vous n'êtes presque pas touché ! Vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE. Il n'y a plus rien à faire ici, aussi quittez-vous la chambre du cristal. Notez le mot « Sacarf » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [329](#).

105

Le deuxième coup vous projette à terre. Avant que vous ne puissiez vous relever, l'Homme à l'Ancre enroule rapidement sa lourde chaîne autour de vos chevilles, puis jette l'ancre au loin dans le port. Vous êtes immédiatement tiré hors de la jetée et plongez dans les eaux du port à la suite de l'ancre. Vous parvenez à grand-peine à réfréner votre panique et tâchez de vous libérer de la chaîne. Lancez deux dés et ajoutez 12. Si le total est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, rendez-vous au [340](#) ; s'il lui est supérieur, rendez-vous au [249](#).

106

Vous agitez la baguette vers la créature, sans le moindre effet. Quezkari en profite pour vous frapper de sa main griffue : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus maintenant qu'à vous en remettre à votre lame. Rendez-vous au [177](#).

107

Incapable de fuir, vous souffrez une mort lente et atroce aux mains du sadique tortionnaire. Vous avez échoué dans votre mission, et votre aventure est on ne peut plus terminée.

108

Si vous possédez l'un des objets suivants, vous avez le temps d'essayer de l'utiliser contre le pirate revenu des morts. Lequel allez-vous employer ?

La Poussière de Zombie	Rendez-vous au 12
Un Artefact Squelettique	Rendez-vous au 356
Un fragment de balustrade	Rendez-vous au 189
Une gemme bleue	Rendez-vous au 75
Une baguette d'homme-médecine	Rendez-vous au 212

Si vous n'avez aucun de ces objets, ou ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [147](#).

109

Tandis que vous vous frayez un chemin à la force du bras au milieu de la foule, vous entendez soudain, par-dessus le brouhaha, une voix rauque murmurer : « La Virago lève les voiles vers l'Île aux Os à minuit ». En regardant autour de vous, vous apercevez deux fripouilles se quitter et s'éloigner dans la foule. Vous ne pourrez pas les suivre maintenant. Le navire de Cinabre s'appelait la Virago, et qu'est-ce que c'était que cette histoire d'île ? Cette phare irréfléchie est peut-être un indice important. Notez le mot « Eli » sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, allez-vous regarder de plus près le Calculateur de Calabrius (rendez-vous au [294](#)), l'« Incroyable Armarno » (rendez-vous au [9](#)), ou quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)) ?

110

Vous finissez par arriver devant l'entrée d'une grande caverne, au pied d'un escarpement rocheux. À l'intérieur, un tunnel s'enfonce dans les ténèbres. Il vous faudra utiliser votre lanterne si vous voulez y entrer. Si vous le voulez, rendez-vous au [80](#). Sinon, vous décidez de vous diriger vers le nord-est, vers l'intérieur de l'île (rendez-vous au [279](#)).

111

Ajoutez 1 Heure à votre total. Tandis que vous vous éloignez du marché en suivant la rue des Commerçants, vous ne pouvez que remarquer la silhouette louche qui se tient au coin de l'allée du Homard. L'homme est émacié, voire décharné ; il n'est plus tout jeune et arbore une barbe de trois jours. Il porte un cache-œil, un morceau de bois remplace sa jambe droite jusqu'à hauteur du genou ; il est vêtu d'un long manteau et d'un tricorne. Un petit singe vêtu d'un gilet gambade sur ses épaules. Au moment où vous croisez le pirate, vous rencontrez son regard. Il vous fait signe, avant de faire

demi-tour et de s'en aller clopin-clopat dans l'allée. Allez-vous suivre l'homme (rendez-vous au [64](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [143](#)) ?

112

Le Scarachna vous frappe de son dard et vous inocule son venin. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, retournez au [201](#) et poursuivez l'affrontement.



113

Vous êtes conduit jusqu'à la plus grande hutte du village, où l'on vous amène devant une belle jeune femme vêtue comme les autres guerriers, hormis sa coiffe bien plus élaborée. « Je suis Zytéa, reine de la tribu Usai, vous déclare-t-elle dans une langue que vous comprenez. Que faites-vous sur cette île ? » Vous estimez n'avoir rien à perdre à révéler la vérité à la reine Zytéa, et vous lui racontez donc votre histoire. Si le mot « Etnam » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [224](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

114

Vous glissez le long de la falaise, et les rochers vous infligent de nombreuses coupures et bleus. Lancez un dé et ôtez le résultat à votre total d'ENDURANCE. Si vous tirez un 6, vous perdez en outre 1 point d'HABILETÉ. Rendez-vous au [219](#).

115

Vous quittez rapidement la jungle, ses sons étranges et ses odeurs de végétation en décomposition. Le sol s'élève sous vos pieds

lorsque vous atteignez les contreforts des montagnes. Le soleil monte dans le ciel, et vous montez aussi. Si le mot « Iufne » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [335](#). Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [283](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [335](#).

116

Vous parvenez à contrôler votre effroi et à rester calme. Stupéfait, vous regardez se matérialiser devant vous un fantôme qui ressemble étrangement à la figure de proue du navire. « Aidez-noooooos... gémit le fantôme. Le capitaine doit être vaincu pour nous libérer. Aidez-noooooos... » Elle disparaît. Déconcerté, vous quittez la pièce. Allez-vous maintenant :

Ouvrir l'autre porte ?

Rendez-vous au [353](#)

Quitter le navire ?

Rendez-vous au [72](#)

Descendre dans la cale ?

Rendez-vous au [26](#)

117

Vous fouillez les décombres, mais ne trouvez rien qui n'ait été brisé ou détruit. Chose étrange, il n'y a aucun cadavre dans les ruines, et aucune trace des villageois dans la jungle alentour. Troublé, vous repartez vers le sud. Rendez-vous au [197](#).

118

Déduisez à nouveau 2 Pièces d'Or de votre total. Cette fois, vous êtes sûr d'avoir la bonne carte. Mais lorsque Armano la retourne, elle est encore noire ! Ce filou vous a manipulé ! Allez-vous maintenant le défier (rendez-vous au [258](#)), quitter sa table (rendez-vous au [223](#)), ou quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)) ?

119

Le cimetière s'étend à l'extérieur de la ville, juste au pied de ses murailles. Son entrée flanquée de piliers est décorée de statues dérangeantes, et le brouillard ajoute à l'atmosphère lugubre du lieu. Vous vous faufilez entre les pierres tombales et autres mausolées érodés, vous entendez soudain une brindille craquer quelque part à votre gauche, et vous manquez défaillir. Vous regardez tout autour de vous et êtes sûr de voir une lumière disparaître derrière un sinistre sépulcre. Vous n'êtes pas seul dans ce cimetière. Quelque chose d'autre se promène ici en pleine nuit. Dissimulé derrière le mur d'une crypte, vous voyez deux hommes, à l'allure de marins, qui s'éloignent de vous dans la brume. Ils portent un coffre qui semble fort lourd. Où peuvent-ils bien aller ? Et que fabriquent-ils donc ? Si vous avez un Doublon au Crabe, rendez-vous au [175](#). Sinon, qu'allez-vous faire ?

Si vous suivez les deux hommes pour voir où ils vont Rendez-vous au [312](#)

Si vous les attaquez par surprise Rendez-vous au [284](#)

Si vous les ignorez et quittez le cimetière (ajoutez 1 Heure) Rendez-vous au [52](#)

120

Agrippant la herse, vous tirez vers le haut de toutes vos forces. Lancez trois dés et ajoutez 6 au résultat. Si la somme est inférieure ou égale à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [99](#). Si elle est supérieure, rendez-vous au [204](#).

121

« C'est la bonne réponse. Bravo », vous félicite Calabrus avec un sourire forcé, avant de vous tendre à contre-cœur un sac contenant 10 Pièces d'Or (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*). Vous regagnez 1 point de CHANCE. Ragaillard, allez-vous maintenant jeter un œil à la Flèche de la Fortune (rendez-vous au [81](#)), à l'« Incroyable Armarno » (rendez-vous au [9](#)), ou quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)) ?

122

D'après les contes populaires, les pirates tuaient un des membres de leur équipage à l'endroit où ils enterraient leur trésor, ou à tout autre endroit qu'ils voulaient garder secret, afin que le fantôme du pirate le garde sans relâche. De toute évidence, Cinabre a agi ainsi. Sûr de vous, vous énoncez le mot de passe : « Os croisés. » Vous retenez votre souffle en attendant la réaction de Jack la Lanterne.

« Tu peux paaasser... » siffle le spectre, avant de s'enfoncer dans le sol. Vous ne vous le faites pas dire deux fois et avancez d'un pas rapide dans le passage, qui s'achève sur une volée de marches qui descendent sous le cimetière. Au bout d'un petit couloir, vous atteignez une intersection en T. Si vous allez à gauche, rendez-vous au [221](#). Si vous allez à droite, rendez-vous au [13](#).

123

Vous avez à peine touché le trésor que vous sentez des picotements au bout des doigts. Baissant les yeux, vous découvrez avec effroi que vos mains se transforment en or, et que vous ne pouvez plus les bouger ! Il vous est impossible d'enrayer la mutation, qui s'étend à vos bras, puis à tout votre corps. Le prochain qui pénétrera dans cette caverne pourra s'émerveiller du réalisme de la statue en or qu'il y trouvera.

124

Cinabre vous allonge une botte. Pris par surprise, vous ne parrez pas son coup, et vous sentez sa froide lame s'enfoncer dans votre cœur. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici, de la main de celui qui a tué vos parents.

125

Vous avez à peine posé le pied dans la jungle que vous avez l'impression de vous trouver dans un autre monde. Rien d'autre ne traverse la canopée qu'un crépuscule vert, et vous êtes assailli de sons et d'odeurs étranges. Une chaleur oppressante et désagréable règne, rendant votre progression plus difficile qu'à l'accoutumée. Notez le nombre 385 sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [192](#).



126

Vos adversaires s'effondrent, et vous vous ruez à la poursuite du traître pirate. Le vieux filou s'enfuit déjà aussi vite qu'il peut le long de l'allée. Vous vous élancez sur ses traces, mais, en vous entendant approcher, l'homme fait volte-face et projette une dague dans votre direction. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [173](#). Si vous échouez, rendez-vous au [213](#).

127

Vous entrez dans une petite pièce plongée dans les ténèbres, et l'odeur capiteuse d'herbes en train de brûler vous assaille. À travers la fumée, vous parvenez à distinguer un gros homme assis à l'intérieur d'un cercle tracé à la craie. Il ne porte qu'un pagne, des colliers macabres, et une coiffe de plumes aux couleurs vives. Ce doit être l'Homme-médecine de Cinabre, Malu. Il tient dans une main une baguette magique primitive, et il est entouré de cadavres de petits animaux. À

voire arrivée, Malu sort de la transe dans laquelle il se trouvait et marmonne des paroles incompréhensibles. Vous sentez soudain votre tête tourner. *Testez votre Habileté*, en ajoutant 1 au résultat donné par les dés. Si vous réussissez, rendez-vous au [44](#). Si vous échouez, rendez-vous au [87](#).

128

Le projectile enflammé fond vers le pont et, avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre mouvement, vous heurte de plein fouet. La douleur que vous éprouvez est indescriptible. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Voyant qu'un autre projectile se dirige vers le navire, vous vous repliez derrière le mât. Rendez-vous au [232](#).

129

Choisissez l'une de vos possessions et rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. La créature contemple votre don avec une curiosité avide, le retournant sans cesse entre ses mains. Elle lève ses yeux luisants vers vous, sourit et vous dit quelque chose dans une langue gazouillante que vous ne comprenez pas. Le petit être capricieux disparaît ensuite dans la jungle aussi vite qu'il était apparu, emportant son trésor avec lui. Vous venez de rencontrer un Lutin Tropical, et il vous a béni pour votre don. Vous regagnez 2 points de CHANCE. Maintenant, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre que vous avez noté sur votre *Feuille d'Aventure*.

130

Si vous avez une Boussole Magique, rendez-vous au [172](#). Sinon, allez-vous menacer le vieillard pour qu'il vous apprenne ce qu'il sait au sujet du trésor (rendez-vous au [93](#)), ou l'ignorer et explorer les collines (rendez-vous au [65](#)) ?

131

Un marin revenant s'effondre sous vos yeux, terrassé par la masse d'un imposant personnage vêtu d'une armure hérissée de pointes. Le Champion du Chaos, muet, a rejoint l'équipage de Cinabre pour mieux servir ses maîtres ténébreux en semant le mal dans tout l'Ocrepierre.

CHAMPION DU CHAOS

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 11

Si vous touchez le guerrier, lancez un dé. Pour tout résultat compris entre 1 et 3, votre coup, atténué par son armure, ne lui fait perdre que 1 point d'ENDURANCE. Si le guerrier vous touche, vous devez également lancer un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, sa lourde masse vous inflige un dommage de 3 points d'ENDURANCE. Si vous triomphez du Champion du Chaos, rendez-vous au [298](#).

132

Vous luttez vaillamment pour vous échapper, mais c'est impossible. En quelques minutes, la marée monte, remplissant le puits, et il ne faut que quelques minutes supplémentaires pour que vous vous noyiez. Votre aventure s'achève ici, dans une tombe océane.

133

Avec un horrible clapotement, la langue du Caméléon, aussi longue que son corps, jaillit de sa bouche et vous frappe. L'extrémité adhésive se colle à vous et le Caméléon rétracte sa langue pour vous avaler. Il vous mord et vous blesse sévèrement : vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point

d'HABILETÉ. Si vous êtes toujours vivant, retournez au [53](#) et poursuivez le combat.

134

Les tiroirs du bureau sont fermés. Vous ne voyez pas trace de clé, aussi tentez vous d'en forcer un. Vous finissez par obtenir gain de cause, mais déclenchez en même temps une lame qui jaillit du bureau pour vous infliger une blessure profonde au poignet : vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Après avoir étanché le flot de sang, vous examinez le contenu du tiroir, et n'y trouvez que des papiers concernant la cache de Cinabre au Port des Crabes : cela ne vous sert plus à rien à présent. Allez-vous maintenant quitter la pièce (rendez-vous au [233](#)), ou voulez-vous examiner le globe (rendez-vous au [349](#)), le coffre (rendez-vous au [316](#)) ou encore le bateau en bouteille (rendez-vous au [29](#)) ?

135

Vous faites volte-face et courez ! Vous entendez un craquement subit derrière vous et vous tombez en avant, le fouet du Demi-Ogre enroulé autour de vos chevilles. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE pour votre lâcheté. En un éclair, les pirates sont sur vous. Combattez-les simultanément.

Premier PIRATE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Second PIRATE

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Durant le premier Assaut, vous tâchez de vous remettre debout, et vous devez donc réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [187](#).

136

Vous brandissez l'effigie en fanon de baleine, et vous sentez l'air devenir plus lourd et la lumière moins forte, comme si un nuage obscurcissait le soleil. En revanche, Quezkari semble croître en taille. Utiliser l'Artefact Squelettique a permis d'aider le dieu vaudou à se matérialiser sur votre plan. Lorsque vous le combattrez, vous devrez ajouter 1 point à son total d'HABILETÉ et 3 points à son ENDURANCE. Vous n'avez que le temps de tirer votre épée avant que l'esprit maléfique se jette sur vous. Rendez-vous au [177](#).

137

Vous vous hâtez de tirer les cadavres des Sectateurs sur le bord de la rue avant de les fouiller. Les deux hommes n'ont rien sur eux, hormis leurs couteaux sacrificiels. Leurs gardes sont faites d'ivoire et sculptées à l'image de crânes humains. Sur le dos de leurs mains droites se trouve l'image désormais familière d'un crâne noir grimaçant. Les Sectateurs devaient être à la recherche de victimes à sacrifier en l'honneur de l'avidé Quezkari – à moins que ce ne soit vous qu'ils chassaient ! Mais leur présence indique peut-être que la base secrète des pirates n'est pas loin, ou du moins qu'un temple de Quezkari se trouve dans les parages. Allez-vous continuer vos recherches par ici (rendez-vous au [396](#)) ou préférez-vous quitter les environs, histoire de ne pas rencontrer d'autres Sectateurs (rendez-vous au [52](#)) ?

138

Vous n'êtes pas assez rapide. Votre corps percé de lances restera là, avertissement pour tous ceux qui voudraient s'emparer du trésor maudit de Balafre Noire.

139

Vous tirez votre épée, et Ramatu prépare ses sortilèges.

RAMATU

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 11

Consultez le tableau ci-dessous à chaque fois que le Grand Prêtre remporte un Assaut, afin de savoir quel sort il vous jette et les dégâts qu'il vous inflige.

<i>Assaut</i>	<i>Attaque et dégâts</i>
<i>1er</i>	<i>Dards Magiques : lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous perdez.</i>
<i>2e</i>	<i>Malédiction de Quezkari : vous perdez 1 point d'HABILETÉ, 1 point de CHANCE et 3 points d'ENDURANCE.</i>
<i>3e</i>	<i>Flammesang : Ramatu vous bombarde de jets de sang enflammé, qui vous font perdre 4 points d'ENDURANCE.</i>
<i>4e et suivants</i>	<i>Dague Hurlante : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En outre, les cris perçants de la dague entraînent un malus de 1 point à votre Force d'Attaque pour le reste du combat.</i>

Si vous triomphez du Grand Prêtre, rendez-vous au [7](#).



140

Après vingt minutes d'un travail harassant, vous êtes parvenu à dégager suffisamment de rochers pour vous créer une ouverture menant au-delà de l'éboulis. Mais alors que vous êtes tout juste entré à moitié dans le trou que vous avez creusé, le plafond instable du tunnel lâche de nouveau, vous écrasant sous plusieurs tonnes de roche et de terre. Votre aventure s'achève ici.

141

Vous poussez la porte et entrez dans une pièce à la propreté maniaque, quelque peu dérangement. Il semble s'agir d'un laboratoire. Les murs sont couverts de croquis d'anatomie humaine et animale. Sur les étagères, des pots de verre contiennent des organes, dont un cerveau humain. Sur un bureau se trouve un journal relié de cuir, qui porte, en lettres d'or, le nom « Docteur Maléfice ». Vous vous trouvez dans le laboratoire du chirurgien du navire, et accessoirement fameux

tortionnaire à la botte de Cinabre. Voulez-vous le fouiller plus en profondeur (rendez-vous au [313](#)) ou préférez-vous ne pas traîner ici, de peur d'être découvert (rendez-vous au [233](#)) ?

142

Les Usai vous acceptent comme guerrier, et vous offrent un Brassard de Plumes Blanches, que portent tous les autres guerriers de la tribu, pour marquer votre nouvelle appartenance. Vous regagnez 1 point de CHANCE. La reine Zytéa vous invite à rester au village ce soir pour participer à la fête, et vous acceptez avec joie. Le journal de Marlin se trompait du tout au tout sur les indigènes de l'Île aux Os : loin d'être des cannibales, ce sont au contraire des gens paisibles, intelligents et civilisés. La lune est maintenant haute dans le ciel, et vous dînez de fruits exotiques et de gazelle rôtie, un repas qui vous rend jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Tandis que vous mangez, Zytéa vous apprend que les Usai vivent dans la peur de Ramatu, le Grand Prêtre de Quezkari, qui vit dans un temple situé au cœur des montagnes. Il envoie des esprits vaudous maléfiques enlever des guerriers pour en faire ses esclaves zombies. Soudain, un guerrier en poste à l'entrée du village pousse un cri. Tout le monde se précipite pour savoir ce qui se passe. Le garde lévite et semble aux prises avec une sorte de grande créature invisible. Durant un instant fugace, vous pensez voir la silhouette de l'être qui attaque l'homme : une tête cornue, de grandes défenses, des mains griffues, des jambes crochues et poilues, comme s'il s'agissait d'un hybride de diverses créatures. L'Esprit Bestial rugit, et vous vous jetez sur lui en tirant votre épée. Si elle est faite d'os, rendez-vous au [23](#). Sinon, rendez-vous au [234](#).

143

Ignorant le pirate, vous quittez les marchés du Port aux Crabes. Notez le mot « Etarip » sur votre Feuille d'Aventure. Si le mot « Eli » y est inscrit, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

144

Vous évitez le projectile de soie en vous détournant à la dernière seconde. Le Scarachna se laisse alors tomber des arbres et passe à l'attaque, cherchant à vous mordre de ses mandibules et à vous piquer avec son dard.

SCARACHNA

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 12

Si le Scarachna remporte un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [380](#). Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE du monstre à 7 ou moins, rendez-vous immédiatement au [292](#).

145

À l'intérieur d'une caisse brisée, vous découvrez une Bouteille de Rhum entière. La boire vous rendra 4 points d'ENDURANCE. Maintenant, retournez au [300](#) et faites-y un autre choix.

146

Vous quittez la cité par la Porte du Kalkhabad sans que nul ne vous remarque, et vous vous rendez à la pointe de Mallan dans les ténèbres. La lune luit dans un ciel sans nuages, illuminant la tour effondrée qui fut le phare du port en des temps plus prospères et paisibles. Mais la lune n'est pas la seule lumière visible : près du bord de falaise, au-delà des ruines, vous apercevez une lueur vacillante. Si vous voulez l'examiner de plus près, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez vous approcher du phare, rendez-vous au [220](#).

147

Lorsque vous tirez votre épée, le cadavre du pirate se dresse dans son cercueil. « Bien, bien, déclare l'homme d'une voix cassante, cela fait trop longtemps que je n'ai pas eu à boire, oh, le vieux Roger aurait pu mourir de soif, pour sûr. » Tous crocs et griffes dehors, le pirate vampire se jette sur vous.

JOYEUX ROGER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

Si vous tuez le pirate mort-vivant, notez le mot « Eripmav » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [319](#).

148

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [21](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [43](#).

149

Le tunnel s'achève sur une pièce semi-circulaire au bout de laquelle se trouve une porte de pierre gravée gardée par deux créatures mort-vivantes portants d'étranges masques tribaux. Dès que vous pénétrez dans la pièce, les gardes dénués de raison titubent dans votre direction. Allez-vous engager le combat (rendez-vous au [226](#)) ou fuir ces lieux (rendez-vous au [329](#)) ?

150

Vous visitez bon nombre des établissements les plus miteux de la ville, dont *Le Chat et le Cafard*, *La Mutinerie d'Angar* et *La Taverne de la Bernacle*. Toutefois, vos questions finissent par attirer l'attention de ceux dont vous ne vouliez pas soulever l'intérêt. Alors que vous venez de quitter une autre taverne enfumée, vous vous retrouvez soudain face à face à un groupe de pirates et de sectateurs vêtus de robes noires, tous des fidèles de Quezkari. Vos nombreuses questions les ont alertés quant à votre mission. Réalisant le danger que vous courez face aux camarades de Cinabre, vous vous enfuyez, car ils sont trop nombreux pour que vous puissiez les affronter seul. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [241](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [33](#).

151

Le couloir finit par vous mener à l'entrée d'une vaste grotte bien éclairée. À l'autre bout de la caverne se trouve un homme vêtu de longues robes noires et d'une coiffe de plumes de corbeau. Il récite une incantation devant le corps d'un indigène, couché sur un long autel de pierre. Autour du Prêtre Vaudou, et occupant une grande partie de la caverne, se trouve une horde de Zombies au Masque. Fasciné, vous voyez le corps de l'indigène se flétrir et se dessécher. Le Prêtre place alors un masque tribal luisant d'une lueur étrange sur son visage, et le Zombie se relève aussitôt. C'est alors que le Prêtre lève les yeux et plonge son regard dans le vôtre ! Avec un cri rauque, il vous pointe du doigt, et ses serviteurs morts-vivants s'avancent en titubant. Les Zombies bloquent toutes les issues, sauf une : voulez-vous vous précipiter dans cette direction (rendez-vous au [201](#)), ou rester où vous vous trouvez et combattre (rendez-vous au [45](#)) ?

152

Cinabre s'effondre sur le pont : vous l'avez enfin terrassé. Mais que se passe-t-il ? Sous vos yeux, ses blessures se referment et Cinabre se relève, apparemment indemne. « Ne comprends-tu donc rien ? ricane-t-il. La cérémonie a été menée à son terme. Je suis invulnérable, et nul ne pourra me vaincre ! Sais-tu pourquoi ? » Cinabre péroré. « Parce que mon cœur ne se trouve plus dans mon corps ! » Si vous possédez un Fétiche, rendez-vous au [398](#). Sinon, rendez-vous au [124](#).

153



Tandis que la *Fortune* s'éloigne de la *Vierge des Mers*, vous voyez le navire fantôme s'évanouir dans les airs, et le vent chasser la brume verdâtre. Au même moment, le ciel s'éclaire à nouveau. Soudain, la vigie s'écrie : « Capitaine Conyn ! Galion à tribord ! »

Les yeux de tout l'équipage se tournent dans cette direction. À l'horizon, s'éloignant de vous, se dessine la silhouette unique du vaisseau de Cinabre, la *Virago* ; et la *Fortune* la rattrape ! Enfin, votre vengeance est proche... mais soudain, la mer se soulève devant votre navire, et des turbulences surgit une tête gigantesque, semblable à celle d'un poisson gargantuesque, prête à vous avaler. Le Béhémoth obscurcit le soleil tandis que sa gueule s'approche de vous, ses dents comme des stalactites prêtes à vous transpercer. Une panique totale s'empare de la *Fortune*. L'équipage tente désespérément d'éloigner le navire du monstre, qui est assez gros pour l'avalier d'une seule bouchée ! Les énormes mâchoires s'abattent sur la *Fortune* et se referment sur la cale, brisant navires et espars comme s'il ne s'agissait que de fétus de paille. Vous êtes jeté à terre par la violence du choc, et plongez en direction de la mer bouillonnante... Lancez trois dés. Si le résultat est supérieur à votre total d', rendez-vous au [344](#). Sinon, rendez-vous au [300](#).

154

Vous buvez la potion d'un trait et commencez à vous sentir plus agile et vif d'esprit. Vous venez de boire une Potion d'Habilitété : votre SCORE d'HABILITÉ retrouve son total de départ. Retournez au [217](#) et faites un autre choix.

155

Vous voilà une nouvelle fois amené devant Cinabre, sur le pont de son navire cette fois-ci. « Ainsi, vous avez échappé à notre petit piège, dit-il calmement. Bien, cela ne se reproduira pas. Je pense que vous avez mérité que le bon docteur Maléfice s'occupe de vous. Docteur ? »

À l'appel de Cinabre, un petit vieillard dégarni chaussé d'épaisses bécicles s'avance vers vous, brandissant un scalpel, une lueur démente dans les yeux. Vous craignez d'imaginer ce qu'il a prévu pour vous... Vous devez tenter de fuir. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [250](#). Si vous échouez, rendez-vous au [107](#).

156

Mundi empoche les 2 Pièces d'Or que vous lui tendez (ôtez-les de votre *Feuille d'Aventure*), puis prend un tome relié cuir dans sa bibliothèque et le feuillette rapidement. « Ah, voilà. C'est ici, dit-il en pointant la page sur laquelle il se trouve. C'est une copie du journal du légendaire capitaine Marlin, quand il était explorateur à bord du *Marsouin Fringant*. Lors d'un de ses voyages, il mentionne en passant une île tropicale habitée par des cannibales, qu'il appelle l'Île des Os. Il n'y a pas de carte, mais il indique qu'elle se situe à 370 lieues à l'est du Port des Crabes. J'ai bien peur de ne pas pouvoir vous en dire plus, dit le Nain. Si jamais vous allez là-bas, peut-être pourriez-vous faire quelques croquis que je pourrais utiliser pour dessiner moi-même une carte de cet endroit. » Vous remerciez Mundi Pelago pour son aide et vous reprenez votre route. Rendez-vous au [334](#).

157

Le piège se déclenche : des dards empoisonnés jaillissent d'orifices pratiqués dans les murs et s'enfoncent dans votre chair. Lancez un dé et ajoutez 2 pour connaître le nombre de dards qui vous ont atteint. Chacun vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous promettant d'être plus prudent à l'avenir, vous poursuivez votre route avec la désagréable impression d'être une pelote à épingles humaine. Rendez-vous au [48](#).

158

Vous revenez à vous ligoté à un autel de pierre, devant une idole horrible, faite en os, du dieu vaudou de la mort, Quezkari. Vous avez tout juste le temps de comprendre que vous vous trouvez dans une grande salle souterraine, pleine de pirates et de Sectateurs, avant qu'un prêtre en robe noire ne plonge son couteau sacrificiel dans votre cœur. C'est votre propre sang qui va servir à ramener votre ennemi à la vie ! Votre aventure s'achève ici.

159

Comme un arbre qu'on vient d'abattre, l'Homme à l'Ancre s'effondre sur la jetée. Notez le mot « Ercna » sur votre *Feuille d'Aventure*. Une rapide fouille de son corps vous permet de découvrir 6 Pièces d'Or et un morceau crasseux de parchemin sur lequel est écrit un mot : « Léviathan ». Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ? Vous continuez à chercher des entrées secrètes pendant quelque temps, mais n'en trouvez aucune, et vous finissez par abandonner. Ajoutez 1 Heure à votre total et rendez-vous au [52](#).

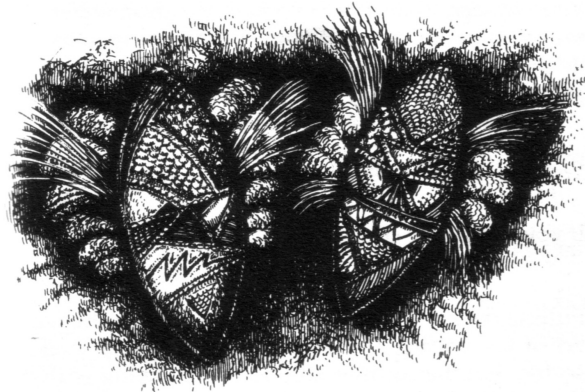
160

Vous tendez le bras, permettant à madame Galbo de vous ouvrir une veine avec un fin couteau pour récupérer un peu de votre sang dans un creuset. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Alors que vous pensez être au bord de l'évanouissement, vous entendez la vieille femme vous dire qu'elle a terminé. Vous vous approchez pour regarder madame Galbo chauffer le sang à une petite flamme, mélangé à un autre liquide étrange qui a l'odeur du soufre. Des nuages de vapeur se forment dans l'air au-dessus de vous, qui constituent d'étranges formes spectrales. La vieille femme oscille légèrement de gauche à droite, les yeux fermés. « Esprits, entonne-t-elle, que réserve l'avenir à celui qui cherche à

se venger ? »

Une lamentation déconcertante emplit l'air, et l'esprit invoqué par madame Galbo commence à parler. « L'Île des Os... C'est là qu'ils doivent aller... Le livre du tisseur de sorts renferme la clé... Le masque recèle le pouvoir... Le cœur de l'idole... L'Esprit des Ténèbres approche... » La voix disparaît.

Madame Galbo a l'air épuisée par l'invocation. Vous quittez donc la chaumière après l'avoir saluée. Rendez-vous au [239](#).



161

Les deux tentacules évitent vos coups et vous ensèrent dans leurs anneaux glissants. Vous ne pouvez rien faire, et ils vous entraînent sous la surface. À travers les ténèbres bouillonnantes, vous distinguez la Pieuvre Géante qui a fait de cette grotte sa demeure. Elle vous attire vers son bec qui claque. Avec l'énergie du désespoir, vous parvenez à libérer votre bras d'épée, mais la créature tient toujours votre autre bras dans sa terrible poigne. Vous allez devoir lutter pour votre vie.

PIEVRE GÉANTE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

Puisque vous luttez sous l'eau, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour la durée du combat. Si celui-ci dure plus d'Assauts que vous n'avez actuellement de points d'HABILETÉ, rendez-vous directement au [190](#). Si vous parvenez à vaincre la créature dans un nombre d'Assauts inférieur ou égal à votre HABILETÉ actuelle, rendez-vous au [379](#).

162

Vous jetez une portion de vos provisions dans un recoin éloigné de la pièce (rayez 1 Repas de votre Feuille d'Aventure). Le félin mutant saute et commence à les dévorer avec entrain. Toutefois, dès que vous posez un pied dans la salle, la créature bondit vers vous en rugissant. Vous n'avez d'autre choix que de l'affronter.

NEUF-QUEUES

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 10

Le félin vous attaque en essayant de vous griffer et de vous mordre. Cependant, s'il vous touche, lancez un dé. Si vous obtenez 6, le monstre vous a touché avec les aiguillons de ses queues. Il vous faut lancer un autre dé, puis déduire le résultat de votre ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer de réduire ces dommages si vous le souhaitez. Notez bien le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez de cette façon. Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [235](#).

163

Vous lui tendez l'argent (déduisez 10 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*), et les soldats s'écartent pour vous laisser passer. En partant, Narquois ajoute : « Mais souvenez-vous que si vous deviez à nouveau croiser ma route... » Vous vous pressez, retenant à grand-peine votre colère d'avoir été ainsi insulté. Rendez-vous au [287](#).

164

Vous finissez par vous installer dos à un arbre, l'épée à portée de main, juste au cas où. Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par un puissant bourdonnement. Au-dessus de votre tête volettent trois scarabées géants couleur émeraude, aussi gros que votre tête et munis de grandes mandibules. Les insectes carnivores se jettent sur vous.

Premier SCARABÉE TROPICAL	HABILETÉ : 5	ENDURANCE : 5
Deuxième SCARABÉE TROPICAL	HABILETÉ : 4	ENDURANCE : 4
Troisième SCARABÉE TROPICAL	HABILETÉ : 5	ENDURANCE : 4

Si vous tuez ces trois insectes, vous vous rendormez et, à l'aube, reprenez votre route. Si le mot « Nogal » est inscrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [327](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

165

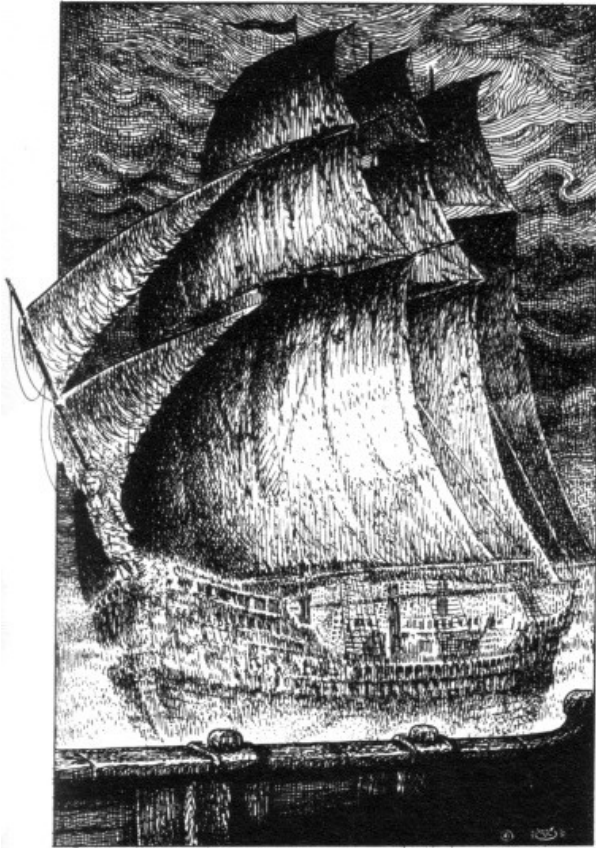
Cette mèche de cheveux provient de la tête d'un Elvin, ces petites créatures qui vivent dans les collines de Shamutanti, au Kalkhabad, et vénèrent le dieu filou Logaan ; elle vous portera chance. Dorénavant, lorsqu'on vous demandera de *Tenter votre Chance*, vous pourrez ôter 1 au résultat des dés. Retournez au [42](#).

166

De retour dans le vestibule du temple, allez-vous à présent emprunter l'arche de gauche (rendez-vous au [216](#)), celle de droite (rendez-vous au [255](#)) ou celle du milieu (rendez-vous au [392](#)) ? Vous ne pouvez pas repasser sous une arche que vous avez déjà franchie.

167

En entendant le cliquetis des pièces dans son pot, l'aveugle se tourne vers vous. « Bienvenue, ami voyageur sur la voie de la vie, commence-t-il. Donne-moi la main et je te dirai ce qui t'attend sur cette île inconnue qu'est le futur. » Quelque peu incertain, vous tendez votre main au voyant. Il tâtonne quelque peu, puis l'attrape dans une poigne de fer. « Aaaah, soupire-t-il, une âme brave, qui lutte pour la vérité et la justice. Puisse Cheelah sourire à ce que tu entreprends. Puisse Fortune et Chance te guider. Adieu. » 2 Pièces d'Or pour cela ? Le Maître du Destin lâche votre main et se tait. Allez-vous maintenant faire une offrande au gourou barbu (rendez-vous au [393](#)), au diseur de bonne aventure muet (rendez-vous au [98](#)), ou poursuivre vos recherches ailleurs (ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [334](#)) ?



168

Vers midi le jour suivant, le ciel jusqu'alors clair s'assombrit soudain de manière inexplicable. Tandis que la Fortune vogue sous ce ciel lourd, un autre navire apparaît. Il semble dans un état désastreux, et un nuage de brume verte l'entoure. Conyn contemple le vaisseau à travers son télescope et devient blanc de peur. Vous lui demandez ce qui le trouble. « C'est la *Vierge des Mers*, un navire fantôme, explique-t-il. La légende veut que son équipage et son capitaine soient condamnés à voguer sur les douze mers pour l'éternité. Nous devons l'éviter à tout prix ! » La *Vierge des Mers* vous emplit de curiosité. Si vous voulez tâcher de persuader Conyn de s'approcher du vaisseau fantôme, rendez-vous au [390](#). Sinon, rendez-vous au [153](#).

169

Vous finissez par découvrir, dans une cellule, cinq indigènes à moitié morts de faim, que vous libérez. Après vous avoir remercié à profusion, ils vous donnent quelques informations qui pourront vous servir. Ils ignorent tout des Pirates du Crâne Noir, mais ils connaissent le secret des Zombies au Masque : les masques mêmes sont imprégnés du pouvoir de Quezkari, et s'ils leur sont ôtés, il sont gravement affaiblis. Fort de ce savoir, si vous deviez combattre à nouveau des Zombies au Masque, vous pourrez les combattre de la façon habituelle, ou bien essayer de leur arracher leurs masques. Pour ce faire, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points, mais dès que vous emporterez un Assaut, vous vous emparerez du masque du Zombie et vous le lui arracherez : il perdra alors 2 points d'ENDURANCE et 3 d'HABILETÉ. Si vous n'aviez pas sauvé les indigènes, ils auraient été eux aussi transformés en Zombies au Masque. Ils ont également entendu le Grand Prêtre parler à l'un de ses acolytes d'un code, ou quelque chose de ce genre, en utilisant la phrase « Deux en arrière, deux en avant. Deux en arrière, deux en avant. » Ces connaissances vous rapportent 1 point de CHANCE. Maintenant, rendez-vous au [57](#).

170

C'est un bracelet de cuir dans lequel sont incrustées, pointées vers l'extérieur, les dents d'un requin, aussi tranchantes qu'un rasoir. Il y en a trente-huit en tout. C'est un objet inhabituel, qui ne présente pas pour le moment de particularité magique, mais il se révélera peut-être utile. Retournez au [42](#).

171

Finalement, vous vous retrouvez face à des barreaux de fer rouillés incrustés dans le mur d'un tunnel, qui conduisent à une plaque d'égout par laquelle vous vous faufilez. Dans la rue, vous inspirez à plein poumons l'air frais, légèrement salé, heureux de ne plus avoir à supporter l'odeur infâme des égouts. Ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [52](#).

172

Vous vous rappelez soudain des propos du Talismanier sur la Boussole Magique que vous lui avez achetée, et vous la sortez de votre sac à dos. Son aiguille pointe vers l'ouest. Si vous voulez suivre la direction que vous indique la boussole, rendez-vous au [110](#). Si vous voulez simplement explorer les collines, rendez-vous au [65](#).

173

Vous vous dérobez juste à temps pour éviter d'être frappé par la dague. Vous vous approchez maintenant du vieux pirate. Rendez-vous au [318](#).

174

Mis à la porte, vous vous sentez humilié et frustré. Vous partez vers d'autres horizons. Ajoutez 1 Heure à votre total, notez le mot « Regnad » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [334](#).

175

Votre œil est attiré par quelque chose qui brille faiblement à la lumière de la lune, près d'une tombe fraîchement creusée. Vous vous penchez pour le ramasser : il s'agit d'un autre doublon à deux faces. Crivens, marin aux ordres de Cinabre, avait une pièce comme celle-là, et vous voilà maintenant avec deux hommes transportant un coffre plein de celles-ci dans un cimetière en pleine nuit ! Ils ont forcément un lien avec les Pirates du Crâne Noir. Vous décidez de suivre ces contrebandiers. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [247](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [284](#).

176

Vous grimpez sur la statue et enfoncez votre lame dans l'orbite du lézard. Soudain, vous entendez un sifflement, et voyez une fumée pourpre sortir de la gueule de l'iguane. Vous êtes trop près pour éviter de respirer le gaz. Vous perdez connaissance et chutez sur le sol de la pièce. La mort ne tarde pas.

177

Quelle arme utilisez-vous ? Si elle est faite d'os, et si vous savez comment activer son pouvoir, convertissez les lettres de son nom en nombres, en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3, jusqu'à Z = 26, ajoutez les nombres, divisez le résultat par 2 et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si vous ignorez comment libérer la puissance magique de l'épée, ou si votre arme n'est pas faite d'os, rendez-vous au [345](#).

178

L'« Infusion du Destin » a les mêmes effets qu'une Potion de Bonne Fortune : ajoutez 1 à votre total de départ de CHANCE, qui remonte jusqu'à ce niveau. Retournez au [217](#) et faites-y un autre choix.

179

Madame Galbo applique des compresses d'herbes sur vos blessures, qui cicatrisent et guérissent en quelques minutes à peine ! Votre HABILITÉ et votre ENDURANCE retrouvent leurs scores de départ, et vous gagnez 2 points de CHANCE. « Vous devez partir à présent », vous ordonne la vieille femme. Rendez-vous au [239](#).

180

Toujours frissonnant, vous sortez votre bouteille d'Antidote et vous en buvez une gorgée. Les tremblements et la fièvre ne tardent pas à disparaître, et vous reprenez la route. Rendez-vous au [262](#).

181

Un silence inquiétant règne dans les rues du Quartier des Temples, créant une atmosphère déconcertante. Vous avancez à pas de loup le long des rues, et vous vous retrouvez soudain nez à nez avec deux silhouettes surgissant de l'ombre. Vêtus d'habits noirs, leurs couteaux sacrificiels brandis, les Sectateurs s'avancent. Vous tirez votre épée et vous vous préparez à combattre. Affrontez-les simultanément.

Premier SECTATEUR

HABILITÉ : 6

ENDURANCE : 6

Deuxième SECTATEUR

HABILITÉ : 7

ENDURANCE : 6

Si le combat dure plus de dix Assauts, rendez-vous aussitôt au [264](#). Si vous remportez la victoire avant cela, rendez-vous au [137](#).



182

Le maléfique Cinabre tire un coutelas étincelant de son fourreau et engage le combat en rugissant. Au même moment, le perroquet galeux du capitaine s'envole de son épaule. « C'est ça, Jézabel, s'esclaffe Cinabre, vise les yeux ! »

CINABRE

HABILETÉ : 12

ENDURANCE : 16

Le perroquet vous distrait, ce qui vous oblige à réduire de 1 point votre *Force d'Attaque* pour toute la durée du combat. En outre, à chaque Assaut, vous devez lancer un dé : si vous obtenez 5 ou 6, Jézabel vous griffe et vous mord tant et si bien que vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Si vous parvenez à tuer l'homme qui a assassiné vos parents, rendez-vous au [152](#).

183

Si vous choisissez d'offrir de la nourriture au primitif, rendez-vous au [222](#). Si vous lui donnez une Flasque de Grog ou une Bouteille de Rhum, rendez-vous au [268](#). Si vous lui offrez autre chose, rendez-vous au [246](#).



184

Rampant prudemment vers le bord de la falaise, vous découvrez que la lumière est en fait celle d'une lanterne tenue par une femme qui regarde vers la mer, aux côtés de ses deux compagnons, un homme et un Orque au nez camus. En suivant la direction de leurs regards, vous distinguez un robuste navire qui met le cap vers les récifs traîtres qui longent cette côte. La lumière guide le navire vers un destin funeste ! Ces trois-là doivent être des Naufrageurs, ces félons qui provoquent des naufrages dans leur propre intérêt, récupérant le butin dans les épaves des vaisseaux. Vous devez les arrêter, sans quoi un autre navire tombera dans leur piège. Heureusement, ils ne vous ont toujours pas remarqué. Vous vous ruez sur le vaurien le plus proche, l'épée au clair, et le blessez avant qu'il ait pu se défendre. Combattez tous les Naufrageurs ensemble.

Premier NAUFRAGEUR

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Deuxième NAUFRAGEUR

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Troisième NAUFRAGEUR

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Si vous triomphez, rendez-vous au [369](#).

185

Vous traversez le nuage à la douce fragrance, puis suivez le couloir jusqu'à une porte de bois dans le mur de droite, barrée de l'extérieur. En collant votre oreille contre la porte, vous entendez gratter et renifler. Voulez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [311](#)) ou préférez-vous continuer votre route (rendez-vous au [151](#)) ?

186

Maintenant que vous avez sauté par-dessus bord, vous voilà au beau milieu de l'océan Occidental. Les eaux turquoise s'étendent de tous côtés jusqu'à l'horizon : pas la moindre trace de terre ferme. Si vous avez noté le mot « Enutrof » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [257](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).



187

Abandonnant son fouet, le Demi-Ogre s'avance pour vous écraser de son gourdin.

DEMI-OGRE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 9

Si le Demi-Ogre emporte un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 6, le coup qu'il vous a infligé vous fait tomber. Cela veut dire que vous passerez le prochain Assaut à tenter de vous relever, et il vous faudra donc ôter 2 points à votre *Force d'Attaque* pour cet Assaut. Si vous tuez le Demi-Ogre, rendez-vous au [328](#).

188

Vous vous ruez hors du temple. Dehors règne un soleil éblouissant. Si vous parvenez à rattraper Cinabre, vous pourrez peut-être l'arrêter avant qu'il ne quitte l'Île des Os. Courant aussi vite que vous le pouvez, vous vous précipitez hors des collines vers le lagon. Cet exercice harassant vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Vous atteignez la baie à la tombée du soir, juste à temps pour voir la *Virago* disparaître à l'horizon. Malgré tous vos efforts, vous arrivez trop tard ! Si le mot « Egreiv » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [352](#). Sinon, rendez-vous au [263](#).

189

Vous brandissez le fragment de bois, et vous avez la surprise de voir le pirate mort-vivant reculer, terrorisé. Profitant de votre avantage, vous le plongez dans la poitrine du mort, en plein cœur. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [319](#).

190

Tandis que vous luttez vaillamment contre la Pieuvre Géante, vos poumons finissent par être à court d'air. Vous ouvrez la bouche pour respirer, mais étant toujours sous la surface, vous inspirez de grandes goulées d'eau salée. Que vous périissiez noyé ou dévoré par la Pieuvre, le résultat est le même : votre aventure s'achève ici.

191

Vous débouchez dans la lueur claire de l'aube : vous êtes sur le pont de la *Virago*. L'équipage s'agite sous vos yeux, et sur le gaillard d'avant se tient Cinabre lui-même, un perroquet galeux sur l'épaule. Soudain, le capitaine maléfique se retourne et vous voit ; il hurle à son équipage de vous capturer. Ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez les affronter tous, et vous n'avez donc qu'une seule issue : sauter du navire. Les ruffians bloquent le chemin menant au bastingage, aussi vous dirigez-vous vers le gréement du navire. Trois pirates s'interposent aussitôt.

Premier PIRATE	HABILETÉ : 6
Deuxième PIRATE	HABILETÉ : 5
Troisième PIRATE	HABILETÉ : 7

N'affrontez pas ces pirates de la façon habituelle. Calculez les *Forces d'Attaque* pour vous-même et le premier d'entre eux. Si la sienne est supérieure, vous êtes capturé : rendez-vous au [155](#). Sinon, vous avez réussi à le passer : recommencez avec le deuxième pirate, jusqu'à ce que vous ayez été capturé (rendez-vous au [155](#)) ou que vous ayez réussi à passer les trois vauriens (rendez-vous au [79](#)).

192

Jacassements, cris d'étranges oiseaux et bourdonnements d'insectes emplissent sans répit la jungle d'une cacophonie incessante. Mais ce bruit, qu'était-ce ? Quelque chose d'autre s'approche. Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2	Rendez-vous au 53
3	Rendez-vous au 371
4	Rendez-vous au 320
5	Rendez-vous au 2
6	Rendez-vous au 245
7	Rendez-vous au 332
8	Rendez-vous au 37
9	Rendez-vous au 85
10	Rendez-vous au 198
11 ou 12	Rien

Chaque rencontre, hormis les 11 et 12, ne peut survenir qu'une seule fois. Si vous obtenez un chiffre correspondant à une rencontre déjà faite, relancez le dé. Si vous obtenez 11 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre que le texte vous a demandé de noter. Assurez-vous de rayer chaque rencontre que vous venez de faire de la liste.

193

Tandis que vous patagez au milieu des débris, une gigantesque créature reptilienne jaillit hors des eaux saumâtres en face de vous. Le Serpent des Égouts doit mesurer près de cinq mètres de long, et il est d'un vilain gris-brun. Il vous attaque sans coup férir.

SERPENT DES ÉGOUTS	HABILETÉ : 6	ENDURANCE : 7
--------------------	--------------	---------------

Si vous le tuez, vous poursuivez votre route et parvenez finalement à trouver une sortie. Ajoutez 2 Heures et rendez-vous au [52](#).

194

« Vous vous êtes bien débrouillé, dit la reine des indigènes, mais pas assez pour nous prouver que vos intentions sont pures. Vous devez quitter notre village. » Avant de partir, Zytéa vous indique que ses guerriers ont vu un navire ancré dans le lagon à l'est de l'île. Notez le mot « Nogal » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous sortez du village et retournez dans la jungle. Rendez-vous au [164](#).

195

« C'est parfait », dit le garde d'un ton mielleux, avant d'empocher votre or et d'ouvrir le portail. « Par ici », dit-il en vous conduisant à l'intérieur du Vieux Fort. Vous vous retrouvez bientôt devant une double porte. Le garde frappe et, ayant reçu pour réponse « Entrez ! », il vous ouvre et vous introduit dans la salle d'audience du gouverneur Montargo. Assis derrière un bureau de chêne, sur une chaise au haut dossier, se trouve un homme digne, qui affecte un air de profond ennui. Il a les cheveux gris taillés ras et porte l'uniforme d'un commandant militaire. « Eh bien ? » demande-t-il impatientement.

« Seigneur Montargo, commencez-vous, je suis ici pour vous informer d'une terrible menace pour la sécurité de votre ville. Les Pirates du Crâne Noir prévoient de ramener leur maléfique capitaine Cinabre à la vie en faisant usage de sombres pratiques vaudoues. »

« Ça n'a aucun sens ! Cinabre a été tué il y a six mois par Conyn, le chasseur de primes. Le corps de ce vaurien a été perdu en mer. Comment escomptez-vous me faire croire qu'il pourrait être maintenant ramené à la vie ? »

« Je vous dis la vérité ! vous exclamez-vous. J'ai vu des preuves de l'activité des pirates. Nous devons découvrir où ils se cachent. Voulez-vous vraiment que le Port aux Crabes soit menacé par Cinabre et son engeance ? »

« Il suffit ! Vos élucubrations ne m'intéressent pas et je n'ai pas à écouter vos délires paranoïaques. Rien ne menace cette ville. Gardes ! » Quatre soldats en uniforme entrent promptement dans la salle d'audience. « Mon invité nous quitte. » Les gardes s'avancent pour vous escorter vers la sortie. Allez-vous leur résister (rendez-vous au [236](#)) ou accepter de partir (rendez-vous au [174](#)) ?

196

Les lances frôlent votre peau, mais vous vous êtes couché au sol juste à temps. Vous vous relevez et examinez la situation sous un jour nouveau. Cet endroit se révèle de plus en plus dangereux. Voulez-vous poursuivre (rendez-vous au [228](#)) ou abandonner et retourner à la surface (rendez-vous au [279](#)) ?

197

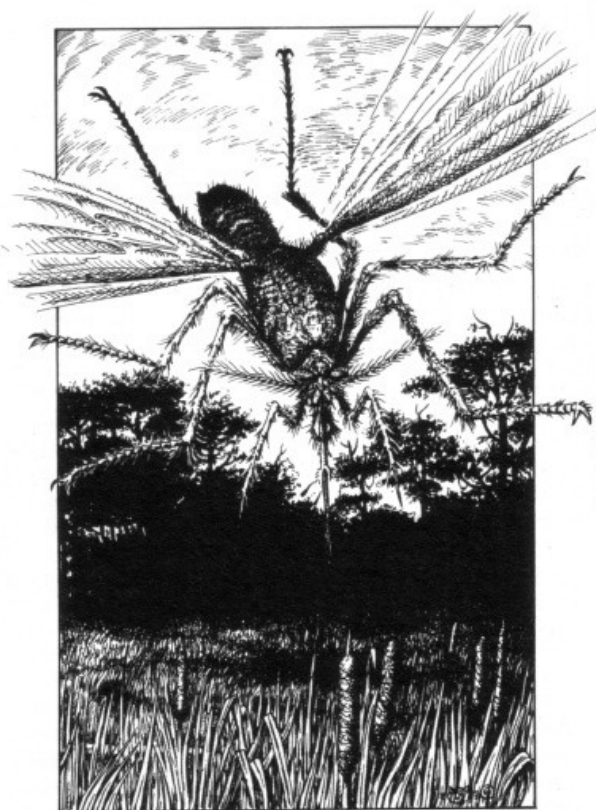
Les arbres commencent à se raréfier, et vous vous retrouvez bientôt au bord d'une étendue marécageuse, formée par le delta d'une rivière qui rejoint la mer. N'ayant d'autre choix, vous commencez à le traverser, mais restez sur vos gardes. Vous progressez raisonnablement vite et, lorsque le soir tombe, vous êtes presque revenu sur la terre ferme. Le sol se raffermi à chacun de vos pas, mais vous entendez à présent un fort bourdonnement se rapprocher de vous. Soudain, un gigantesque insecte surgit devant vous, sa trompe luisante de venin. Vous devez combattre ce Moustique Géant.

MOUSTIQUE GÉANT

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, mais perdez ne serait-ce qu'un Assaut contre le nuisible, rendez-vous immédiatement au [299](#). Si vous réussissez à le tuer sans être blessé, vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [262](#).



198

Vous traversez de grandes feuilles de palmiers et entrez dans une clairière où se livre une lutte titanesque. Sous vos yeux, deux colosses de la jungle, un gigantesque singe à la fourrure grise et un lézard carnivore vicieux, se déchirent pour la domination de la région. Le Grand Singe martèle de ses poings la peau écailleuse du Lézard Terrible, qui essaie quant à lui de déchirer la chair du primate de ses crocs acérés. Pris entre deux feux, qu'allez-vous faire ?

Aider le singe contre le lézard ?

Rendez-vous au [215](#)

Entrer dans la bataille contre le singe ?

Rendez-vous au [337](#)

Tenter de vous faufiler sans vous impliquer ?

Rendez-vous au [304](#)

Regarder le combat se terminer ?

Rendez-vous au [77](#)

199

Vous découvrez encore une Gemme bleue à huit faces, dans une boîte doublée de soie. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous estimez avoir suffisamment fouillé la cache et qu'il est temps de découvrir ce qui se trame ici. Vous revenez donc à l'intersection en T et prenez l'autre voie. Ajoutez 1 Heure à votre total, puis rendez-vous au [13](#).

200

Si vous avez acheté le Lion d'ivoire enchanté, rendez-vous au [227](#). Sinon, vous pouvez partir à la recherche d'un équipement plus terre-à-terre sur les marchés (rendez-vous au [351](#)) ou reprendre le cours de votre quête (rendez-vous au [111](#)).

201

Échappant aux mains tendues des Zombies, vous vous ruez dans le nouveau tunnel. Votre cœur bat la chamade lorsque vous vous arrêtez net, à l'entrée d'une autre grotte. Vous avez semé les Zombies, mais devant vous se profile une menace bien plus inquiétante. Le sommet de la caverne est percé d'une longue fissure, et la grotte elle-même est un dédale de toiles gluantes. Et une créature que vous n'auriez jamais voulu revoir descend vers vous le long de ces fils : le Scarachna ! Depuis votre dernière rencontre, l'hybride de scorpion et d'araignée a repris des forces, et il est bien décidé à ne pas vous laisser filer cette fois-ci.

SCARACHNA

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 12

Si ce monstre remporte un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez un 6, rendez-vous au [112](#). Si vous perdez 2 Assauts de suite, rendez-vous au [336](#). Si vous luttez toujours après 12 Assauts, rendez-vous au [237](#). Si vous parvenez à tuer le scorpion-araignée en 12 Assauts ou moins, rendez-vous au [30](#).



202

Vous vous retrouvez dans une pièce remplie d'instruments de navigation et de cartes anciennes. La porte se referme derrière vous en claquant. Terrifié, vous voyez les sextants et autres objets s'élever dans les airs, et la boussole devenir complètement folle. Puis les lamentations commencent... *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [116](#). Si vous échouez, rendez-vous au [76](#).

203

Les serpents se glissent vers vous en sifflant surnoisement. Affrontez-les comme s'ils ne formaient qu'un seul adversaire.

SERPENTS

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 11

Leur morsure est empoisonnée : chaque Assaut perdu vous coûtera 4 points d'ENDURANCE, à moins que vous ne disposiez d'une fiole d'Antidote, auquel cas en boire une dose vous permettra de réduire ces dommages au niveau habituel. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [331](#).

204

Vous ne parvenez pas à déplacer la lourde grille de fer. Si vous pouvez encore faire usage d'une Potion de force de géant, vous n'avez plus le choix : rendez-vous au [31](#). Sinon, rendez-vous au [243](#).

205

Maintenant que l'un des monstres est mort, il vous faut combattre l'autre, qui se prépare déjà à devoir défendre à nouveau son territoire. Si c'est le Grand Singe qui a vaincu, rendez-vous au [330](#) pour le combattre, sans oublier de déduire de son total d'ENDURANCE les points qu'il aura perdu en combattant le saurien. Si c'est le Léopard Terrible qui a triomphé, rendez-vous au [278](#), en apportant là encore les modifications nécessaires à son total d'ENDURANCE.

206

« Nous vous aurons prévenu, étranger », s'écrie le guerrier, et deux d'entre eux vous attaquent aussitôt. Affrontez-les ensemble.

Premier INDIGÈNE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Deuxième INDIGÈNE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous tuez les guerriers, les villageois, furieux, préparent leur vengeance. Si vous restez dans les parages, vous êtes sûr de vous faire tuer, aussi fuyez-vous dans la jungle. Rendez-vous au [164](#).

207

Tandis que vous vous frayez un chemin au milieu des parieurs, vous sentez soudain qu'on vous glisse quelque chose dans la main. En regardant autour de vous, vous pensez voir une vieille femme s'éloigner promptement, mais vous la perdez bientôt de vue. On vous a remis une enveloppe scellée. Vous attendez d'être dehors pour briser le cachet de cire et ouvrir l'enveloppe. À l'intérieur se trouvent une lettre et une clé de fer. La lettre dit ceci :

Si vous voulez vaincre les Pirates du Crâne Noir, allez à la chambre 101 de la Mule Muette.

Un ami.

La clé doit être celle de la chambre. Si vous voulez examiner cette piste plus en détail, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la chambre. Pour l'instant, ajoutez 2 Heures et rendez-vous au [334](#).

208

Vos recherches infructueuses vous poussent à quitter les collines pour vous diriger vers le nord-est et l'intérieur de l'île. Rendez-vous au [279](#).

209

Vous quittez le Grand Temple, prêt à reprendre la route. Durant la journée, la rue des Saints est bondée de mendiants, de suppliants et de fidèles. Tandis que vous descendez les marches du temple, vous entendez deux voix surplomber le brouhaha de la foule. L'une d'entre elles s'écrie : « Paroles sages ! Paroles sages ! », et la seconde appelle : « Que le Maître du Destin vous guide sur les chemins de la vie ! » Vous découvrez trois hommes assis en tailleur sur le bord de la rue. Ils sont tous trois habillés différemment, selon les coutumes de leur groupe religieux, mais tous ont devant eux un petit pot à offrandes. Le plus proche de vous a les cheveux longs et la barbe encore plus longue. Il vous sourit et dit : « Deux Pièces d'Or, c'est là tout ce que nous demandons, et nous vous révélerons les secrets du cosmos et ce que le Destin a en réserve pour vous. » Voulez-vous faire un don à l'un des trois sages (rendez-vous au [270](#)), ou préférez-vous quitter le Quartier des Temples et chercher des informations ailleurs (ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [334](#)) ?

210

Vous prenez le fétiche dans vos mains sans ressentir le moindre effet néfaste, aussi glissez-vous l'idole hideuse dans votre sac à dos, estimant qu'elle pourra se révéler utile. Allez-vous maintenant empocher la perle (rendez-vous au [388](#)), ou quitter le temple sans plus attendre (rendez-vous au [188](#)) ?

211

En descendant l'escalier, vous êtes alléché par des odeurs de cuisine. Vous arrivez dans une grande pièce dans la cale : la cuisine des pirates. Et le cuisinier n'a pas l'air d'apprécier votre irruption. Levarech le Maître Queux est un énorme bonhomme vêtu d'un tablier, qui transpire abondamment. Si les plats qu'il concocte pour l'équipage sont on ne peut plus conventionnels, il est de notoriété publique que ses goûts personnels sont orientés vers le cannibalisme, comme le montre son collier d'os de phalanges. En voyant que vous n'êtes pas un pirate, Levarech s'empare d'une casserole d'eau bouillante et la lance dans votre direction. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [35](#). Si vous échouez, rendez-vous au [339](#).

212

Le pirate mort laisse échapper un ricanement gargouillant lorsque vous agitez la baguette dénuée de pouvoir dans sa direction, puis vous griffe de ses longs ongles tranchants. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [147](#).

213

La dague s'enfonce dans votre épaule : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [318](#).



214

La masse des combattants s'écarte, et vous apercevez enfin votre cible. Vous avez triomphé de ses laquais, et vous voici maintenant face à face avec Cinabre, le vieil Os-de-Sang lui-même. Enfin. Mais il n'est plus le répugnant mort-vivant que vous aviez rencontré dans les souterrains du Port des Crabes : il est redevenu l'avenant seigneur qu'il était avant de mourir. Vif comme une panthère, vous traversez le pont pour atteindre Cinabre. Au même moment, le capitaine pirate lève une arbalète et tire. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [375](#). Si vous échouez, rendez-vous au [102](#).

215

Avec votre appui, le Grand Singe ne tarde pas à avoir le dessus sur le Lézard Terrible. Un dernier coup de son poing massif, et le saurien s'effondre au sol, mort ou inconscient. Le primate vous fixe à présent de ses yeux noirs perçants. Il se dresse sur ses pattes arrières et commence à beugler en se frappant le torse. Allez-vous vous préparer à vous défendre (rendez-vous au [330](#)) ou vous enfuir (rendez-vous au [94](#)) ?

216

Un peu plus loin, le couloir situé derrière l'arche de gauche donne sur une petite pièce sombre, aux murs grossièrement taillés. Des pièces de navire y ont été abandonnées, notamment un gouvernail, mais votre attention est surtout attirée par ce qui se trouve au beau milieu de la pièce : un cercueil de bois drapé dans un pavillon noir. L'endroit ne présente d'autre issue que celle par laquelle vous êtes entré. Allez-vous :

Fouiller la pièce à la recherche d'objets utiles ?

Rendez-vous au [314](#)

Ouvrir le cercueil ?

Rendez-vous au [36](#)

Revenir sur vos pas et choisir l'arche du milieu ?

Rendez-vous au [392](#)

Faire demi-tour et franchir l'arche de droite ?

Rendez-vous au [255](#)



217

La boîte contient plusieurs bouteilles vides, probablement bues par Balinac. Cependant, deux sont encore fermées et étiquetées. Voulez-vous :

Boire l'« Essence d'Expertise » ?

Rendez-vous au [154](#)

Boire l'« Infusion du Destin » ?

Rendez-vous au [178](#)

Étudier le *Mythica* ?

Rendez-vous au [47](#)

Lire l'*Arcanum* ?

Rendez-vous au [5](#)

Quitter la demeure du sorcier ?

Rendez-vous au [385](#)

218

Vous posez la main sur la poignée de la porte, et vous vous figez en entendant le parquet craquer dans le couloir. Y aurait-il quelqu'un de mal intentionné dans le coin ? Vous tirez silencieusement votre épée du fourreau, juste au cas où, puis ouvrez la porte, mais n'avancez pas. Aussitôt, deux silhouettes vêtues de robes noires surgissent dans l'encadrement de la porte, brandissant des gourdins. Bien décidés à vous empêcher de réussir votre quête, les Sectateurs de Quezkari attaquent. L'étroitesse de l'encadrement de la porte vous permet d'affronter ces acolytes maléfiques l'un après l'autre.

Premier SECTATEUR

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Deuxième SECTATEUR

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 6

Si vous triomphez, une fouille rapide des corps des deux fanatiques ne vous apporte rien d'intéressant, et vous vous pressez de quitter l'auberge. Ajoutez 1 Heure, notez le mot « Elum » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [287](#).

219

En atteignant le bord de la grotte, vous pouvez désormais voir qu'une étroite corniche, située juste quelques mètres au-dessus des vagues qui s'écrasent contre la falaise, mène au-delà vers d'épaisses ténèbres. Voulez-vous poursuivre votre chemin dans la grotte (rendez-vous au [354](#)) ou préférez-vous abandonner et remonter au sommet de la falaise (rendez-vous au [322](#)) ?

220

Vous avez la surprise de découvrir une robuste porte à la base du phare, qui est le seul moyen d'entrer. Vous essayez aussi discrètement que possible de l'ouvrir, mais constatez qu'elle est verrouillée. Qu'allez-vous faire à présent ?

Essayer de forcer la porte ?

Rendez-vous au [326](#)

Étudier la lumière vacillante ?

Rendez-vous au [184](#)

Quitter le phare (ajoutez 1 Heure) et chercher les pirates ailleurs ?

Rendez-vous au [52](#)

221

Vous voilà dans la cache des pirates : une succession de salles de réunion, d'entrepôts et de dortoirs, qui semblent tous déserts. Voulez-vous rester ici et procéder à une fouille de la cachette (rendez-vous au [305](#)) ou préférez-vous revenir à l'intersection en T pour suivre le tunnel dans l'autre direction (rendez-vous au [13](#)) ?

222

Le Balinac vous arrache la nourriture des mains et la dévore goulûment (ôtez 1 Repas de vos provisions), vous permettant de passer. Rendez-vous au [125](#).

223

Allez-vous maintenant vous rendre à la Flèche de la Fortune (rendez-vous au [81](#)), au Calculateur de Calabrius (rendez-vous au [294](#)), ou quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)) ?

224

Pendant que vous racontez votre histoire, un indigène s'approche de Zytéa et vous le reconnaissez : c'est l'homme que vous avez sauvé des griffes de la Mante Religieuse. Il murmure à l'oreille de sa reine, et lorsque vous en avez terminé, elle dit : « Tombéi m'apprend que vous lui avez sauvé la vie et que vous êtes un noble guerrier. Vous êtes le bienvenu ici. » Rendez-vous au [142](#).

225

En fouillant dans les tréfonds du cercueil, vous dérangez un certain nombre d'Asticots Sanglants, qui vous mordent de leurs bouches aux dents acérées. Lancez un dé pour savoir combien de ces vers s'en prennent à vous : chacun vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous parvenez à arracher les immondes créatures de votre pauvre chair, et vous quittez en hâte la chambre du vampire, n'ayant aucun désir d'y rester plus longtemps. Si le mot « Eripmav » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

226

Avec leurs armes d'hast, les Zombies au Masque sont de dangereux adversaires.

Premier ZOMBIE AU MASQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Deuxième ZOMBIE AU MASQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous les éliminez tous deux, rendez-vous au [291](#).

227

« Si le vaudou vous inquiète, vous devriez aller voir madame Galbo », déclare le Talismanier, qui vous indique où se trouve sa chaumière, dans l'allée de la Mandragore. Si, dans le futur, vous avez l'opportunité de vous rendre chez madame Galbo, vous pourrez le faire en vous rendant au **100** (notez ce numéro de paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*). Pour l'instant, vous pouvez soit partir à la recherche d'un équipement plus terre-à-terre sur les marchés (rendez-vous au [351](#)), soit reprendre le cours de votre quête (rendez-vous au [111](#)).

228

Un peu plus loin, le tunnel s'achève sur un mur de pierre nue, au pied duquel se trouve un bassin d'eau boueuse. Pas la moindre trace d'un trésor, ni d'un moyen de poursuivre... à moins qu'il ne faille passer par le bassin. Mais vous ignorez sa profondeur, et combien de temps il vous faudra retenir votre respiration. Voulez-vous plonger dans l'eau (rendez-vous au [71](#)) ou faire demi-tour (rendez-vous au [279](#)) ?

229

Vous bondissez entre l'homme et l'insecte géant et tirez votre épée. La créature lève ses pattes antérieures pour vous frapper et claque ses mandibules, puis passe à l'attaque.

MANTE RELIGIEUSE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

L'épaisse carapace chitineuse de la Mante la protège aussi efficacement qu'une armure : vos coups ne lui feront donc perdre que 1 point d'ENDURANCE (2 si vous décidez d'utiliser la CHANCE et êtes *Chanceux*, aucun si vous êtes *Malchanceux*). Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [368](#).



230

Crump! La lourde ancre de fer vous heurte au flanc, et la force du coup vous projette à terre. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Scrutant le brouillard, vous parvenez à distinguer une silhouette qui s'approche de vous. Vous tentez de tirer votre arme avec l'énergie du désespoir. Rendez-vous au [231](#).

231

Les volutes de brume se dissipent et un homme massif, aux des muscles aussi épais que des cordages, se dresse devant vous. Il tient dans ses mains une lourde chaîne de fer au bout de laquelle danse l'ancre. « Étranger, laisse-moi me présenter. Je suis l'Homme à l'Ancre, grogne-t-il, et maintenant, il est temps de mourir. » Le brigand se prépare à utiliser son ancre contre vous à la façon d'une étoile du matin, et vous remarquez alors le crâne noir tatoué sur le dos de sa main droite.

HOMME À L'ANCRE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 9

Chaque fois que l'Homme à l'Ancre vous blesse, lancez un dé : si vous obtenez 5 ou 6, l'ancre vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous êtes tombé à terre, gagner le premier Assaut ne vous fera pas blesser le pirate (ne lui ôtez pas de points d'ENDURANCE) : cela voudra simplement dire que vous avez réussi à tirer votre épée et à repousser l'assassin, ce qui vous permettra de vous relever. Après quoi, vous pourrez lutter de façon normale. Si vous remportez deux Assauts d'affilée contre l'Homme à l'Ancre, rendez-vous aussitôt au [271](#). Si c'est lui qui en remporte deux à la suite, rendez-vous au [105](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [159](#).

232

Le projectile s'écrase sur le pont, traversant les planches pourries, mais le navire fantôme poursuit imperturbablement sa route sur l'océan. La *Virago* ne peut rivaliser avec le talent de Velyarde, et avant que les pirates ne puissent comprendre ce qui leur arrive, l'équipage mort-vivant de la *Vierge des Mers* part à l'abordage du galion, et vous les suivez. Le combat s'engage aussitôt entre les hommes de Cinabre et les marins avides de vengeance. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [15](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [131](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [298](#).

233

Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous ne pouvez retourner à un endroit que vous avez déjà visité.

Descendre l'escalier ?	Rendez-vous au 211
Ouvrir la porte la plus éloignée ?	Rendez-vous au 191
Ouvrir la porte marquée « Capitaine » ?	Rendez-vous au 97
Ouvrir la porte de droite ?	Rendez-vous au 141
Ouvrir la porte de gauche ?	Rendez-vous au 127

234

Vous avez beau faire preuve d'un grand courage, votre arme se révèle totalement inefficace contre cette horreur. D'un coup de sa patte semblable à celle d'un tigre, l'Esprit Bestial vous projette sur une hutte. Sous le choc, vous vous brisez plusieurs côtes : vous perdez 5 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Abandonnant le cadavre de l'indigène, la chose se lance dans une orgie destructrice, écrasant les huttes et tuant les villageois qui ont le malheur de se trouver sur son chemin. Finalement, les Usai parviennent à repousser l'Esprit grâce aux sorts de leur chamane, mais pas avant qu'il ait réduit le village à néant. Le matin apporte un grand soulagement. Très attristé de n'avoir pu prêter assistance à la reine Zytéa et à son peuple, vous vous dirigez vers les montagnes et le Temple de Quezkari. Vous perdez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [115](#).

235

Cette lutte titanesque vous a épuisé, et vous prenez quelques minutes pour souffler. Si vous avez de l'Antidote sur vous et que la bête vous a frappé de ses aiguillons, vous pouvez récupérer la moitié des points d'ENDURANCE perdus de cette façon en buvant une gorgée. Maintenant que le monstre déchaîné ne vous menace plus, vous prenez le temps d'étudier la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Elle ne contient pas grand-chose, en dehors de quelques meubles brisés, mais de l'autre côté se dessine une porte. Vous notez également l'entrée d'une grotte, et la herse de fer censée la fermer est levée. De toute évidence, les pirates ont laissé le Neuf-Queues entrer dans la pièce principale pour empêcher quiconque de les suivre. La créature mutante elle-même fut capturée par Cinabre durant l'un de ses voyages et ramenée au Port des Crabes pour garder l'entrée de son saint des saints. Voulez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [323](#)), ou examiner l'ancre du félin d'abord (rendez-vous au [69](#)) ?

236

Submergé par les gardes, vous ne tardez pas à vous retrouver dans une cellule puante. Ajoutez 1 Heure à votre total. Finalement, un visage sinistre apparaît à la grille de la porte. C'est le chef de la Garde, le capitaine Narquois. « Passez-vous un bon séjour parmi nous ? vous lance-t-il avec un reniflement moqueur. Disons, dix Pièces d'Or et vous pouvez sortir. » Allez-vous payer ce pot de vin au capitaine, à compter que vous le puissiez (rendez-vous au [254](#)), ou préférez-vous attendre et tenter de vous évader par vos propres moyens quand l'occasion se présentera (rendez-vous au [19](#)) ?

237

Alors que le combat entre le Scarachna et vous fait toujours rage, les Zombies au Masque vous rattrapent ! Trois d'entre eux se jettent sur vous. Vous devez affronter vos quatre adversaires en

même temps.

Premier ZOMBIE AU MASQUE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 6

Deuxième ZOMBIE AU MASQUE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Troisième ZOMBIE AU MASQUE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 5

Si, par miracle, vous parvenez à vaincre tous vos adversaires, rendez-vous au [30](#).

238

Conyn et son équipage restent à bord de la *Fortune*, et vous franchissez d'un bond l'espace entre les deux navires pour atterrir sur le pont de la *Vierge des Mers*. Il semble désert, aussi décidez-vous de descendre. Tandis que vous marchez prudemment le long d'un couloir vide, vous entendez des couinements furieux, et une horde de rats fantomatiques jaillit des ténèbres, les crocs étincelants et les yeux brillant d'une lueur rouge. Vous êtes droit sur leur chemin. Allez-vous fuir tant que vous le pouvez (rendez-vous au [72](#)) ou rester où vous êtes (rendez-vous au [289](#)) ?

239

Ajoutez 1 Heure au temps que vous a pris votre quête jusqu'ici. Vous quittez l'allée de la Mandragore en vous demandant où chercher la cachette des pirates.

Dans le Quartier des Temples ?

Rendez-vous au [181](#)

Dans les auberges et tavernes du Port des Crabes ?

Rendez-vous au [150](#)

Dans le phare abandonné ?

Rendez-vous au [146](#)

Dans les docks ?

Rendez-vous au [67](#)

Dans les égouts ?

Rendez-vous au [355](#)

Dans le cimetière ?

Rendez-vous au [83](#)

240

Vous perdez l'équilibre au dernier moment et tombez tête la première dans le gouffre. Après une chute de dix mètres, vous venez vous empaler sur les pointes de fer qui en jonchent le fond. Les pièges du Temple de Quezkari ne furent pas conçus pour qu'on puisse y survivre.

241

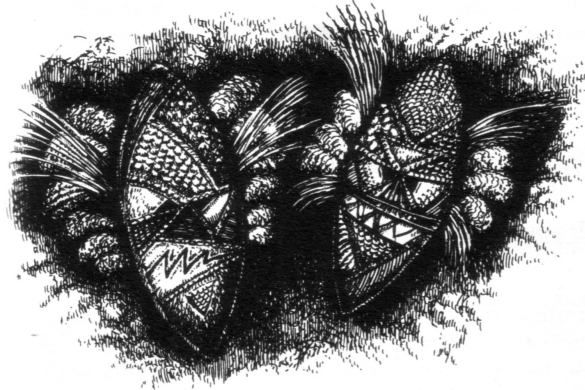
Vous ne savez guère comment, mais vous parvenez à vous échapper par les allées et ruelles du port. Ajoutez 1 Heure à votre total. S'il fait encore jour, rendez-vous au [334](#). Si la nuit est déjà tombée, rendez-vous au [52](#).

242

Sur la plage, vous trouvez plusieurs noix de coco et un régime de bananes, le tout vous permettant de faire 3 Repas. Retournez au [300](#) pour y faire un autre choix.

243

La herse devait être très lourde pour empêcher le Neuf-Queues de sortir, et vous n'avez donc aucune chance de pouvoir la soulever. Piégé dans cette cave, vous n'avez aucun moyen de poursuivre votre quête.



244

En touchant le crâne, vous êtes soudain aux prises avec un sentiment insupportable d'effroi et de paranoïa. Vous venez d'être victime d'une terrible malédiction ! Vous perdez 2 points de CHANCE et 1 point d'HABILETÉ. Sans vous en rendre compte, vous lâchez le crâne, qui se brise en touchant le sol. Rendez-vous au [55](#).

245

Les buissons en face de vous tremblent, et un grand oiseau coureur surgit sous vos yeux. La créature a un bec en forme de hache et se jette sur vous en piaillant, essayant de vous frapper de son lourd bec.

HACHEBEC

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 13

Si vous tuez l'oiseau, vous reprenez votre route dans la jungle étouffante, en vous demandant ce qu'elle peut bien encore avoir en réserve. Rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que le chiffre que vous avez noté sur votre *Feuille d'Aventure*.

246

La créature attrape votre cadeau, le renifle, puis le jette dans la mer (rayez l'objet en question de votre *Feuille d'Aventure*) et commence à grogner de façon plus menaçante. Allez-vous lui offrir un peu de nourriture (rendez-vous au [222](#)), une Flasque de Grog ou une Bouteille de Rhum (rendez-vous au [268](#)), ou allez-vous vous préparer à vous défendre (rendez-vous au [95](#)) ou à fuir dans la jungle (rendez-vous au [125](#)) ?



247

Les contrebandiers finissent par s'arrêter devant une vieille tombe couverte de mousse et de lierre. Ils poussent la porte de granite et disparaissent à l'intérieur. Vous attendez quelques minutes avant d'allumer votre lanterne et d'entrer vous-même. Ajoutez 1 Heure à votre total. Votre lanterne révèle un passage qui s'enfonce dans les ténèbres. Dès que vous franchissez le seuil, une autre lumière apparaît au bout du couloir et commence à se déplacer dans votre direction. Vous voyez apparaître un vieil homme aux orbites profondes et aux ongles terreux, aussi longs que des griffes. La vision du spectre étincelant vous terrifie, et votre sang se glace lorsque vous voyez que la lanterne qu'il porte a été taillée dans un crâne humain. D'après les contes que vous avez entendu sur le Port des Crabes, vous savez qu'il s'agit du fantôme de Jack la Lanterne. Celui-ci ne vous attaque pas, mais s'arrête à quelques mètres de vous. Sa mâchoire s'ouvre et l'apparition profère : « Moooot de paaasse... ». Connaissez-vous un mot de passe ? Si oui, c'est le moment de le prononcer. Convertissez les lettres du mot en

nombre selon le code A = 1, B = 2, C = 3, ..., puis additionnez les nombres et rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Si vous ne connaissez pas le mot de passe, ou si le paragraphe auquel vous aboutissez est incohérent, rendez-vous au [269](#).

248

Lancez trois dés. Si vous avez un Lion d'Ivoire Enchanté, n'en lancez que deux. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au [82](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [62](#).

249

La pression dans vos poumons devient insoutenable, et vous n'avez pas réussi à vous libérer de la chaîne lorsque vous ouvrez la bouche. L'eau glaciale et saumâtre du port envahit vos voies respiratoires, et vous vous noyez. L'Homme à l'Ancre a accompli sa mission. Votre aventure est terminée.

250

Profitant de ce que vos ravisseurs sont distraits par Maléfice, vous vous libérez de leur poigne et vous sautez sur vos pieds. Le bon docteur et vos deux assaillants se jettent aussitôt sur vous. Affrontez-les ensemble.

DOCTEUR MALÉFICE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 6
GARBOUIL	HABILETÉ : 6	ENDURANCE : 8
VIRURE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 7

Si vous remportez la victoire en l'espace de 15 Assauts, vous parvenez à recouvrer la liberté (rendez-vous au [79](#)). Sinon, vous êtes encerclé et refait prisonnier (rendez-vous au [107](#)).

251

Maintenant que le sort qui l'animait est brisé, le Golem s'effondre et redevient un tas d'or et de gemmes. L'arme d'os vous a bien servi durant ce combat contre le trésor maudit de Balafre Noire, et son tranchant n'a même pas été entamé par le dur corps du Golem, aussi décidez-vous de la conserver. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque vous combattrez des morts-vivants, des esprits ou des entités magiques avec cette arme, vous pourrez ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque*. Avec cette nouvelle arme, allez-vous à présent quitter les cavernes (rendez-vous au [279](#)), ou bien, estimant que toute peine mérite salaire, allez-vous empocher une partie du trésor (rendez-vous au [123](#)) ?

252

Durant vos recherches, une araignée vous mord : c'est une Veuve noire à dos rouge, espèce très venimeuse. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous estimez avoir suffisamment fouillé la cache et qu'il est temps de découvrir ce qui se trame ici. Vous revenez donc à l'intersection en T et prenez l'autre voie. Ajoutez 1 Heure à votre total, puis rendez-vous au [13](#).

253

En quittant la pièce, vous tombez nez à nez avec trois membres d'équipage de la *Virago*. Dans l'étroit couloir, ils n'ont aucun mal à vous capturer et à vous emporter par la porte la plus éloignée. Rendez-vous au [155](#).

254

Vous lui tendez l'argent à travers la grille (ôtez 10 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Les verrous claquent, et Narquois ouvre la porte de la cellule. En sortant, le capitaine corrompu vous lance : « Mais souvenez-vous que si vous deviez à nouveau croiser ma route... » Rendez-vous au [287](#).

255

Vous franchissez l'arche et suivez un tunnel qui s'enfonce toujours plus profondément sous la montagne. Vous entendez soudain un cliquetis en posant le pied sur une pierre, et vous vous demandez si vous n'avez pas commis une erreur. Réagissant au quart de tour, vous vous jetez en avant pour éviter le piège. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [86](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [157](#).

256

L'eau ne vous arrive qu'à la taille. Vous vous trouvez au beau milieu de la rivière lorsque l'eau commence à frémir, et vous sentez la morsure de petites dents aiguisées. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Baissant les yeux, vous découvrez qu'un banc de Piranhas a décidé de faire de vous son prochain repas.

PIRANHAS

HABILETÉ : 6

ENDURANCE :

Pour calculer l'ENDURANCE des Piranhas, lancez un dé et ajoutez 6 pour connaître le nombre de ces petits poissons voraces qui vous attaquent. Chaque poisson a 1 point d'ENDURANCE. Si vous parvenez à vaincre ces créatures, vous achevez votre traversée de la rivière et reprenez votre route sur la rive opposée. Rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre noté sur votre *Feuille d'Aventure*.

257

Vous surnagez et finissez par apercevoir un navire au loin. En agitant furieusement les bras, vous parvenez à attirer l'attention de son équipage. Les marins dévient aussitôt leur cap pour vous récupérer. Le navire approche et vous êtes hissé à bord. Par chance, votre sac à dos en toile cirée a gardé tous vos Repas et toutes vos possessions au sec. Vous êtes accueilli par un homme élégant, au visage tanné par le soleil et arborant une cicatrice sur un côté. « Bienvenue à bord de la *Fortune*, dit-il. Je suis son capitaine, le chasseur de primes Conyn. » Conyn le chasseur de primes ? L'homme qui a tué Cinabre ? « Celui-là même, admet-il fièrement. Mais dites-moi, qui êtes-vous et comment vous êtes-vous retrouvé ainsi au beau milieu de l'océan ? »

Vous racontez votre histoire à Conyn dans ses quartiers, entre deux verres d'un exquis vin du Femphrey, et lorsque vous en avez terminé, le chasseur de primes est stupéfait, et sa bonne humeur est nettement entamée. « M'aidez-vous à arrêter Cinabre ? » demandez-vous.

« Bien sûr, répond Conyn, mais comment allons-nous le trouver ? Savez-vous où se rendait la *Virago* ? » Si vous le savez, vous devriez avoir deux coordonnées. Ôtez la distance vers l'est de la distance vers le sud, et rendez-vous au paragraphe qui porte le même numéro que le résultat de cette soustraction. Si le paragraphe auquel vous aboutissez ne correspond pas, ou bien si vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous rendre, vous ne pouvez rien faire pour suivre Cinabre, et donc pour l'arrêter. Vous avez échoué !

258

« Vous m'accusez de *tricher* ? s'exclame Armarno, furieux. Je ne me suis jamais senti aussi insulté de toute ma vie ! Tout ça parce que *ma* main est plus rapide que *votre* œil ! » Les paroles de ce filou vous font bouillir. Vous bondissez et renversez la table. Les trois cartes tombent au sol, et elles sont toutes noires ! Armarno a dû escamoter la blanche. Vous aviez raison depuis le début. Maudissant l'homme, vous vous préparez à tirer votre épée, mais vous vous arrêtez en sentant une main solide sur votre épaule. La voix rauque d'un Troll vous grommelle à l'oreille : « J'ai dit, pas de bagarre. » Avant que vous ne puissiez les arrêter, les deux Trolls vous arrachent votre épée et vous jettent à la rue, désarmé et humilié. Sans votre épée, vous allez devoir combattre avec un malus de 3 points à votre *Force d'Attaque* jusqu'à ce que vous trouviez une autre arme. Grognon, vous partez. Ajoutez 2 Heures et rendez-vous au [334](#).

259

Vous traversez la mare de boue sans problème, et une fois de l'autre côté, votre bandeau vous est

retiré, et on vous ramène devant la reine Zytéa. « Vous avez passé avec succès la première partie du test, vous dit-elle. Pour la deuxième et dernière partie, que choisissez-vous : l'Épreuve du Chat (rendez-vous au [34](#)), ou l'Épreuve du Coquillage (rendez-vous au [290](#)) ?

260

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [109](#). Si vous êtes *Malchanceux*, allez-vous maintenant vous diriger vers le Calculateur de Calabrius (rendez-vous au [294](#)), vers l'« Incroyable Armarno » (rendez-vous au [9](#)), ou quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)) ?

261

Madame Galbo pioche dans trois pots sur la table et commence à mélanger les trois ingrédients qu'elle en a extraits dans son mortier. « Des graines d'Herbe à Fantômes, de la poudre d'os humains, et du sang séché de Basilic mélangés forment une défense efficace contre ces malheureux qui ont été tirés de leurs tombes pour errer de par le monde sous la forme de Zombies. » La vieille femme vous donne la poudre résultante dans une gourde scellée. Elle vous explique qu'il y a assez de Poussière à Zombies pour quatre usages. Vous pouvez l'utiliser à chaque fois que vous rencontrez l'une de ces créatures mort-vivantes : elle sera repoussée, et vous pourrez agir comme si vous l'aviez tuée. Notez la Poussière sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [239](#).

262

Enfin en sécurité hors du marais, vous vous installez pour dormir à la belle étoile. Après votre rencontre avec le moustique, la nuit se déroule dans le calme, et à votre réveil le lendemain matin, vous vous sentez frais et dispos. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous repartez d'un bon pas, pressé de retrouver les pirates, et vous vous retrouvez bientôt au milieu de collines couvertes de broussailles. Derrière un affleurement, vous entendez soudain un grand éclat de rire. Vous grimpez au sommet du relief et, en baissant les yeux, avez la surprise de découvrir une hutte maladroitement bâtie. Un vieillard squelettique danse en gloussant devant elle. Il porte une longue barbe blanche et un large chapeau de paille. Ses habits sont en lambeaux, et il semble avoir vécu, il y a fort longtemps de cela, dans l'Ancien Monde. Il vous aperçoit et s'écrie : « Holà, étranger ! Beau temps pour la saison, n'est-ce pas ? » Il éclate à nouveau rire : cet homme est de toute évidence fou à lier ! « Vous allez chercher le trésor de Balafre Noire, alors. » De quoi parle ce vieux lunatique ? Si vous voulez l'inciter à vous parler du trésor, rendez-vous au [360](#). Si vous voulez lui parler, dans l'espoir d'en apprendre plus sur l'île et ses habitants, rendez-vous au [381](#). Enfin, si vous voulez abandonner ce naufragé fou et explorer les collines, rendez-vous au [65](#).



263

Vous vous agenouillez sur le sable, la tête dans les mains. Coincé sur l'Île des Os, vous ne pouvez rien faire pour empêcher Cinabre de retourner au Port des Crabes pour y mettre à exécution ses terribles plans.

264

Tandis que vous luttez, d'autres Sectateurs vous encerclent, et vous êtes bientôt réduit à l'impuissance. Un coup violent vous est subitement assené à l'arrière du crâne, puis vous vous évanouissez... Rendez-vous au [158](#).

265

Lorsque le dernier Zombie s'effondre au sol, vous entendez une voix appeler au secours depuis l'une des cellules, dans une langue étrange, mais que vous comprenez néanmoins. Voulez-vous aider l'individu, quel qu'il soit, qui est enfermé ici (rendez-vous au [169](#)) ou, si vous estimez avoir perdu suffisamment de temps ici, préférez-vous continuer votre exploration du temple à la recherche de Cinabre (rendez-vous au [57](#)) ?

266

Vous vous retournez et tombez nez à nez avec deux silhouettes vêtues de robes noires, le visage dissimulé par le capuchon de leurs habits. Brandissant leurs lourdes matraques, les Sectateurs se jettent sur vous. Il vous faudra les affronter ensemble.

Premier SECTATEUR

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 5

Deuxième SECTATEUR

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 6

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [126](#).

267

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la *Fortune* met le cap vers le sud-est. Pendant le voyage, vous vous reposez et récupérez une partie de vos forces : vous regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Le lendemain, vous approchez des Récifs des Crabes. Le timonier de Conyn manœuvre adroitement le navire à travers les eaux traîtresses, et il semble bien que la *Fortune* va franchir les récifs sans souffrir le moindre mal. C'est au dernier moment que survient la catastrophe : la coque de la Fortune racle bruyamment quelque chose dans le canal avec un son terrible et finit par s'arrêter. Au même moment, plusieurs énormes paires de pinces émergent des eaux de l'océan. Le navire est attaqué par des Crabes Géants. Vous attaquez le crustacé le plus proche, qui est en train d'escalader le flanc du vaisseau.

CRABE GÉANT

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 9

Si vous tuez le Crabe, rendez-vous au [370](#).

268

Le primitif s'empare de votre alcool et le boit goulûment. Un sourire se dessine lentement sur sa figure, et la créature s'adresse à vous. « Merci, grommelle-t-elle. Bon vin. Le maître a bon vin. Vin magique. Fait Balinac voire drôles de choses et sentir tout bizarre. Balinac amener vous au Maître.

Vous venir ? » Si vous voulez suivre le primitif, rendez-vous au [24](#). Sinon, vous partez seul dans la jungle (rendez-vous au [125](#)).

269

« Intrus ! » hurle le spectre, qui se rue vers vous en poussant des cris stridents. Vous tirez votre arme, mais à chaque fois que vous frappez l'horreur, votre épée la traverse sans dommages, alors que vous sentez les griffes du fantôme vous déchirer, tels des couteaux tranchants. Vous ne pouvez vaincre le fantôme, qui vous réserve une mort des plus déplaisantes. Votre aventure s'achève ici.

270

Vous prenez un instant pour décider lequel des trois sages vous allez consulter. L'homme aux cheveux longs porte une robe orange très ample et est assis sur une planche percée de longs clous, ce qui n'a pas l'air de le gêner le moins du monde. Le deuxième voyant, celui qui s'est auto-proclamé Maître du Destin, est chauve, et porte une robe grise couverte de symboles mystiques. Vous remarquez qu'il est en outre aveugle. Le dernier des trois est enveloppé de la tête aux pieds dans des haillons dégoûtants, et un paquet de cartes est posé devant lui. Il ne dit rien. La seule façon de tirer quelque chose de ces trois là est de leur faire une offrande de 2 Pièces d'Or. Lequel choisirez-vous ?

Le gourou barbu ?

Rendez-vous au [393](#)

Le voyant aveugle ?

Rendez-vous au [167](#)

Le diseur de bonne aventure muet ?

Rendez-vous au [98](#)

271

Sous vos attaques furieuses, le pirate trébuche, le pied pris dans la lourde chaîne, et s'effondre sur les planches de la jetée, laissant tomber son ancre. Vous saisissez promptement l'opportunité qui s'offre à vous et poussez l'ancre hors de la jetée, dans l'eau. L'ancre sombre rapidement, entraînant l'Homme à l'Ancre avec elle. Incapable de se libérer de la chaîne emmêlée, le pirate paniqué disparaît hors de vue dans les eaux noires, pour ne jamais refaire surface. Notez le mot « Ercna » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous continuez à chercher des entrées secrètes pendant quelque temps, mais n'en trouvez aucune, et vous finissez par abandonner. Ajoutez 1 Heure à votre total et rendez-vous au [52](#).

272

Le sentier s'écroule derrière vous et vous courez comme jamais au son des rochers qui s'écrasent sur le sol en contrebas, qui résonne dans toute la caverne. Devant vous, une énorme faille apparaît soudain sur le chemin, et avant même que vous n'ayez pu tenter de la franchir d'un bond, c'est toute la section sur laquelle vous vous trouvez qui lâche, vous précipitant dans l'abîme, vers une mort certaine.

273

Vous parvenez *in extremis* à vous rattraper à l'une des cordes qui forment l'armature du pont. Votre chute s'arrête brutalement, mais votre épaule subit un choc sérieux : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous restez suspendu au-dessus du gouffre pendant un moment, le temps pour votre cœur de reprendre un rythme normal, puis vous vous hissez sur le pont et reprenez votre route,

redoublant de prudence. Vous finissez enfin par arriver de l'autre côté de la gorge et vous pénétrez à l'intérieur de la falaise par la bouche béante du crâne. Vous vous retrouvez dans un tunnel haut de plafond et éclairé par des torches, qui s'enfonce profondément dans les montagnes. Il se transforme bientôt en une grande pièce carrée. Des bas-reliefs hideux sont peints le long des murs, mais la pièce ne contient rien d'autre qui attire votre intérêt. Trois arches se dessinent dans le mur opposé. Allez-vous traverser celle de gauche (rendez-vous au [216](#)), celle du milieu (rendez-vous au [392](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [255](#)) ?

274

À peine êtes-vous entré dans le village que vous êtes encerclé par plusieurs guerriers. Si vous avez un Brassard de Bois Noir, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).

275

La porte s'ouvre, et vous entrez dans une vaste pièce circulaire. En son centre, vision splendide : sur un socle repose le plus gros cristal que vous ayez jamais vu, qui chatoie doucement. Mais le sol autour du socle est couvert de serpents innombrables, et en dépit de la beauté mystique du cristal, l'endroit est imprégné d'une puissante odeur maléfique. Vous êtes persuadé que le joyau a quelque chose à voir avec le pouvoir de Quezkari sur l'île. Si vous voulez essayer de détruire le cristal, rendez-vous au [203](#). Sinon, vous quittez la pièce et revenez dans le passage (rendez-vous au [329](#)).

276

Tourner le dos au pirate mort-vivant était une mauvaise idée. Il fond sur vous en un éclair et plonge ses crocs démesurés dans votre cou. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous n'avez d'autre choix que de vous défendre avec votre épée. Rendez-vous au [147](#).

277

Les Usai sont pleins de gratitude envers vous, maintenant que vous les avez débarrassés de l'Esprit Bestial du Grand Prêtre. La reine Zytéa vous explique que le sorcier maléfique l'avait invoqué pour qu'il détruise un autre village de l'île, et que cela faisait plusieurs nuits qu'il « hantait » le leur. Zytéa pose les yeux sur l'épée d'os et vous dit : « Je suis certaine qu'avec Mort Nocturne, vous pourrez vaincre Ramatu comme Cinabre. Mais afin de vous procurer une aide supplémentaire, je vous offre ce Bolarang. » Elle vous tend un morceau de bois de forme particulière, constitué de deux pointes de longueur égale. Le Bolarang s'utilise comme une dague de jet, mais revient automatiquement dans la main de son lanceur. Vous pouvez l'utiliser contre un adversaire avant d'engager le combat en *Testant votre Habileté*. Si vous réussissez, il perdra 2 points d'ENDURANCE. À l'aube, vous quittez le village avec les louanges des indigènes qui résonnent à vos oreilles. Zytéa vous a également appris que ses guerriers avaient vu un navire à l'ancre dans un lagon au sud-est : allez-vous prendre cette direction (rendez-vous au [10](#)) ou partir vers les montagnes pour trouver le temple de Quezkari (rendez-vous au [115](#)) ?

278

Le primate vient à peine de rendre l'âme que le Lézard Terrible se rue sur vous avec un grognement bestial.

LÉZARD TERRIBLE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 11

Si vous l'emportez, vous abandonnez les corps des deux colosses derrière vous et poursuivez votre route. Rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro sur votre *Feuille d'Aventure*.

279

Vous laissez les collines derrière vous et prenez le chemin du nord-est, vers le centre de l'île. Vous traversez de nouveau les marais, dans leur partie orientale, en direction de la jungle dense. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 4, notez le nombre 397 et rendez-vous au [192](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [359](#).

280

Dans la grotte, l'eau commence maintenant à bouillir, et du tourbillon jaillit une monstruosité de couleur vert-gris. Dardant vers vous ses tentacules couverts de ventouses, la Pieuvre Géante cherche à vous engloutir dans son bec claquant pour vous dévorer. Une nouvelle fois, vous devez lutter pour votre vie.

PIEVRE GÉANTE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

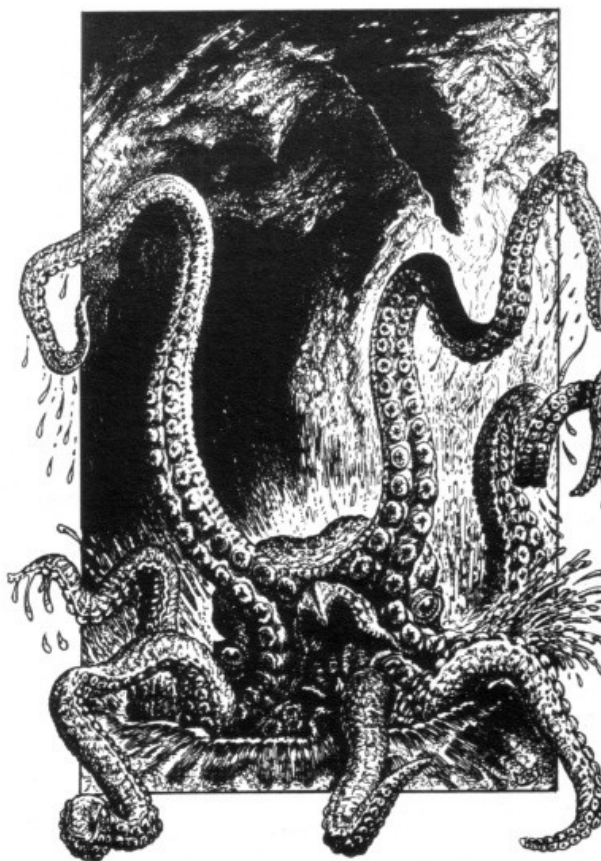
Si la Pieuvre remporte deux Assauts à la suite, rendez-vous au [46](#). Si vous parvenez à la tuer, rendez-vous au [73](#).

281

Parmi les épaves, vous découvrez des barils et des caisses, qui pourraient contenir quelque chose d'utile. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au [387](#). Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [145](#).

282

Vous passez le coin de la rue et tombez nez à nez avec le vieil homme. « Trop aimab' de ta part de t'joindre à nous, s'esclaffe le pirate. Z'ont bien raison de dire que l'vieux Crivens attrape t'jours sa proie. » Un vif murmure résonne derrière vous, et vous recevez un coup sur la nuque. Vous tombez aussitôt dans les pommes. Rendez-vous au [158](#).



283

Les hautes terres, poussiéreuses et battues par les vents, sont presque vierges de toute végétation. En entrant dans un ravin étroit, vous avez la désagréable surprise de découvrir qu'il est bordé de pieux sur lesquels sont fichés des crânes humains, que les vautours ont nettoyé. Au bout du ravin, vous vous retrouvez devant une profonde gorge au fond de laquelle coule un torrent impétueux. Les pieux jalonnent un chemin qui conduit jusqu'à un pont de corde jeté en travers du gouffre, lequel mène jusqu'au versant d'une falaise où a été taillée l'image d'un crâne portant une coiffe de plumes. Au-delà, entourée d'aiguilles rocheuses, se dessine la silhouette d'un bâtiment en pierre. Vous avez trouvé le Temple de Quezkari ! Vous n'avez d'autre choix que de franchir le pont de corde. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [378](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [63](#).

284

En vous entendant, les deux contrebandiers lâchent leur coffre et tirent des coutelas de leurs ceintures. Vous devez les combattre ensemble.

Premier CONTREBANDIER

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Deuxième CONTREBANDIER

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [373](#).

285

Maintenant que vous êtes débarrassé du cuisinier cannibale, vous parvenez à rassembler suffisamment de nourriture pour 4 Repas avant de quitter la cuisine (notez-les dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure*), et à emporter un peu du bouillon de Levarech, qui vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. La pièce ne possédant pas d'autre issue, vous remontez l'escalier et retournez devant les quatre portes. Laquelle allez-vous pousser ?

La porte la plus éloignée ?

Rendez-vous au [191](#)

La porte de gauche ?

Rendez-vous au [127](#)

La porte de droite ?

Rendez-vous au [141](#)

La porte marquée « Capitaine » ?

Rendez-vous au [97](#)

286

Vous brandissez la statuette de jade vert devant la créature maléfique, sans le moindre effet. Quezkari en profite pour vous frapper de sa main griffue : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus maintenant qu'à vous en remettre à votre lame. Rendez-vous au [177](#).

287

La nuit est déjà tombée lorsque vous partez à la recherche de la base secrète des pirates. L'obscurité aura au moins cet avantage de rendre vos investigations plus discrètes. Si vous avez une raison de vous rendre dans l'allée de la Mandragore, c'est le moment de le faire. Sinon, allez-vous chercher les pirates sur les docks (rendez-vous au [67](#)), du côté du vieux phare abandonné au sud-est de la ville (rendez-vous au [146](#)), dans les égouts du port (rendez-vous au [355](#)), dans les tavernes et auberges (rendez-vous au [150](#)), au cimetière qui se trouve hors de la ville (rendez-vous au [83](#)), ou dans le Quartier des Temples (rendez-vous au [181](#)) ?

288

Une clochette tinte lorsque vous entrez dans ce qui ne semble être qu'une salle de travail pittoresque mais impeccablement rangée. Des cartes sont suspendues aux murs, et un Nain chaussé de lunettes est penché sur un parchemin posé sur son plan de travail. En vous voyant, il lève les yeux et demande ce qu'il peut faire pour vous aider. Vous lui demandez s'il a déjà entendu parler de l'Île des Os. « Hum, je ne suis pas sûr. Ma mémoire n'est plus ce qu'elle était, vous savez », vous dit-il avec un clin d'œil. Voulez-vous essayer de lui rafraîchir la mémoire avec quelques Pièces d'Or (rendez-vous au [156](#)), ou préférez-vous quitter cette échoppe (rendez-vous au [334](#)) ?

289

Les rats se ruent sur vous, mais vous dépassent sans vous attaquer. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous poursuivez votre chemin le long du couloir, tandis que les couinements s'estompent. Vous vous retrouvez bientôt en haut d'un escalier qui mène à la cale, mais deux portes s'offrent également à vous. Une épaisse brume verte sort de sous la porte de droite, tandis que celle de gauche émet un froid glacial. Allez-vous :

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| Ouvrir la porte de gauche ? | Rendez-vous au 353 |
| Ouvrir la porte de droite ? | Rendez-vous au 202 |
| Descendre l'escalier ? | Rendez-vous au 26 |

290

Dans un espace vide et sablonneux entre les huttes repose le plus grand coquillage que vous ayez jamais vu : il mesure au moins trois mètres de long. « C'est la coquille d'un Cauri Géant, qui vit dans un lagon au sud, vous explique Zytéa, et vous devez la soulever. » Vous entourez le coquillage de vos bras et tirez de toutes vos forces. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, VOUS réussissez à le soulever (rendez-vous au [142](#)). Si le résultat est supérieur, vous échouez (rendez-vous au [194](#)).

291

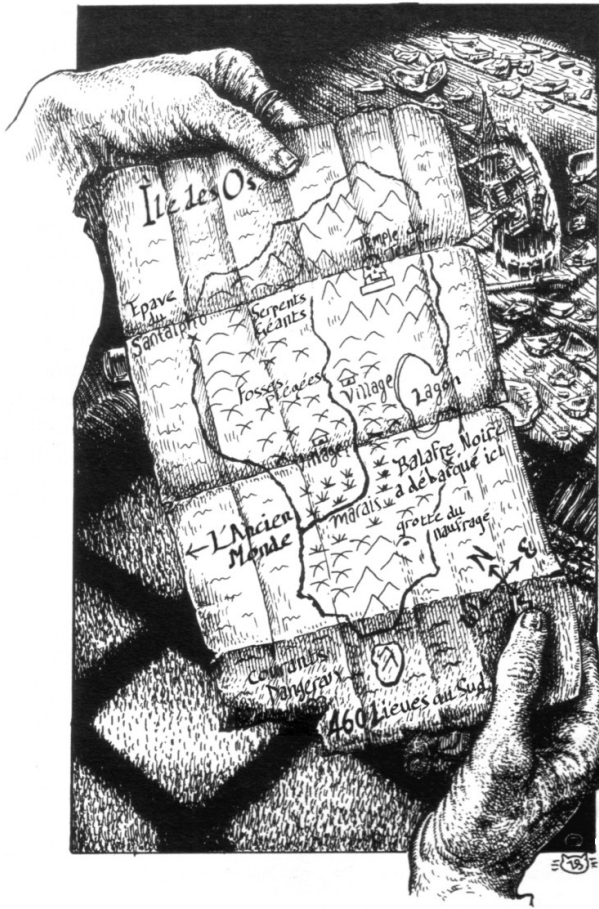
Maintenant que vous avez disposé des zombies, vous voyez que le dessin gravé sur la porte de pierre est en réalité une énigme, qui doit être liée à une sorte de mécanisme d'ouverture. Si vous voulez essayer de résoudre l'énigme pour ouvrir la porte, rendez-vous au [372](#). Sinon, vous quittez la pièce semi-circulaire et suivez le couloir dans l'autre direction (rendez-vous au [329](#)).

292

Vous vous révélez une proie plus coriace que la moyenne. Le Scarachna finit par abandonner et retourne au sommet des arbres, vous laissant libre de poursuivre votre exploration. Si le monstre vous a piqué, vous pouvez utiliser une dose d'Antidote, si tant est que vous en ayez, pour récupérer la moitié des points d'ENDURANCE que vous avez perdu à cause de son poison.

Il vous faut maintenant décider d'une direction à prendre. Pour l'instant, vous vous enfoncez vers l'est. Consultez votre carte de l'Île des Os et choisissez : allez-vous continuer vers l'est (notez le nombre 164 sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [192](#)), obliquer vers le sud-est (rendez-vous au [397](#)), ou changer totalement de direction et partir vers le sud (rendez-vous au [68](#)) ?

293



Après avoir brisé la bouteille, et perdu 1 point d'ENDURANCE à cause d'un éclat de verre, vous attendez quelques instants, au cas où le bruit aurait attiré quelqu'un. Aucun pirate ne fait irruption dans la cabine, aussi commencez-vous à étudier l'épave du navire. Dans sa fragile coque se trouvait un rouleau. En déroulant le parchemin, vous découvrez qu'il s'agit d'une carte d'un endroit appelé l'Île aux Os. Au bas de la carte sont inscrits les mots « 460 lieues au sud ». Vous empochez la carte et estimez qu'il est temps de quitter la cabine de Cinabre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [253](#).

294

Le Calculateur de Calabrius est une grande machine composée d'innombrables roues dentées, leviers et vilebrequins. Le principal élément de l'engin est toutefois un grand panneau avec cinq fenêtres, derrière lesquelles se trouvent cinq rouleaux avec des chiffres gravés. Près de la machine se trouve son opérateur, un homme que vous supposez être

Calabrius et qui ressemble fortement à un sorcier. « Approchez, approchez ! Qui relèvera le défi du Calculateur de Calabrius ? Pour deux petites Pièces d'Or, vous en gagnerez peut-être dix ! » lance l'homme. Vous supposez que ce défi implique une sorte d'énigme conçue par la machine. Si vous voulez relever le défi de Calabrius, rendez-vous au [364](#). Sinon, vous pouvez jeter un œil à la Flèche de la Fortune (rendez-vous au [81](#)), à l'« Incroyable Armarno » (rendez-vous au [9](#)), ou quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)).

295

Le nouveau tunnel vous fait passer sous une arche et débouche dans une grande caverne. Votre chemin suit la courbe d'un gouffre, et il descend légèrement. En jetant un œil par-dessus le rebord, vous ne distinguez que les stalagmites acérées qui s'élèvent du sol couvert d'ossements de la

caverne. Courageusement, vous empruntez le chemin. Vous le sentez aussitôt céder sous vos pieds, et vous vous mettez à courir. Lancez deux dés à quatre reprises. Si vous obtenez un double, rendez-vous aussitôt au [272](#). Si vous n'en tirez aucun, rendez-vous au [363](#).

296

La robuste porte du phare est verrouillée, mais en utilisant la Clé Squelette, vous pouvez entrer dans la tour effondrée. À l'intérieur, vous découvrez ce qui était de toute évidence le repaire des Naufrageurs. Plusieurs caisses vides sont rassemblées autour d'un tonneau, qui sert de table, et des couchettes reposent dans un coin. Sur le tonneau, vous découvrez une bougie, deux dés, assez de provisions pour trois Repas, et une lettre à moitié brûlée. Voici ce que vous parvenez à lire sur le papier carbonisé :

a changé. Ce n'est plus « Léviathan », mais « Os croisés ». Détruisez immédiatement cette lettre. Si vous deviez croiser le fouineur, faites ce qui est nécessaire. Nous nous retrouverons dans le temps imparti à

Le reste du message a disparu. Il s'agit d'un indice précieux : vous gagnez 1 point de chance. Vous remarquez ensuite une trappe au sol, dans un autre recoin de la pièce. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|--|------------------------------------|
| Ouvrir la trappe ? | Rendez-vous au 338 |
| Retourner sur la falaise pour explorer la grotte ? | Rendez-vous au 391 |
| Quitter la pointe de Mallan ? | Rendez-vous au 309 |

297

Il faut deux jours à la Fortune pour contourner les dangereux Récifs des Crabes. Vous mettez à profit ce temps pour vous reposer et reprendre des forces : vous regagnez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ. Finalement, une fois les récifs passés, l'équipage met le cap sur l'Île des Os. Rendez-vous au [168](#).

298

« Maudit vaurien ! » s'écrie une femme rousse en bondissant sur vous. Vous reconnaissez Mirel la Rouge, le bras droit de Cinabre, qui récupéra son cadavre et le ramena en ce monde. « À cause de toi, je me suis retrouvée avec ça, crache-t-elle en brandissant son bras gauche, qui s'achève par un crochet, mais je te ferai payer ça au centuple ! »

MIREL LA ROUGE

HABILITÉ : 11

ENDURANCE : 10

Mirel la Rouge est une épéiste rompue. Si jamais vous parvenez à l'abattre, rendez-vous au [214](#).

299

Vous commencez soudain à vous sentir fiévreux, et vous vous mettez à trembler. Le Moustique devait être porteur d'une variété très rapide, et peut-être mortelle, de malaria. Si vous avez de l'Antidote, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [367](#).

300

Ballotté en tous sens par les vagues projetées par le Béhémoth, votre tête heurte un espar brisé, et tout devient noir...

Vous revenez à vous sur une plage de sable fin. Les vagues s'échouent autour de vous, et le soleil tape sur votre corps détrempé. Autour de vous gisent les débris fracassés de la *Fortune*. Vous n'avez aucune idée du nombre de lieues sur lesquelles les courants océaniques vous ont porté, ni combien de temps vous êtes resté inconscient, mais vous vous sentez las et affamé. Réduisez votre total d'ENDURANCE actuel de moitié. Heureusement, vous avez toujours votre sac à dos, et son contenu est intact, Repas compris. Vous vous levez en titubant. Vous vous trouvez sur la côte ouest d'une île, et devant vous se trouve l'orée d'une jungle. Au-delà des arbres, dans le lointain, vous distinguez une région montagneuse vers le sud. Vous prenez la carte que vous avez trouvée sur le navire de Cinabre et la comparez au paysage. Pour autant que vous puissiez en juger, ils sont identiques : ce doit être l'Île des Os ! Maintenant que vous êtes ici, vous avez peut-être encore une chance d'arrêter Cinabre, mais il vaudrait peut-être mieux que vous commenciez par en découvrir un peu plus sur les alentours. Allez-vous :

Grimper dans un arbre pour surveiller les environs ?	Rendez-vous au 325
Fouiller les débris qui se sont échoués sur la plage ?	Rendez-vous au 281
Chercher d'autres survivants ?	Rendez-vous au 66
Chercher de la nourriture ?	Rendez-vous au 242
Vous enfoncer dans la jungle ?	Rendez-vous au 125

301

Sculpté dans une seule pièce d'ivoire, cet objet a la forme d'une noble tête léonine. Il provient d'une tribu primitive, dont les membres croient qu'il peut protéger quiconque le porte des pouvoirs obscurs du vaudou. Retournez au [42](#).

302

Vous brandissez le talisman d'or, et Quezkari semble hésiter pendant un instant. Puis, avec un sifflement, il se rue sur vous. Il ne vous reste plus maintenant qu'à vous en remettre à votre lame. Rendez-vous au [177](#).

303

Les Tripots se trouvent dans la partie de la ville que l'on surnomme les Griffes, le quartier le plus pauvre et le plus dangereux du port. Les Tripots eux-mêmes se trouvent dans un grand bâtiment de pierre avec une imposante porte de chêne cerclé de fer. L'entrée est flanquée de deux Trolls gardiens. Au moment où vous les dépassez pour entrer, ils vous jettent un regard hâtif et l'un d'entre eux grommelle : « Souviens-toi, pas de bagarre. » L'intérieur des Tripots est surplombé par un épais nuage de fumée de pipe, et s'y entasse la clientèle louche et lugubre à laquelle vous vous attendiez. Vous mêlant à la foule, vous étudiez les différents jeux proposés. Trois vous intéressent particulièrement : la Flèche de la Fortune (rendez-vous au [81](#)), le Calculateur de Calabrus (rendez-vous au [294](#)), et l'« Incroyable Armarno » (rendez-vous au [9](#)). Si vous voulez quitter les Tripots, rendez-vous au [207](#).

304

L'affrontement des deux monstres vous empêche de quitter la clairière. Vous essayez de vous faufiler sans attirer leur attention. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [342](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [386](#).

305

La cache est bel et bien déserte, et vous commencez à fouiller plus en détail le complexe souterrain. Parmi les coffres et caisses renversés, vous trouvez une épée (qui pourra être utile si vous avez perdu la vôtre), assez de provisions pour cinq Repas, et un total de 10 Pièces d'Or. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [199](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [252](#).

306

Vous prenez l'arme et remarquez que son tranchant est très affûté, et que d'étranges runes sont gravées sur un côté de sa large lame recourbée. Vous entendez soudain un son rappelant des galets sur une plage, et vous vous retournez et restez bouche bée devant le spectacle qui s'offre à vous. Le trésor s'est animé et a adopté une forme humanoïde, qui s'avance dans votre direction. Armé de l'épée d'os, vous vous sentez particulièrement apte à combattre au corps à corps : ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque* pour la durée du combat. C'est avec un courage renouvelé que vous vous préparez à affronter le Golem enchanté, qui vous fixe de ses yeux de perle.

GOLEM DU TRÉSOR

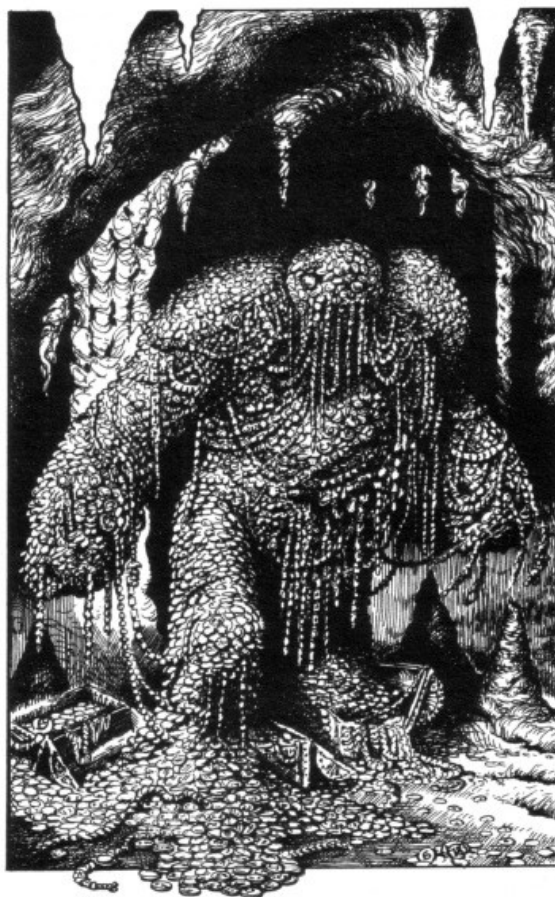
HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

Si vous triomphez, rendez-vous au [251](#).

307

Vous tirez votre épée et vous bondissez sur la petite créature. Le Lutin Tropical siffle et traverse votre garde avec son javelot, dont la pointe est enduite de venin des Grenouilles à Flèches Empoisonnées. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Avant que vous puissiez attaquer la petite créature, elle a disparu dans la verdure environnante, aussi vite qu'elle était apparue, en baragouinant dans sa langue incompréhensible. En plus de vous blesser, la créature vous a lancé une malédiction : vous perdez 1 point de CHANCE. Maintenant, rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le paragraphe auparavant.



308

Vous vous jetez par-dessus le gouffre avec agilité et vous vous réceptionnez d'une roulade de l'autre côté. Vous vous relevez et franchissez une arche décorée aussi lugubrement que le reste des lieux. De l'autre côté, un couloir s'étend de deux côtés. Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [149](#)) ou à droite (rendez-vous au [329](#)) ?

309

Une brise chargée de sel souffle derrière vous tandis que vous retournez dans le Port aux Crabes, vous fauflant dans la ville pour continuer à chercher les pirates. Ajoutez 1 Heure à votre total de Temps Écoulé. Où comptez-vous vous rendre à présent ?

Sur les docks ?	Rendez-vous au 67
Dans les tavernes et auberges ?	Rendez-vous au 150
Dans les égouts ?	Rendez-vous au 355
Au cimetière ?	Rendez-vous au 83
Dans le Quartier des Temples ?	Rendez-vous au 181

310

Tandis que vous marchez dans les rues du port, vous avez l'impression de plus en plus angoissante qu'on vous suit. Se pourrait-il que des adeptes du Crâne Noir soient sur vos basques ? Au détour d'une rue, vous avez la réponse. Face à vous se tient un groupe de soldats menés par le capitaine de la Garde Urbaine. Derrière vous, d'autres hommes émergent des sombres allées, et vous êtes encerclé. Le capitaine Narquois, au visage sinistre, s'avance et annonce : « Vous êtes par la présente en état d'arrestation pour trouble de l'ordre public. » Mais c'est absurde ! Qu'avez-vous fait pour vous mettre la Garde à dos ? Vous n'avez agi que pour le bien des habitants de l'Ocrepierre et du Port des Crabes ! « Évidemment, ajoute Narquois, un petit paiement de, mettons, dix Pièces d'Or vous laverait des charges retenues contre vous. » Il semble que le gouvernement de cette ville est corrompu jusqu'à l'os ! Si vous voulez et pouvez payer cette somme exorbitante à Narquois, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [236](#).

311

Vous ouvrez la porte et découvrez une pièce au sol couvert de paille. Vous vous retrouvez bientôt soumis à la vindicte des créatures qui s'y trouvaient enfermées. Résultats de quelque pervers rituels vaudous, l'une est un cochon aux défenses démesurées et aux soies hérissées, et l'autre est un coq mutant doté de deux têtes. Incapables de vous différencier de leurs geôliers, les animaux enragés passent à l'attaque.

COCHON INFERNAL	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 6
COQ DÉMONIAQUE	HABILETÉ : 6	ENDURANCE : 5

Si vous tuez les créatures, vous vous pressez de retourner dans le couloir. Rendez-vous au [151](#).

312

Vous vous glissez derrière les hommes, qui ne se rendent absolument pas compte de votre présence. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [247](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [284](#).

313

En examinant les rangées de scalpels et autres instruments chirurgicaux, vous découvrez le cadavre à moitié disséqué d'un chat. Mais lorsque vous tendez le bras au-dessus de la carcasse pour ouvrir un tiroir, la tête du chat siffle et vous mord la main ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En état de choc, vous reculez précipitamment, mais le chat ne donne à nouveau plus aucun signe de vie. Quelque peu secoué, vous décidez de quitter les quartiers du docteur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [253](#).

314

En fouillant la pièce, vous vous demandez qui a pu amasser tout ce fatras, et dans quel but. Parmi les débris, vous découvrez une lanterne à huile brisée, une vieille bâche et un fragment de balustrade, provenant peut-être du gaillard d'avant d'un navire. En d'autres termes, rien d'utile. Maintenant, allez-vous :

- | | |
|--|------------------------------------|
| Ouvrir le cercueil ? | Rendez-vous au 36 |
| Revenir sur vos pas et choisir l'arche du milieu ? | Rendez-vous au 392 |
| Faire demi-tour et franchir l'arche de droite ? | Rendez-vous au 255 |

315

Avec la menace que fait peser le culte vaudou sur la ville, vous estimez avoir une bonne raison de vous adresser directement au sommet de la hiérarchie en réclamant l'aide du Grand Prêtre lui-même. Il tient sa cour dans le plus majestueux des temples de la ville, le Grand Temple de Vinar. Vous entrez dans le hall de marbre qui conduit au temple et prenez place dans la queue des personnes espérant obtenir une entrevue avec Son Excellence, le Primat du Dieu de l'Orgueil. C'est enfin à votre tour de vous tenir devant la chaire, près des portes menant au sanctuaire du Grand Prêtre. Un prêtre au teint terreux baisse les yeux sur vous avec un mépris tout juste caché. « Je suis navré, mais Son Excellence procède actuellement au Rituel de la Sixième Heure, annonce le sous-fifre. Il ne pourra pas vous recevoir maintenant. Revenez demain. » Deux prêtres vêtus d'armures de cérémonies croisent leurs hallebardes sous votre nez. Vous plaidez votre cause auprès du clerc, mais rien à faire : même lorsque vous mentionnez le vaudou, il ne change pas d'avis. Vous ne pourrez rencontrer le Grand Prêtre. Comme vous partez, le prêtre lance d'un ton paternaliste : « N'allez-vous point faire d'offrande à Vinar ? » Si vous voulez abandonner quelques Pièces d'Or dans le trésor au pied de la chaire, notez le nombre de pièces et rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [209](#).

316

Le coffre n'est pas verrouillé. En soulevant le couvercle, vous découvrez qu'il est plein d'habits et de tapisseries magnifiques, sans doute volées. Sous les tissus de luxe, vous découvrez une grosse Bouteille de rhum. Si vous voulez la prendre, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* : la boire vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Maintenant, allez-vous examiner le globe (rendez-vous au [349](#)), le bureau (rendez-vous au [134](#)), ou le bateau en bouteille (rendez-vous au [29](#)) ? Vous pouvez également quitter la cabine du capitaine (rendez-vous au [233](#)).

317

Vous essayez d'agripper les cordes du pont, mais trop tard ! Vous chutez pendant plusieurs longues secondes dans le gouffre avant de plonger dans la rivière. Malheureusement pour vous, son lit est jonché de rochers, et votre crâne se brise sur l'un d'entre eux. Inconscient, vous tombez dans les eaux du torrent rageur, où vous ne tardez pas à vous noyer. Votre aventure s'achève ici.

318

Le pirate dégaine un long couteau pour se défendre. « Le vieux Crivens est pas encore fait ! crache-t-il. Approche-toi donc, que j'te plante mon surin dans l'bide ! » Ignorant les menaces du vieil homme, vous engagez la lutte.

CRIVENS

HABILITÉ : 8

ENDURANCE : 7

Tandis que vous combattez son maître, son singe apprivoisé fait de son mieux pour vous distraire, en grimpant sur votre corps et en vous mordant à pleines dents. Ainsi, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point pour toute la durée de ce combat. En outre, à chaque Assaut, vous devez lancer un dé : si vous obtenez un chiffre pair, vous perdez 1 point d'ENDURANCE à cause des crocs de l'animal. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [377](#).



319

Lorsque vous lui portez le coup fatal, le vampire tombe en poussière sous vos yeux. Plus rien ne vous empêche désormais d'emporter le Talisman du Scorpion : il doit valoir au moins 10 Pièces d'Or ! Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, voulez-vous fouiller le cercueil du Joyeux Roger (rendez-vous au [225](#)), ou préférez-vous quitter cette macabre pièce (rendez-vous au [166](#)) ?

320

Vous atteignez le bord d'une clairière et découvrez un homme sauvage attaqué par la forme grotesque d'une Mante Religieuse Géante. L'individu a clairement besoin d'aide – mais ne vous rappelez-vous pas ce que dit la rumeur au sujet des insulaires ? Voulez-vous vous précipiter au secours de l'homme (rendez-vous au [229](#)) ou poursuivre votre route sans vous impliquer (rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro sur votre *Feuille d'Aventure*) ?

321

L'ancre passe à un cheveu de votre poitrine. Scrutant le brouillard, vous parvenez à distinguer une silhouette qui s'approche de vous. Vous tirez votre arme et vous vous préparez au combat. Rendez-vous au [231](#).

322

Vous parvenez à escalader la falaise jusqu'à son sommet sans problème. Une fois revenu au sommet, vous étudiez les choix qui s'offrent à vous. Allez-vous maintenant fouiller le phare, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [296](#)), ou quitter la pointe de Mallan (rendez-vous au [309](#)) ?

323

Vous ouvrez prudemment la deuxième porte. Combien de temps vous a-t-il fallu pour parvenir ici ? S'il vous a fallu 9 heures, ou plus, rendez-vous au [70](#). S'il vous a fallu 8 heures, ou moins, rendez-vous au [333](#).

324

En détruisant le Cristal des Énergies Ésotériques, vous avez affaibli les pouvoirs du Grand Prêtre. Incapable de lancer le moindre sort, il tire une dague d'or à lame d'obsidienne des plis de sa robe.

RAMATU

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 9

Tandis que vous vous affrontez, la dague de Ramatu pousse des cris perçants qui vous vrillent les tympanes : votre *Force d'Attaque* est réduite de 1 point pour la durée du combat. Si vous triomphez du Grand Prêtre de Quezkari, rendez-vous au [7](#).

325

Vous grimpez à un arbre qui se dresse au bord de la plage, et votre regard se pose sur un paysage de jungle tropicale luxuriante, qui s'étend jusqu'aux hautes terres, plus loin. De votre poste d'observation, vous remarquez également une rivière coulant vers le sud-ouest, quittant les montagnes vers un marais, ainsi qu'un grand lagon sur la côte est de l'île. Vous sentez soudain une piqûre et, baissant les yeux, découvrez une plante parasitaire couvrant le tronc de l'arbre qui grimpe sur votre jambe. Vous devez vous défendre contre cette plante carnivore.

LIANE-SANGSUE

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Étant donné que vous luttez dans les branches d'un arbre, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée du combat. En outre, si vous obtenez un double pour la calculer, vous tomberez de l'arbre, ce qui vous fera perdre un nombre de points d'ENDURANCE que vous déterminerez en lançant un dé. Le combat cessera alors aussitôt. Si vous remportez la victoire, ou si vous chutez de l'arbre, retournez au [300](#) pour y faire un autre choix.

326

Vous assenez un coup puissant à la porte, qui fait tout juste trembler le verrou – et, surtout, attire l'attention des Naufrageurs qui avaient allumé une lumière pour attirer les navires sur les récifs qui longent la côte. Brandissant couteaux et gourdins, les Naufrageurs se ruent sur vous. Combattez-les simultanément.

Premier NAUFRAGEUR

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Deuxième NAUFRAGEUR

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Troisième NAUFRAGEUR

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Si vous triomphez, rendez-vous au [369](#).

327

Vous pouvez à présent vous diriger vers le lagon, au sud-est (rendez-vous au [10](#)) ou vers le nord-est et les montagnes (rendez-vous au [115](#)).

328

Le dernier des pirates s'effondre, et vous rengainez votre épée, non sans soulagement. Il semble que les pirates aient battu Dregg à mort, et il est sur le point de périr. Vous faites de votre mieux pour soulager le vieil homme, et il ouvre les yeux. « Merci, étranger, halète-t-il, mais je suis sur le départ. Ils ont un plan, tu sais. » Vous lui demandez de qui il parle. « Les hommes de Cinabre, les Pirates du Crâne Noir. » Vous regardez les mains des assaillants de Dregg : chacune porte le tatouage d'un crâne noir grimaçant. « Je les ai vus se retrouver dans les tavernes de la ville : Silas la Potence, Jack Traîne-la-Quille, le vieux Crivens, même Malu l'Homme-médecine. Ils préparent quelque chose, c'est clair. Il paraît que Mirel la Rouge a retrouvé le cadavre de Cinabre et qu'il n'est pas vraiment mort. Mais pas vraiment vivant non plus, tu vois ? C'est tout ce vaudou et cette magie noire qu'ils traficotent. Pas bon, pas bon du tout. » Dregg tousse faiblement. « Il revient. Nous sommes tous perdus ! Étranger, méfie-toi du Crâne Noir. Os-de-Sang est de retour ! » Il est mort. Reposant le corps du vieil homme, vous méditez ses dernières paroles, vous demandant ce que vous allez faire à présent. Ainsi, Cinabre n'est pas vraiment mort. Dans ce cas, vous pouvez encore vous venger. Mais que voulait dire Dregg en affirmant que Cinabre n'était pas non plus vraiment vivant ? Dregg vous a donné plusieurs indications concernant votre ennemi et les endroits où vous devriez le chercher. Le vieillard a indiqué que les Pirates du Crâne Noir se réunissaient au Port des Crabes : ils doivent donc avoir une base secrète quelque part en ville, mais vous n'avez aucune idée d'où elle peut être.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez visiter plusieurs auberges et tavernes, dans l'espoir d'en savoir plus (rendez-vous au [150](#)), ou bien vous rendre dans les fameux Tripots, où vous pourriez obtenir des informations, mais aussi gagner des Pièces d'Or (rendez-vous au [303](#)). Ce serait peut-être aussi une bonne idée de vous équiper sur les marchés avant d'entamer votre quête (rendez-vous au [365](#)), ou bien de chercher à en savoir plus sur le Crâne Noir et le culte de Quezkari (rendez-vous au [315](#)). Enfin, vous pourriez rechercher l'aide des autorités contre Cinabre (rendez-vous au [103](#)), même si le gouverneur Montargo a sans doute permis au port de rester un havre de sécurité pour les boucaniers de tout poil. Vous pouvez bien sûr abandonner vos investigations pour partir à la recherche de la base secrète des pirates (rendez-vous au [16](#)).

329

Le tunnel s'enfonce toujours plus avant sous la montagne, et sa monotonie n'est brisée que lorsque vous arrivez au niveau d'une alcôve dans le mur de gauche. L'alcôve contient un bol rempli d'encens allumé et de pétales de fleurs. La fumée aromatique emplit le couloir, et vous commencez à vous sentir léger. Vous allez devoir traverser la fumée pour poursuivre votre route. Voulez-vous l'inhaler à grandes goulées (rendez-vous au [39](#)), ou préférez-vous retenir votre souffle (rendez-vous au [185](#)) ?

330

Montrant ses crocs jaunis et hurlant sa rage, le Grand Singe se prépare à défendre son territoire une nouvelle fois.

GRAND SINGE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 10

Si vous triomphez, vous reprenez votre route à travers la forêt. Rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro sur votre *Feuille d'Aventure*.

331

Vous vous frayez un chemin au milieu des serpents et, une fois près du cristal, abattez votre épée en un ample mouvement sur le joyau luisant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [104](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [376](#).

332

Votre traversée de la jungle vous amène sur la rive d'une rivière au cours rapide. Si vous voulez poursuivre votre route, il vous faut soit tenter de le traverser à gué (rendez-vous au [256](#)), soit chercher un autre moyen de le franchir (rendez-vous au [347](#)).

333

Vous vous trouvez au fond d'une grande salle pleine de Sectateurs en robe noire et de pirates ! Vous rampez derrière un tas de caisses et notez, à l'autre bout de la salle, une gigantesque et grotesque effigie. Elle a un corps humain squelettique surplombé par un crâne démesuré, qui arbore une coiffe de plumes. Dans chaque main, elle brandit une torche. Cette statue ne peut être qu'une représentation du dieu vaudou de la mort, le cruel Quezkari ! Devant la statue se trouve un homme que vous ne reconnaissez que trop bien. Il porte toujours la fine chemise écarlate passementée d'or d'un noble et un grand tricorne, mais sa chair est désormais d'un gris-vert maladif, et un pus jaunâtre suinte des entailles et trous qui parsèment son corps. Les fins cheveux noirs du capitaine, de même que sa barbe, ne sont plus qu'un fatras épars, et ses yeux d'un jaune bilieux, enfoncés dans leurs orbites, lancent des regards déments à la ronde. Cinabre ! Les rumeurs étaient donc vraies : Mirel la Rouge a bien retrouvé le corps de son capitaine. Avec l'aide des Sectateurs de Quezkari et de leurs pratiques interdites, il a été ramené à la vie. Le capitaine s'adresse à la foule. « Pirates du Crâne Noir, ce soir nous partons pour l'Île des Os. C'est là qu'aura lieu le rituel pour ma résurrection totale. Ensuite, invulnérables, et avec la puissance de Quezkari entre nos mains, nous reviendrons dans cet amas de vermine et nous y prendrons notre vengeance. Le Port des Crabes sera nôtre ! » La foule hurle son approbation, et votre sang se glace. Vous n'éprouvez guère d'affection pour cette ville, mais si Cinabre devait s'en emparer, aucune des villes côtières ne serait à l'abri des boucaniers. Il faut l'arrêter !



Vous sentez soudain une main sur votre épaule, et vous faites volte-face : deux pirates se tiennent derrière vous. Vous voilà bientôt traîné devant le capitaine mort-vivant, aux pieds de la statue de Quezkari. Il lui suffit de quelques secondes pour prononcer son verdict, et tandis qu'on vous emporte, il reprend sa harangue : « Nous partions avec la marée, à minuit ! » Les pirates emboîtent

le pas à leur capitaine et quittent rapidement le temple. Pendant ce temps, vous êtes conduit à un puits situé dans un recoin de la salle et vos poignets sont ligotés à des anneaux de métal dans le mur, au fond du puits. Les pirates vous abandonnent alors pour rejoindre leurs camarades. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous remarquez un petit trou au bas du mur, par lequel de l'eau commence à remplir le puits. Le trou relie le puits à la mer. Avec la marée montante, le puits se remplit d'eau, et vous allez bientôt être submergé ! L'eau vous arrive déjà à la taille. Vous tirez sur les anneaux, mais ils sont solidement ancrés au mur et la corde n'a pas l'air de vouloir se rompre. Comment allez-vous échapper à ce guêpier ? Si vous avez un Bracelet de dents de requin, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de dents que contient le bracelet. Si vous n'avez pas le Bracelet, rendez-vous au [132](#).

334

Où allez-vous maintenant vous rendre à la pêche aux informations ? Vous ne pouvez revenir à un endroit déjà visité.

Les tavernes et auberges de la ville	Rendez-vous au 150
Les fameux Tripots	Rendez-vous au 303
Les marchés	Rendez-vous au 365
Le Quartier des Temples	Rendez-vous au 315
Chez le gouverneur Montargo lui-même	Rendez-vous au 103

Lorsque vous estimerez avoir recueilli suffisamment d'informations, ou lorsque vous aurez une petite idée de leur repaire, vous pourrez partir à la recherche de la base secrète des pirates en vous rendant au [51](#).

335

Vous contournez un affleurement rocheux au bord d'une falaise, lorsque soudain, une étrange créature reptilienne vous bondit dessus, comme sortie de nulle part. Le Caméléonite chasseur, camouflé par sa peau, devenue de couleur roche, se jette sur vous en brandissant sa courte lance.

CAMÉLÉONITE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Si vous remportez la victoire, le cadavre de votre adversaire passe par-dessus le bord de la falaise et se disloque sur les rochers en contrebas. Vous êtes maintenant libre de poursuivre votre route sur le chemin qui longe la falaise. Rendez-vous au [283](#).

336

Sous les coups furieux du Scarachna, vous finissez par trébucher en arrière et par vous empêtrer dans sa toile. Les fils gluants vous retiennent prisonnier, et vous ne pouvez rien faire pour empêcher la créature de plonger ses crochets dans votre corps pour vous paralyser. Elle vous enveloppe ensuite de soie, pour vous conserver jusqu'à ce qu'elle décide de vous dévorer...

337

Avec votre aide, le saurien géant ne tarde pas à triompher du Grand Singe. Rendez-vous au [278](#).

338

Vous faites glisser le verrou et levez la trappe pour découvrir, recroquevillé dans un trou sombre, un chat terrifié et affamé. Terrorisé et furieux, il bondit hors du trou, vous mord et vous déchire la peau de ses griffes (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), avant de s'enfuir dans la nuit. Les Naufrageurs gardaient sans doute ce chat enfermé par pure cruauté, ou pour un jeu quelconque. Maintenant, allez-vous descendre le long de la falaise vers la grotte (rendez-vous au [391](#)) ou quitter le phare et la pointe de Mallan (rendez-vous au [309](#)) ?

339

La casserole vous heurte en pleine poitrine, et l'eau qu'elle contenait vous ébouillante. Lancez un dé et ajoutez 1 : c'est le nombre de points d'ENDURANCE que vous fait perdre ce fâcheux incident. Si vous obtenez un 6, vous perdez en outre 1 point d'HABILETÉ. Le cuisinier cannibale bondit sur vous, tenant fermement un hachoir à viande dans sa main adipeuse ; sa graisse tressaute de façon obscène.

LEVARECH LE MAÎTRE QUEUX

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 10

Si vous tuez le cuisinier, rendez-vous au [285](#).

340

Avant d'être à court d'air, vous parvenez à extirper vos chevilles de la chaîne et à refaire surface. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous reprenez péniblement votre souffle et, en regardant vers la jetée, constatez que l'Homme à l'Ancre a disparu, vous croyant mort. De retour sur la terre ferme, vous continuez à chercher des entrées secrètes pendant un moment, mais ne découvrez rien et abandonnez. Ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [52](#).

341

Le reste de l'équipage a réussi à repousser les autres Crabes, et la *Fortune* s'éloigne des récifs. Rendez-vous au [168](#).

342

Vous parvenez par miracle à éviter de tomber sous les coups du singe ou du lézard, qui pourtant se cognent, frappent et mordent l'un l'autre à qui mieux mieux. Une fois arrivé de l'autre côté de la clairière, vous poursuivez votre route. Rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro sur votre *Feuille d'Aventure*.

343

Ayant sectionné la seule arme du Nepenthes, vous n'avez aucun mal à achever la plante carnivore, hachant menu son vase rempli d'acide avec votre épée. Vous regagnez 1 point de CHANCE. Au milieu des racines du Nepenthes Géant, vous découvrez les restes de ses précédents repas, ainsi que 7 Pièces d'Or, un totem en jade vert représentant un singe, et un coutelas rouillé. Prenez ce que bon vous semble avant de vous enfoncer de nouveau dans les profondeurs de la jungle, un peu plus aux aguets à présent. Rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro auparavant.

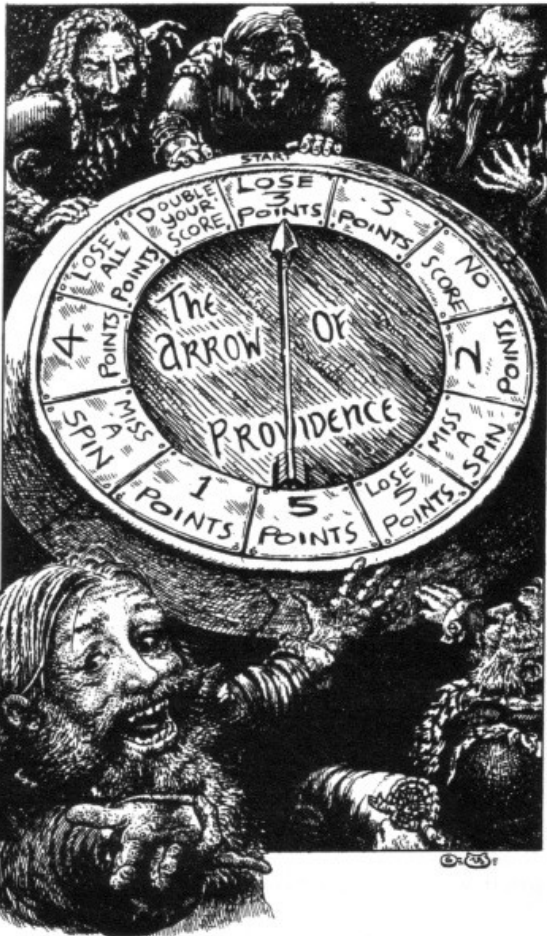
344

Le Béhémoth avale une grande quantité d'eau de mer en plus de la carcasse de la *Fortune*, de son équipage et de vous. Vous périssez noyé dans l'estomac de la bête géante.

345

Quezkari est en fait un puissant esprit maléfique, invulnérable aux armes normales. Vous avez beau lutter vaillamment contre la créature enragée, vous finissez par faiblir sous ses coups. Vous rejoignez finalement les victimes de Quezkari dans une damnation éternelle.

346



Vous payez vos 2 Pièces d'Or (ôtez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous vous avancez près du plateau. Vous avez droit à trois tours de flèche, et sur ces trois tours, vous devez totaliser un score de 10 ou plus pour empocher la cagnotte. Pour faire tourner la flèche, lancez un dé et ajoutez 6 : c'est le nombre de cases que parcourt la flèche sur le plateau. Le prochain tour part de la case indiquée sur l'illustration. Vous pouvez jouer aussi longtemps qu'il vous plaira, tant que vous avez suffisamment d'argent ; mais si vous empochez la cagnotte, vous ne pouvez pas rejouer. Lorsque vous en aurez fini, rendez-vous au [260](#).

347

Il vous faut un bon moment avant de trouver un autre moyen de traverser la rivière, que vous fournit un tronc d'arbre couvert de lianes. Vous commencez à vous sentir épuisé par votre exploration de la jungle. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Maintenant, retournez au [192](#) et lancez à nouveau deux dés, mais rappelez-vous que chaque événement ne peut survenir qu'une seule fois.

348

Rayez un Repas de vos provisions. La créature vous prend la nourriture des mains et l'avale goulûment... puis elle vous tend à nouveau la main ! Qu'allez-vous faire maintenant ?

Lui donner un objet de votre sac à dos ?

Rendez-vous au [122](#)

L'attaquer ?

Rendez-vous au [307](#)

L'ignorer et poursuivre votre chemin ?

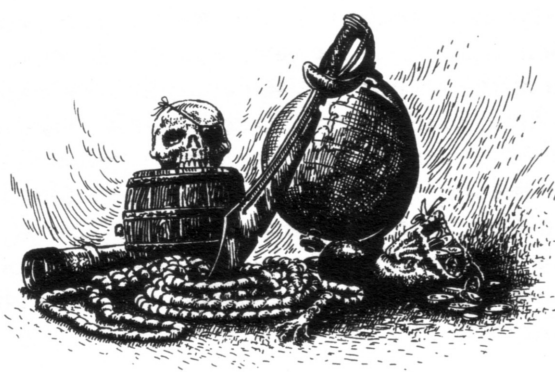
Rendez-vous au [384](#)

349

Il vous faut peu de temps pour découvrir que le globe est creux et qu'il s'ouvre. À l'intérieur, vous découvrez un sac de toile contenant 24 Pièces d'Or et un collier de diamants, trésor que vous empochez. Allez-vous maintenant quitter la cabine (rendez-vous au [233](#)), ou avant cela examiner le coffre (rendez-vous au [316](#)), le bureau (rendez-vous au [134](#)) ou le bateau en bouteille (rendez-vous au [29](#)) ?

350

Vous quittez l'ancre de la Pieuvre et parvenez à escalader la falaise jusqu'à son sommet sans problème. Une fois revenu au sommet, vous étudiez les choix qui s'offrent à vous. Allez-vous maintenant fouiller le phare, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [296](#)), ou quitter la pointe de Mallan (rendez-vous au [309](#)) ?



351

En vous promenant parmi les nombreux étals, vous ne tardez pas à trouver de nombreux objets qui pourraient se révéler utiles pour votre quête. Vous pouvez acheter ce qui vous plaît dans la liste, tant que vous avez suffisamment d'argent (ôtez le nombre correct de Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*).

Corde	1 Pièce d'Or
Provisions	1 Pièce d'Or par Repas
Coutelas	8 Pièces d'Or
Dague de Jet	3 Pièces d'Or
Cotte de mailles	6 Pièces d'Or
Flasque de Grog	3 Pièces d'Or
Antidote	4 Pièces d'Or
Globes de Gaz	6 Pièces d'Or

Le Coutelas ne vous octroie aucun bonus : il s'agit d'une simple arme. Vous pouvez utiliser la Dague de Jet avant un combat : il vous faut *Tester votre Habileté*, et si vous êtes Habile, votre adversaire perd 2 points d'ENDURANCE. Si vous remportez le combat, vous pourrez récupérer la Dague. La Cotte de Mailles réduit la *Force d'Attaque* de tout adversaire de 1 point, mais tant que vous la portez, il vous faut ajouter 1 au résultat des dés chaque fois que vous *Testez votre Habileté*. Le Grog est très revigorant et le boire vous rendra 4 points d'ENDURANCE ; en outre, pour toute la durée du premier combat que vous livrez après avoir bu le Grog, vous pourrez ajouter 1 point à

votre Force d'Attaque, mais uniquement pour ce combat. L'Antidote est efficace contre toutes sortes de poisons et de venins ; il y en a assez pour trois usages. Il y a trois Globes de Gaz, qui ressemblent à de petites boules de verre remplies d'une brume ondoyante. Vous pouvez utiliser l'un de ces Globes avant de combattre : il vous suffit de le briser au sol devant votre ennemi, qui sera enveloppé d'un épais nuage qui réduira sa *Force d'Attaque* de 2 points. Cependant, les Globes de Gaz sont inefficaces contre les morts-vivants, les démons ou les créatures magiques. Lorsque vous en aurez fini, préférerez-vous jeter un œil au Bazar pour des objets plus exotiques (rendez-vous au [42](#)) ou quitter les marchés (rendez-vous au [111](#)) ?

352

Vous vous effondrez sur le sable de la plage, anéanti. Si près du but, et pourtant... Mais quel est ce bruit ? On aurait dit le vent dans les voiles d'un navire, mais il n'y a pas la moindre brise. Vous levez les yeux et découvrez, dans les eaux du lagon, un navire en piteux état : la *Vierge des Mers*. Dès que vous vous trouvez à portée de voix, le fantôme du capitaine Velyarde vous appelle depuis le pont : « N'ayez crainte, mon ami. Cinabre ne nous a pas encore déjoués. Rejoignez-nous. »

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous vous retrouvez à bord, et la *Vierge des Mers* prend le large. Le navire fantôme avance à une vitesse incroyable, volant sur les vagues pour rattraper la *Virago*. Durant ce voyage, Velyarde explique pourquoi son équipage se trouve encore sur le Plan Terrestre : « Ce sont les pirates de Cinabre qui nous ont massacrés, mon équipage et moi, nous damnant pour l'éternité. Nous avons enfin une chance de nous venger et de rétablir l'ordre cosmique. » Le galion des pirates est soudain en vue, au milieu de l'océan. Vous voyez soudain un projectile fait de poix enflammée jaillir de la *Virago* en direction de la *Vierge des Mers*. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [232](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [128](#).

353

Vous poussez la porte et entrez dans une cabine gelée. Des stalactites de glaces pendent aux madriers, et votre souffle se condense dans l'air ambiant. C'est alors que l'occupant de la pièce vous attaque. Une forme humaine brumeuse et trouble vous bondit dessus et tente de vous saisir de ses mains glacées. Vous tirez votre épée pour vous défendre, tandis que la créature spectrale se lamente : « Froooid... si froooid... »

FRISSON

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Le froid glaçant qui règne dans la cabine vous coûte 1 point de *Force d'Attaque* pour toute la durée de ce combat. Et, chaque fois que 2 Assauts se seront écoulés, vous devrez encore réduire votre *Force d'Attaque* d'un point supplémentaire. Si vous repoussez le fantôme, rendez-vous au [389](#).

354

Prenant garde où vous mettez les pieds, vous vous enfoncez dans les ombres. L'eau à l'intérieur de la grotte commence soudain à bouillonner et deux tentacules visqueux et couverts de ventouses jaillissent dans votre direction. Vous tirez rapidement votre épée, prêt à vous défendre.

TENTACULES

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 4

Si les Tentacules remportent deux Assauts d'affilée, rendez-vous aussitôt au [161](#). Si vous les battez sans perdre deux Assauts à la suite, rendez-vous au [280](#).

355

Les égouts du port se vident dans la mer par un déversoir dans le mur du port. Votre lanterne allumée, vous entrez dans l'égout. Suivant un tunnel après l'autre, vous errez dans le labyrinthe puant des égouts, ne découvrant aucune trace d'une base secrète ou d'opérations louches. Ajoutez 1 Heure à votre total. Alors que vous progressez lentement dans l'humidité et le froid, vous prenez lentement conscience d'un bruit, comme si quelqu'un pataugeait derrière vous. Vous faites volte-face et surgit une créature humanoïde hideuse et bossue, aux bras démesurés, armée d'un grossier gourdin. En vous voyant, le Troll s'excite. « Humain ! Juste ce que Gunk veut pour remplir ventre ! » Bavant par-dessus ses défenses, Gunk le Troll des Égouts brandit son gourdin, prêt à vous fendre le crâne en deux.

GUNK

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 9

Pendant que vous affrontez Gunk, votre Force d'Attaque est handicapée de 1 point par l'odeur nauséabonde des égouts. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [3](#).

356

Le pirate mort-vivant vous arrache l'objet des mains et le brise en deux avant que vous n'ayez pu l'arrêter. Rayez l'objet de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [147](#).



357

Les pirates ne s'attendaient pas à ce que vous réagissiez ainsi, et vous parvenez à blesser l'un d'entre eux avant qu'ils ne comprennent ce qui leur arrive. Combattez-les simultanément.

Premier PIRATE

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 5

Second PIRATE

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Si vous êtes victorieux, le Demi-Ogre s'avance pour vous combattre. Allez-vous lui faire face (rendez-vous au [187](#)) ou tenter de fuir (rendez-vous au [6](#)) ?

358

Vous énoncez votre nom et essayez d'inciter la créature à vous répondre. Elle grogne : « Balinac veut manger ». Allez-vous lui offrir quelque chose (rendez-vous au [183](#)), l'attaquer (rendez-vous au [95](#)) ou fuir dans la jungle (rendez-vous au [125](#)) ?



Vous pataugez avec prudence, à l'affût de tout insecte géant qui pourrait approcher, lorsque soudain, trois silhouettes émergent de la boue devant vous. Ce furent peut-être des humains autrefois, mais les créatures qui vous font face ne sont plus que des simulacres en décomposition, vêtus de lambeaux de chemises et de hauts-de-chausses. Ils brandissent des coutelas dans leurs mains atrophiées. Vous avez devant vous quelques-uns de ceux qui ont perdu leur vie et leur âme dans les marais. Poussant des lamentations sourdes, les Pirates Zombies s'avancent vers vous. Combattez-les l'un après l'autre.

Premier PIRATE ZOMBIE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Second PIRATE ZOMBIE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 7

Troisième PIRATE ZOMBIE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous défaites les morts-vivants, leurs corps retournent à la boue du marais, vous laissant libre de poursuivre votre route vers la jungle. Notez le nombre 397 sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [192](#).

360

« Je ne vous dirai rien si vous ne donnez rien au vieux Scrimshaw », ricane le vieillard. Il acceptera n'importe quel objet spécial que vous pouvez avoir, Rhum et Grog compris, mais ni Repas, ni Pièces d'Or. Si vous acceptez de faire un cadeau à Scrimshaw, rayez l'objet de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [41](#). Si vous refusez, ou si vous ne le pouvez pas, rendez-vous au [130](#).

361

Quel objet désirez-vous employer ? S'il s'agit d'une Gemme Bleue, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la Gemme a de faces. Sinon, allez-vous utiliser un Artefact Squelettique (rendez-vous au [136](#)), une Baguette d'Homme-médecine (rendez-vous au [106](#)), un Totem de Singe (rendez-vous au [286](#)) ou un Talisman du Scorpion (rendez-vous au [302](#)). Si vous ne possédez aucun de ces objets, ou que vous ne désirez pas les employer, il ne vous reste plus qu'à tirer votre épée (rendez-vous au [177](#)).

362

Les rares meubles que contient encore la cabine sont couverts de givre, et l'intérieur du petit hublot est couvert de cristaux de glace. Alors que vous fouillez la pièce, vous entendez de nouveau la voix du fantôme hurler : « Paaaaartez d'iciiiii ! » Vous frissonnez de peur en sentant de l'eau couler le long de votre épine dorsale, et votre sang se glace. Vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point d'HABILETÉ. Terrifié, vous vous enfuyez de la cabine hantée. Rendez-vous au [4](#).

363

La caverne toute entière résonne du fracas que fait la corniche en s'écrasant sur les rochers en contrebas. Vous distinguez alors, après un coin, une autre arche dans le mur de la grotte. À bout de souffle, vous trouvez l'énergie de vous y jeter. Vous prenez le temps de respirer, puis devez choisir entre aller à droite (rendez-vous au [57](#)) ou à gauche (rendez-vous au [91](#)).

364

« Ah, un concurrent ! s'écrie Calabrius. Approchez-vous, ne soyez pas timide. Maintenant, où est votre argent ? » Vous tendez 2 Pièces d'Or à l'homme (ôtez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Calabrius se rend à côté de l'imposante machine et actionne un levier. Les roues se mettent à tourner à toute vitesse, et l'engin cliquette bruyamment. Finalement, l'une après l'autre, les roues s'arrêtent derrière leurs fenêtres. La dernière est blanche, si bien que le panneau ressemble à ceci :

1 9 25 57 –

« Le Calculateur a produit son insoluble énigme ! Cette machine est capable de vaincre les esprits les plus affûtés d'Ocrepierre. Pouvez-vous deviner quel doit être le prochain nombre ? » Le pouvez-vous ? Si oui, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'y arrivez pas, ou si le paragraphe auquel vous arrivez n'a aucun sens, vous devez quitter le Calculateur de Calabrius et aller à la Flèche de la Fortune (rendez-vous au [81](#)), aller voir l'« Incroyable Armarno » (rendez-vous au [9](#)), ou quitter les Tripots (rendez-vous au [207](#)).

365

Les tentaculaires marchés de la ville se trouvent dans le Quartier Commerçant, qui s'étend de l'allée des Sols à la rue des Prêteurs. Deux possibilités s'offrent à vous : vous pouvez partir en quête d'objets pratiques sur les marchés (rendez-vous au [351](#)) ou visiter le Bazar du Port aux Crabes, un lieu animé aux commerces plus exotiques – et plus coûteux (rendez-vous au [42](#)).

366

La chambre de l'Homme-médecine est pleine de totems et d'offrandes votives. Parmi ses possessions, vous notez une Amulette de Crocodile, un petit Artefact squelettique en fanon de baleine, et sa baguette, qui semble avoir perdu tout pouvoir. Vous pouvez prendre le ou les objets de votre choix avant de quitter l'antre de Malu. Quand vous en aurez fini ici, allez-vous :

- | | |
|---|------------------------------------|
| Ouvrir la porte la plus éloignée ? | Rendez-vous au 191 |
| Ouvrir la porte de droite ? | Rendez-vous au 141 |
| Ouvrir la porte marquée « Capitaine » ? | Rendez-vous au 97 |
| Descendre l'escalier ? | Rendez-vous au 211 |

367

Vos symptômes ne tardent pas à s'aggraver, et vous finissez par succomber à la malaria, au terme d'une agonie heureusement brève. Votre aventure connaît une issue tragique.

368

Le primitif se répand en remerciements pour votre bravoure et vous offre un Nauk, fruit équivalent à un Repas, avant de détalier dans la jungle. Notez le mot « Etnam » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro que vous avez noté.

369

La lumière s'éteint et le navire que les Naufrageurs comptaient attirer sur les rochers se détourne juste à temps, puis repart vers le large. Notez le mot « Enutrof » sur votre *Feuille d'Aventure*. En fouillant les cadavres des Naufrageurs, vous découvrez 5 Pièces d'Or et une Clé Squelette. Alors que vous vous demandez que faire à présent, vous apercevez, depuis votre position en haut du promontoire, l'entrée d'une grotte sur la côte, à l'endroit où la base de la falaise rejoint la mer. Pourrait-il s'agir de la base des pirates ? Qu'allez-vous faire à présent ?

- | | |
|---|------------------------------------|
| Descendre le long de la falaise jusqu'à la grotte ? | Rendez-vous au 391 |
| Retourner au phare et l'inspecter plus en détail ? | Rendez-vous au 296 |
| Quitter la pointe de Mallan ? | Rendez-vous au 309 |

370

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [60](#).

371

Se frayant un chemin à coups de machette, trois pirates émergent de la jungle juste devant vous. Le premier a une barbe finement taillée et porte un foulard. Le deuxième a une horrible cicatrice qui part du haut de son crâne et se poursuit jusqu'à son torse, et le troisième ressemble à un singe de taille humaine ! « C'est le fouineur ! » s'écrie Jack Traîne-la-Quille, estomaqué de vous voir encore en vie. « À l'attaque ! » Entre les arbres, vous pouvez combattre les pirates de Cinabre l'un après l'autre.

JANGO	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 6
JACK TRAÎNE-LA-QUILLE	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 7
SIMA L'HOMME-SINGE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 7

Si vous tuez ces trois vauriens, une fouille rapide de leurs corps vous permet de découvrir 8 Pièces d'Or et une petite bouteille de rhum, qui vous rendra 2 points d'ENDURANCE si vous la buvez. Vous pouvez également prendre une de leurs épées si vous avez perdu la vôtre. Rendez-vous maintenant au paragraphe dont vous avez noté le numéro sur votre *Feuille d'Aventure*.

372

En étudiant la gravure, vous déduisez que l'inscription qui en fait le tour recèle le moyen d'ouvrir la porte. Si vous parvenez à découvrir le nombre que cache l'énigme, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro. Si vous n'y arrivez pas, vous n'avez d'autre choix que de retourner au croisement et de prendre l'autre direction (rendez-vous au [329](#)).

373

Les contrebandiers sont morts. Vous ouvrez le coffre pour savoir ce qu'ils transportaient : il est plein de fausse monnaie. Une fouille de leurs corps ne vous apporte que 4 Pièces d'Or. Vous avez beau chercher du mieux que vous pouvez dans la brume et les ténèbres, vous ne parvenez pas à déterminer l'endroit où se rendaient les deux hommes. Vous n'avez plus rien à faire ici. Ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [52](#).

374

Il n'y a qu'une dose de cette potion. Lorsque vous la buvez, elle a pour effet de ramener votre total d'ENDURANCE à son niveau de départ et d'ajouter 2 à votre Force d'Attaque pour le prochain combat que vous aurez à livrer. Retournez au [42](#).



375

Vous évitez le carreau et vous vous préparez à passer à l'attaque. Rendez-vous au [182](#).

376

Le cristal explose dans un éclair, projetant des éclats dans toute la pièce, et vous ne pouvez éviter d'être touché. Lancez un dé, ajoutez 2 et soustrayez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous quittez la chambre du cristal. Notez le mot « Sacarf » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [329](#).

377

Laissant le singe de Crivens détalé, vous fouillez rapidement les cadavres de vos adversaires : tous ont la marque du Crâne Noir sur la main droite. Les Sectateurs n'avaient rien sur eux, mais la fouille du vieux pirate se révèle bien plus intéressante. Crivens possédait une bourse contenant 6 Pièces d'Or et une autre pièce, très inhabituelle : presque deux fois plus grande qu'une pièce normale, elle est frappée à l'image d'un crabe. Il s'agit d'un doublon. En la retournant, vous êtes surpris de voir que l'autre face porte aussi l'image d'un crabe. Cela fait plus de deux siècles qu'aucun doublon n'a été frappé au Port des Crabes, et ils sont donc rares et d'une grande valeur. Toutefois, étant donné que ses deux faces sont identiques, celui que vous tenez à la main est de toute évidence un faux. Vous en déduisez que quelqu'un a essayé de frapper ses propres doublons, sans doute pour en tirer un peu d'argent. Notez le Doublon au Crabe sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez également prendre la Dague de Jet de Crivens, si vous le souhaitez. Vous pouvez l'utiliser avant un combat : *Testez votre Habileté*, et si vous êtes *Habile*, votre adversaire perd 2 points d'ENDURANCE. Si vous remportez le combat, vous pourrez récupérer la Dague. Dregg vous a dit que Crivens appartenait à l'ancien équipage de Cinabre, et il est donc évident qu'ils savent que vous êtes sur leurs traces. Il vous faudra faire preuve de discrétion à présent. Vous reprenez votre chemin, rapidement mais prudemment, et quittez les marchés. Si le mot « Eli » est présent sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

378

Les cordes et les planches gémissent et craquent à chacun de vos pas, mais vous parvenez à franchir le pont sans problème, et vous pénétrez à l'intérieur de la falaise par la bouche béante du crâne. Vous vous retrouvez dans un tunnel haut de plafond et éclairé par des torches, qui s'enfonce profondément dans les montagnes. Il se transforme bientôt en une grande pièce carrée. Des bas-reliefs hideux sont peints le long des murs, mais la pièce ne contient rien d'autre qui attire votre intérêt. Trois arches se dessinent dans le mur opposé. Allez-vous traverser celle de gauche (rendez-vous au [216](#)), celle du milieu (rendez-vous au [392](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [255](#)) ?

379

Incroyable : vous avez réussi à vaincre la créature dans son élément ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous vous extrayez des eaux salées et prenez quelques minutes pour reprendre votre souffle. Puis, certain désormais que plus rien ne vous arrivera, vous explorez la grotte. Mais, à votre grande déception, aucun tunnel n'en sort : la cache des pirates n'est de toute évidence pas ici. Rendez-vous au [350](#).

380

Le scorpion-araignée vous frappe de son dard, vous inoculant son poison extrêmement violent. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous êtes encore vivant, tremblant sous l'effet du venin, vous poursuivez votre lutte contre le Scarachna. Retournez au [144](#).

381

Le naufragé est heureux d'avoir quelqu'un à qui parler, après avoir été seul sur son île pendant toutes ces années. Scrimshaw vous explique qu'il faisait partie de l'équipage du fameux Balafre Noire, et que son capitaine l'abandonna ici après avoir caché son fabuleux trésor quelque part sur l'île. Il vous apprend également que l'île est peuplée d'une tribu de guerriers qui vivent dans la peur

d'un prêtre maléfique. Si vous voulez lui demander plus d'informations sur le trésor de Balafre Noire, rendez-vous au [360](#). Sinon, vous quittez le vieil homme et partez explorer les collines (rendez-vous au [65](#)).

382

Quelque peu incertain, vous payez les 4 Pièces d'Or (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*). « Asseyez-vous et reposez vos pieds las », vous dit madame Galbo d'une voix douce. Vous obtempérez avec plaisir. « Vous recherchez les fidèles de Quezkari, car vous craignez qu'ils ne ramènent leur seigneur pirate à la vie ? » Vous hochez la tête pour confirmer. « Vos craintes sont fondées, car j'ai parlé avec les esprits. En ce moment même, les serviteurs du Crâne Noir et de Cinabre font des offrandes de sang au dieu de la mort pour restaurer le Pilleur, afin qu'il puisse continuer à semer la terreur sur les douze mers de Titan. Un champion tel que vous doit les arrêter, car leurs façons sont celles du vaudou. La magie vaudoue appartient aux terres sauvages. C'est la magie de la jungle, primitive, sauvage, bestiale, noire. Si Cinabre revient, il sera impossible de l'arrêter, et toute la cité deviendra l'esclave de son maître assoiffé de sang. Je peux vous aider, mais le temps nous est compté. Voulez-vous que je regarde dans le futur pour vous aider (rendez-vous au [11](#)), que je guérisses vos blessures (rendez-vous au [179](#)) ou que je vous prépare quelque chose qui vous sera utile dans les épreuves à venir (rendez-vous au [261](#)) ? »



383

La vrille parvient à s'enrouler autour de vous, et, avant que vous n'ayez pu essayer de vous libérer, elle vous attire dans le vase du Nepenthes. Il est plein d'un acide très puissant, qui sert à la plante à digérer ses proies, et vous êtes devenu son prochain repas. Votre aventure connaît une fin pénible.

384

La créature n'apprécie guère que vous l'ignoriez et jacasse dans son incompréhensible langage. Elle ne vous attaque cependant pas, aussi reprenez-vous votre exploration de la jungle. Mais tandis que vous partez, le Lutin Tropical, mécontent, dérobe un Repas et un objet dans votre sac à dos sans que vous ne vous en rendiez compte. Rayez ces deux éléments de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro auparavant.

385



Vous vous taillez un chemin dans la jungle, et vous vous sentez de plus en plus en sécurité – une fausse impression, bien sûr. Vous remarquez peu à peu que quelque chose se déplace dans les arbres au-dessus de vous. Vous stoppez net et levez les yeux vers la cime des arbres. Là, suspendue aux branches par ses huit pattes, se trouve une horrible araignée géante dotée d'une queue de scorpion arquée par-dessus son abdomen. L'être hybride, mi-scorpion mi-araignée, crache aussitôt dans votre direction une substance collante, semblable à de la soie. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [144](#). Si vous échouez, rendez-vous au [84](#).

386

Tandis que vous essayez de vous faufiler, la queue du lézard vous fouette et le singe vous décoche un coup involontaire en pleine épaule. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Une fois de l'autre côté de la clairière, vous poursuivez votre route. Rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre que vous avez noté sur votre *Feuille d'Aventure*.

387

Une partie de l'épave du navire de Conyn se trouve toujours sous les eaux de l'océan, à moitié submergée. En essayant de passer la main sous la coque brisée d'une chaloupe, une anguille qui se cachait là vous mord : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vos recherches se révèlent vaines, et vous finissez par abandonner. Retournez au [300](#) et faites un autre choix.

388

En touchant la perle, vous vous sentez des fourmis dans le bras. Vous la prenez dans vos mains, et votre corps tout entier s'emplit d'une énergie revigorante. Vos scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE retrouvent leurs totaux de départ, et vous regagnez également 2 points de CHANCE. Ayant reçu la bénédiction de la perle de vie que Ramatu avait volée aux Usai, vous pouvez maintenant prendre également le fétiche (rendez-vous au [210](#)), ou quitter le temple (rendez-vous au [188](#)).

389

Sur un dernier gémississement, le fantôme se dissout dans la brume glaciale qui emplit la cabine. Voulez-vous la quitter à votre tour (rendez-vous au [4](#)) ou préférez-vous la fouiller d'abord (rendez-vous au [362](#)) ?

390

Le chasseur de primes finit par accepter d'approcher du navire, mais refuse de faire plus. Alors que la Fortune s'approche de la Vierge des Mers, vous découvrez que ses voiles sont pourries, et que ses planches sont couvertes d'algues. Seule la figure du pouce du navire fantôme, une belle jeune femme, semble intacte. Vous ne voyez personne sur le pont, et les seuls sons que vous entendez sont le gémissement du vent dans les voiles du navire et le craquement du mât. Voulez-vous vous rendre à bord de la Vierge des Mers pour l'étudier plus en détail (rendez-vous au [238](#)), ou abandonner le navire à son voyage éternel (rendez-vous au [153](#)) ?

391

Dans les ténèbres, et avec les rochers constamment arrosés d'écume, la descente se révèle quelque peu périlleuse. *Testez votre Habileté* trois fois de suite. Si l'un des tests se solde par un échec, rendez-vous au [114](#). Si vous réussissez les trois, rendez-vous au [219](#).

392

Le tunnel dans lequel vous vous trouvez a été taillé dans les fondations même de la montagne. Vous entendez soudain, dans les ténèbres devant vous, des pas trotter, puis trois silhouettes rabougries apparaissent sous vos yeux, comme engendrées par l'ombre. Vous pensez tout d'abord avoir affaire à des pygmées, mais vous réalisez rapidement que quelque chose ne va pas : leur peau gris pâle, leurs yeux blancs aveugles, leurs expressions mornes. Ces pygmées sont déjà morts, et un pouvoir maléfique les a ramenés à la vie. Vous devez les affronter.

Premier PYGMÉE ZOMBIE	HABILETÉ : 6	ENDURANCE : 5
Deuxième PYGMÉE ZOMBIE	HABILETÉ : 5	ENDURANCE : 5
Troisième PYGMÉE ZOMBIE	HABILETÉ : 6	ENDURANCE : 4

Les deux premiers pygmées vous attaquent ensemble avec leurs javelines, tandis que le troisième utilise sa sarbacane pour tirer des dards empoisonnés sur vous. À chaque Assaut, calculez aussi la Force d'Attaque du troisième pygmée. Si elle est supérieure à la vôtre, l'un de ses dards vous a touché, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Une fois que vous aurez défait les deux premiers pygmées, vous pourrez affronter le troisième comme un adversaire normal. Si vous survivez à cette rencontre, rendez-vous au [20](#).

393

« Ah, oui », sourit le gourou en acceptant votre argent (déduisez les 2 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). « Tu es celui qui lève les malédictions, celui qui combat le mal, celui qui quête la vérité, celui qui redresse les torts. » Vous avez le sentiment que le sage offre ce baratin à tous les aventuriers qu'il croise. « Prends garde, toi qui cherches la vengeance, car une tombe océane t'attend entre les griffes du Crabe, et les tunnels souterrains ne recèlent rien d'autre que la mort. Pars en quête du fanal et de la femme du chemin tabou. » Mystifié, vous vous demandez que faire à présent. Allez-vous consulter le voyant aveugle (rendez-vous au [167](#)) ou le diseur de bonne aventure muet (rendez-vous au [98](#)), ou préférez-vous quitter le Quartier des Temples (ajoutez 1 Heure et rendez-vous au [334](#)) ?

394

Vous repoussez le félin dans un coin du puits et le battez presque à mort. Victorieux, on vous tire hors du puits et on vous rend votre arme. Rendez-vous au [142](#).

395

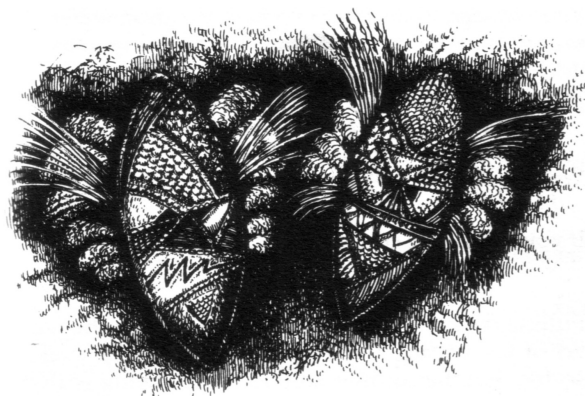
Sous votre dernier coup, votre adversaire spectral chancelle, puis se relève, apparemment indemne. Il sourit, et les autres morts-vivants aussi. « Merci, brave guerrier, dit le capitaine d'une voix plus humaine. Il y a des années de cela, nous avons été condamnés à voguer dans les ombres par un capitaine pirate maléfique. En me vainquant en combat singulier, vous nous avez libéré de cette malédiction infernale. Nous vous serons reconnaissants à jamais, mais vous devez maintenant quitter notre navire, et rapidement. » Vous n'attendez pas d'explication supplémentaire et vous vous ruez sur le pont pour quitter la *Vierge des Mers*. Notez le mot « Egreiv » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous regagnez 1 point de CHANCE pour avoir levé la malédiction. Rendez-vous au [153](#).

396

Au détour d'une rue, vous sentez une petite piqûre sur votre nuque. Vous levez la main et extrayez un petit dard qui s'est enfoncé dans votre chair. Sa pointe est couverte d'un liquide noir : du pois... Rendez-vous au [158](#).

397

Le soir tombe lorsque vous arrivez aux abords d'un groupement de huttes bâties dans une clairière dans la jungle. Vous pouvez voir des indigènes aller et venir, mais qui sait comment ils réagiraient face à un étranger ? Si vous voulez entrer dans le village, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez faire un large détour pour l'éviter et passer la nuit dans la jungle, rendez-vous au [164](#).



398

Serait-ce possible ? Vous tirez rapidement la petite idole grimaçante de votre sac à dos, et la réaction de Cinabre vous prouve mieux que tout que vos suppositions étaient exactes : son cœur se trouve bel et bien à l'intérieur du fétiche vaudou ! « Hé là, qu'est-ce que tu fabriques avec ça ? souffle le pirate, terrifié. Attends, je t'offrirai tout ce que tu veux. De l'or, des bijoux, même le Port des Crabes si tu le désires, mais épargne-moi ! » Cinabre se montre enfin le pitoyable froussard qu'il a toujours été. L'assassin de votre famille ne mérite rien d'autre que la mort ! Vous projetez le fétiche sur le pont du navire, où il se brise, et vous percez le cœur de Cinabre de la pointe de votre lame. Avec un gémissement insoutenable, Cinabre s'effondre sous vos yeux. Sa chair commence aussitôt à pourrir, ne laissant qu'une vase verdâtre qui s'écoule de ses os, qui tombent à leur tour en poussière. Bientôt, il ne reste plus du pirate que ses habits. Le boucher que tous surnomment Os-de-Sang est enfin bel et bien mort. Vous gagnez 1 point de CHANCE.



Soudain, un nuage de fumée noire et épaisse commence à sortir des fragments du fétiche brisé. Les vapeurs tourbillonnent, et se solidifient soudain devant vous sous une forme terrifiante : la véritable source du pouvoir de Cinabre se manifeste. Là où le pirate a chu se dresse désormais une créature grotesque, au corps humain squelettique et au crâne surdéveloppé, orné d'une coiffe de plumes. La mort de son serviteur a incité Quezkari lui-même à venir chercher vengeance ! Allez-vous essayer d'utiliser un objet contre cette horreur (rendez-vous au [361](#)) ou préférez-vous l'attaquer avec votre épée (rendez-vous au [177](#)) ?

399

Le Brassard de Bois Noir est sculpté à l'apparence d'un serpent qui se mord la queue. Le mettre ne vous fait pas vous sentir différent – du moins pour l'instant. Retournez au [42](#).

400

Sous votre coup de grâce, le corps de Quezkari se décompose rapidement, avant de se consumer. Un regard à la ronde vous apprend que, privés de leur chef et témoins de la défaite de leur « dieu », les pirates sont déboussolés et démoralisés, et font une proie facile pour l'équipage de fantômes de la *Vierge des Mers*. Votre attention est ramenée au cadavre de Quezkari par l'incendie rageur qui s'est maintenant propagé au pont et au mât de la *Virago*. « Vite, mon ami ! s'écrie Velyarde. Nous en avons terminé ici. »

Vous fuyez le vaisseau pirate avec les autres membres d'équipage de Velyarde, et une fois en sûreté, vous contemplez l'incendie gagner tout le galion, qui finit par sombrer. Grâce à vous, le cruel capitaine pirate Cinabre a été anéanti, de même que son maître maléfique Quezkari, et les Pirates du Crâne Noir ne sont plus. Votre patrie n'a plus rien à craindre.

Tandis que le soleil plonge dans les eaux de l'océan Occidental, les teintant d'un orange brillant,

vous vous plongez dans vos pensées. Vos rêveries sont interrompues lorsque le capitaine Velyarde vous rejoint à la proue. « Avant de quitter ce monde pour de bon, demande-t-il, puis-je vous rendre un dernier service en remerciement pour nous avoir libéré de notre tourment éternel ? Puis-je vous débarquer quelque part ? »

« Oui, répondez-vous. À la Grève-aux-Palourdes. Il est temps de rentrer à la maison. »

Note du traducteur

En voici une qui se sera faite diablement attendre ! Mais la voici enfin, cette traduction de *Bloodbones*. Ce n'est certainement pas le meilleur opus de Jonathan Green, mais il s'est toutefois révélé très agréable à traduire, si l'on oublie quelques noms particulièrement peu inspirés (des « Grenouilles à Flèches Empoisonnées », diantre !) et un style souvent trop laconique – un tort heureusement réparé dans son ouvrage suivant, *Howl of the Werewolf*, un très bon cru. Toutefois, l'aventure est rythmée, il y a tous les clins d'œil à d'anciens *Défis Fantastiques* et à d'autres ouvrages plus prestigieux qu'on peut souhaiter, et en dépit de la difficulté stupide, cela reste une lecture raisonnablement plaisante. J'espère que vous aimerez.

Tous mes remerciements vont à Skarn et surtout H.d.V. pour leur patiente relecture et leurs conseils avisés, à Sallazar pour ses connaissances dans les arcanes obscurs (pour moi) de la mise en page et sa patience angélique, ainsi qu'à tous les membres de [Rendez-vous au 1](#) à qui j'ai pu piquer des idées. Selon la formule consacrée, toutes les erreurs pouvant subsister me sont entièrement imputables.

Meneldur

Les Pirates du Crâne Noir

Défis Fantastiques



*Traduit de l'anglais
par Meneldur*

Os-de-Sang est vivant ! Le terrible seigneur pirate Cinabre, fléau des douze mers, a terrorisé les marins de l'Ancien Monde jusqu'à ce qu'un courageux aventurier mette un terme à son règne sanglant. Mais il est revenu d'entre les morts grâce aux terribles pouvoirs du vaudou, et il veut se venger. VOUS avez vos propres comptes à régler : Cinabre a assassiné votre famille lorsque vous étiez enfant. Vous êtes le seul à pouvoir mettre un terme à ces massacres en détruisant le capitaine et son équipage de malandrins. Contre vents et marées, Os-de-Sang doit être arrêté !

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par Martin McKenna
Illustrations intérieurs de Tony Hough*