

LIVRET DES
AVENTURES!

Corto Maltese® & Hugo Pratt™
are © Cong SA. All rights reserved.



DANS LE REPAIRE DU PIRATE DE L'ESCONDIDA

d'après
"La Ballade de la mer salée"

Véritable roman en bande dessinée, *La Ballade de la mer salée* nous fait découvrir en début d'histoire un Corto dérivant, ligoté sur un radeau de fortune, sous un soleil de plomb. Inspiré de grands films romanesques et des récits épiques d'écrivains voyageurs, Hugo Pratt propose dans cette histoire l'errance du héros maltais et de Raspoutine, d'île en île en Mélanésie. Sur fond de piraterie, de déclenchement de la Première Guerre mondiale et de coutumes des peuples aborigènes, Corto se dévoile peu à peu : aventurier singulier et libre, antihéros ironique et solitaire... Cet homme-là ne pouvait pas rester longtemps capitaine de la flotte du "Moine", le maître de tous les pirates...



LE MOINE
Visage dissimulé, comme pour garder un secret, ce grand pirate dirige depuis son île cachée, l'Escondida, une organisation qui écume les mers du sud et s'est mise au service de l'Etat allemand.



CAÏN GROOVESNORE
Le cousin de Pandora se retrouve après un naufrage sur l'Escondida, l'île du Moine. Il retournera plus tard en Nouvelle-Angleterre puis s'engagera dans la Royal Air Force. Peut également être joué sur le plateau de l'aventure C.



PANDORA GROOVESNORE
Ce «bijou romantique», comme la surnomme Corto, elle est la fille de Taddé Groovesnore, lord britannique et grand armateur du port de Sydney. La richesse de sa famille inspire à Raspoutine une demande de rançon...



CHRISTIAN SLÜTTER
Lieutenant de vaisseau de la marine impériale allemande, il prend les commandes d'un sous-marin pour travailler avec le Moine. Il sera fusillé par les Anglais.



TARAO
Maori de Nouvelle-Zélande, épargné par Raspoutine lors de la capture d'un cargo, c'est un marin expérimenté qui sait tirer parti des croyances et des légendes des peuples du Pacifique sud.



CRANIO
Homme de confiance du Moine et maître d'équipage de Raspoutine, ce marin des îles Fidji aspire à l'union des Mélanésiens, loin des guerres des blancs.



VAN HERDEN



HANS GALLAND



RINALD GROOVESNORE



TAKI JAP



"THE FAMOUS SBRINDOLIN"

LES CARTES DE L'AVENTURE

- 11 cartes "Personnage"
- 4 cartes "Objet"
- 2 cartes "Avantage"
- 1 carte "Corto"
- 2 cartes "Raspoutine"

LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE : LE BATEAU EST PLACÉ AU-DESSUS OU EN-DESSOUS DE LA PREMIÈRE CASE DU PLATEAU DE L'AVENTURE, DE FAÇON À CE QU'IL SOIT ENTRE 2 PLATEAUX.

DURANT LE JEU, DÈS QU'UN JOUEUR POSE UN PERSONNAGE PORTANT LE SYMBOLE DU MOINE (M), IL PEUT DÉPLACER LE BATEAU DE 0 À 3 "PAS" (Y COMPRIS D'UNE AVENTURE À L'AUTRE MAIS TOUJOURS ENTRE 2 PLATEAUX). IL PEUT ENSUITE POSER 1 MARQUEUR SUR L'UNE DES 2 CARTES SITUÉES AU-DESSUS ET AU-DESSOUS DU BATEAU.



Dans cet exemple, le joueur rouge joue un personnage avec le symbole du Moine (M), pose son marqueur dessus et le fait agir, puis déplace le bateau de 3 pas (2). Il peut ainsi poser un de ses marqueurs sur le personnage au-dessus du bateau (3) pour en prendre le contrôle.

LE MOINE PEUT FAIRE BOUGER ET AGIR LE BATEAU 2 FOIS DE SUITE.



JEREMIAH STEINER
Corto rencontre à Paramaribo cet ancien professeur de l'Université de Prague, miné par l'alcool. Après sa longue dérive éthylique, le scientifique reprendra ses activités intellectuelles.



TIR FIXE
Chef d'une bande de Cangaceiros du Sertão, il mène la révolte contre la domination des propriétaires terriens et le gouvernement. Il mourra dans un affrontement avec un colonel à Queimada.



BOUCHE DORÉE
Cette grande et mystérieuse prêtresse des cultes secrets, pratiqués en Amérique du Sud, aurait plus de 200 ans... Elle est en tout cas une femme d'affaires avisée. Peut également être jouée sur le plateau de l'aventure E.



JOHANNES MILNER
QUIETZALCOATL



TRISTAN BANTAM
En possession de documents légués par son père, un célèbre scientifique de la Geographic Association of London, cet adolescent se lance sur les traces du continent de Mû.



SOLEDAD LOKAARTH
Sur l'île de Maracatoquã, la jeune fille, originaire de Saint-Barthélémy, blesse Corto. Elle sera sauvée des flammes par ce même Corto, dans l'incendie de sa demeure.



MISS AMBIGUÏTÉ DE POINCY
La descendante du pirate Barracuda Touche-à-Tout habite Basseterre, l'île de son ancêtre. Elle mourra sous le tir au canon d'un dément dans un fort espagnol.



MORGANA
"CASSE-MACHOIRES"



"YEUX DE CRAPAUD"

LA CHASSE AU TRÉSOR DU "FORTUNE ROYALE"

d'après "Sous le signe du Capricorne"

Les histoires contées dans ce second album de la série Corto Maltese nous emmènent de la Guyane Hollandaise à l'île de Maracatoquã, au large du Honduras. Corto vogue sur les eaux des Caraïbes, s'intéresse au Royaume disparu de Mû, participe au combat des paysans contre les grands propriétaires terriens au Brésil, affronte une mouette, rencontre un bagnard de Cayenne, des indiens réducteurs de têtes ou des prêtresses vaudous... et cherche à réunir les quatre cartes As en os de baleine qui l'aideront à trouver le trésor du galion espagnol "Fortune Royale".



LES CARTES DE L'AVENTURE

- 11 cartes "Personnage"
- 2 cartes "Objet"
- 4 cartes "Avantage"
- 2 cartes "Corto"
- 1 carte "Raspoutine"

LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE : LA TUILE "FORTUNE ROYALE" EST PLACÉE EN BOUT DE PLATEAU.

DURANT LE JEU, LE PREMIER JOUEUR À ÊTRE EN POSSESSION DES 4 AS DIFFÉRENTS REMPORTE LA TUILE ET SES 7 ORS.

UN AS S'OBTIENT SOIT PAR LE CONTRÔLE D'UN PERSONNAGE AYANT UN SYMBOLE "AS", SOIT GRÂCE À UNE CARTE "AVANTAGE" «POSEZ CET AS DEVANT VOUS».

IL EST PERMIS DE POSSÉDER PLUSIEURS FOIS LE MÊME AS PENDANT LE JEU.



SI LA QUÊTE EST TERMINÉE :
- UN JOUEUR QUI A DANS SA MAIN UNE CARTE «POSEZ CET AS DEVANT VOUS» PEUT LA DÉFAUSSER AU DÉBUT DE SON TOUR ET REPIOCHER,
- UN JOUEUR QUI PIOCHE UNE CARTE «POSEZ CET AS DEVANT VOUS» PEUT LA DÉFAUSSER IMMÉDIATEMENT ET REPIOCHER.

DES SONGES DE LÉGENDES AUX RÊVES DE FORTUNE

d'après "Les Celtiques"

Durant la Première Guerre mondiale, Corto est en Europe. Il vit alors une série d'aventures dans lesquelles réel et imaginaire sont confondus, qui le mènent de la lagune de Venise à la capitale irlandaise, des rives de la Somme à Stonehenge. Ici, il démantèle un réseau d'espions. Là, il orchestre le vol du trésor du royaume de Monténégro pour le compte des républicains. Des personnages de légende s'invitent dans ses rêves. Il côtoie tous les acteurs du conflit meurtrier du début du 20^e siècle, pour mieux en dénoncer l'absurdité. Et il rencontre de magnifiques et redoutables femmes. «*Mais pourquoi les femmes qui m'intéressent se trouvent toujours de l'autre côté ?*», dira-t-il...



LA QUÊTE DE L'AVENTURE



MISE EN PLACE : LES 3 TUILES "LINGOT" ET LES 3 TUILES "CORBEAU" FORMENT DEUX PILES DISTINCTES EN BOUT DE PLATEAU. LES TUILES DE 3 ORS SONT PLACÉES AU BAS DES PILES.

DURANT LE JEU, CHAQUE FOIS QU'UN PERSONNAGE AVEC UN SYMBOLE ☞ OU ☞ EST POSÉ SUR UNE CASE DU PLATEAU AVEC LE MÊME

SYMBOLE, LE JOUEUR PREND LA TUILE DU DESSUS DE LA PILE CORRESPONDANTE.

LES CARTES DE L'AVENTURE

- 14 cartes "Personnage"
- 2 cartes "Objet"
- 2 cartes "Avantage"
- 2 cartes "Corto"



BANSHEE O'DANNAN
Harpiste et chanteuse. Engagée dans la lutte pour l'indépendance de son pays, cette femme, dont le nom porte malheur (les Banshees irlandaises sont des sorcières porteuses de mauvais présages), est tentée un instant de suivre Corto.



LADY ROWENA WELSH
Née à Brème, cette espionne allemande est l'épouse d'un député au Parlement britannique. Avant d'être fusillée, elle offre à Corto une décoration de guerre en guise de souvenir.



MÉLODIE GAËL
Harpiste et chanteuse de vieilles complaintes celtiques, cette espionne à la solde des Allemands possède quelque talent pour l'hypnose.



VENEXIANA STEVENSON
Machiavélique aventurière, aussi cupide que peu scrupuleuse. Courageuse et habile, elle croisera Corto à plusieurs reprises. Peut également être jouée sur le plateau de l'aventure F.



FRANZ-JOSEPH RADESKY
Membre de la vieille aristocratie autrichienne, ce lieutenant participe, aux commandes de son ballon d'observation, au plan de Corto pour récupérer l'or du Monténégro.



OBERON
Roi des elfes, il est le paladin des divinités de la Celtie contre celles de Germanie. Il mobilise les mondes légendaires lors d'une menace saxonne...



SINCLAIRE



BELLEFONDS



MERLIN



LA FÉE MORGANE



O'SULLIVAN



SEAN FINNUCAN



FRÈRE SERAPHIN



LE "BARON ROUGE" MANFRED VON RICHTHOFEN

SUR LES TRACES DES HOMMES-LÉOPARDS

d'après "Les Ethiopiennes"

Les quatre histoires rassemblées dans le recueil *Les Ethiopiennes* se déroulent à la fin de l'année 1918 et ont pour cadre les légendaires terres de la Corne de l'Afrique. Alors que la guerre se termine en Europe, elle se poursuit sur le continent africain. Cush, personnage important dans l'œuvre de Pratt, fait son apparition dans la première histoire intitulée *Au nom d'Allah le miséricordieux*. Il reviendra, tout comme d'autres personnages de ces aventures, dans *Les Scorpions du Désert*, une autre série du dessinateur Hugo Pratt. Corto rencontre aussi les hommes-léopards du Rufiji, qui assurent alors la justice africaine, au cœur d'une histoire qui sent la chaleur et le sang...



CUSH
Sauvage guerrier dankali de la tribu des Beni Amer et homme de foi, ce nomade solitaire et ami de Corto ne perd pas de temps avec ses ennemis, qu'il supprime sans état d'âme.



DAVE BRUKOÏ
Un homme-léopard ! Au cours de la poursuite du traître Saxon, Brukoï, alias Big Tom Tom, devient frère de sang de Corto Maltese.



IDRISS EL AZEM
Ce nationaliste arabe, connu sous le nom d'El Oxford, a étudié dans les universités européennes et américaines. Il meurt sous le feu de balles turques, et sous les yeux de Corto.



SIMON BRADT
Capitaine de l'armée britannique, cet ancien combattant irlandais s'appelle en réalité Juda O'Leary. Capturé par les rebelles du Mad Mullah et condamné au bûcher, c'est Corto qui lui donne "le coup de grâce".



SHAMAËL
"Le poison de Dieu" est un grand sorcier abyssin, un ange déchu qui vient des mythes hébraïques et que l'on retrouve dans l'épopée mésopotamienne Gilgamesh. Peut également être joué sur le plateau de l'aventure F.



IAN MAC GREGOR
Ce capitaine de l'armée britannique mène des campagnes en Afrique depuis 1911. Dans le delta du fleuve Rufiji disputé aux Allemands, il met en garde Corto contre les hommes-léopards.



WERNER SAXON



MUNGO



FALA MARIAM



LA MÈRE DE CUSH



SAHAD EL CAIRO



RAS YAQOB



LORD HAW HAW

LES CARTES DE L'AVENTURE

- 13 cartes "Personnage"
- 3 cartes "Objet"
- 2 cartes "Avantage"
- 2 cartes "Corto"



CETTE CARTE NE CONCERNE QUE L'ACTION BLANCHE OU NOIRE DU PERSONNAGE, EN SUIVANT LES RÈGLES HABITUELLES. IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE DE JOUER UN OBJET SUR CE PERSONNAGE.



LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE : LES 6 JETONS "HOMME-LÉOPARD" SONT EMPILÉS EN BOUT DE PLATEAU À DROITE.

DURANT LE JEU, CHAQUE FOIS QU'UN PERSONNAGE AVEC LE SYMBOLE ☞ EST JOUÉ, ON Y PLACE UN JETON "HOMME-LÉOPARD".

EXCEPTION : LA CARTE "BRUKOÏ" ACCUEILLE 2 JETONS.

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE, LORS DE SON DÉCOMPTE FINAL, CHAQUE JOUEUR MAJORITAIRE SUR UNE CARTE "HOMME-LÉOPARD" PEUT DÉPLACER CHAQUE JETON S'Y TROUVANT DE 1 À 3 CASES (ORTHOGONALEMENT DE CASE EN CASE). CES JETONS LUI PERMETTENT DE RELIER SES PERSONNAGES POUR AUGMENTER LA TAILLE DE SES GROUPES.

À LA FIN DE SON DÉCOMPTE, LE JOUEUR RETIRE SES JETONS "HOMME-LÉOPARD", QUI NE PROFITENT PAS AUX AUTRES JOUEURS.



Dans cet exemple, le joueur rouge déplace son jeton "homme-léopard" sur la case du dessous ①, reliant ainsi un petit groupe de 2 personnages ② et un personnage isolé ③ à son grand groupe ④. Son grand groupe est finalement composé de 7 personnages (4+2+1) et lui rapporte 14 ors.



LE TRAIN D'OR RUSSE DE L'AMIRAL KOLTCHAK

d'après "Corto Maltese en Sibérie"

Cette fabuleuse et cruelle aventure démarre à Venise. Corto s'ennuie et a décidé de retourner chez lui à Hong Kong. C'est la fin de la guerre en Europe mais une dictature contre-révolutionnaire s'est établie en Sibérie. Après le massacre du Tsar déchu Nicolas II et de sa famille, le trésor impérial fait l'objet de toutes les convoitises, y compris celle des Lanternes rouges, une mystérieuse organisation qui propose à Corto de s'emparer du train qui transporte l'or. L'aventurier part alors avec Raspoutine dans cette vaste et glaciale région dévastée par la guerre civile et la violence, où la cruauté et le romantisme s'entremêlent dans les vapeurs du Transsibérien et du Transmandchourien...



CHANGAI LI
Membre de la société secrète chinoise des "Lanternes Rouges", révolutionnaire de la première heure, elle participera à tous les grands mouvements de l'histoire chinoise après la Première Guerre mondiale.



MARINA SEMINOVA
Cette fascinante Duchesse de la Grande Russie est l'amie de l'Amiral Alexandre Koltchak. Invitée par le Cosaque Spatzetov dans son train blindé, elle croisera Raspoutine, ce qui lui sera fatal.



MAJOR JACK TIPPIT
L'officier et pilote de guerre de l'US Air Force invite Corto dans son avion pour un voyage de Shanghai à Kharbine en Mandchourie. Voyage écourté : l'aéronef est abattu au survol du fameux train.



TCHANG TSO-LIN
Puissant seigneur de guerre de Mandchourie, ce général cruel et raffiné est également membre de la secte des "Dragons Noirs". Corto le rencontre à Shanghai.



SEMENOV
Chef de la "Division sauvage", l'Ataman Grigori Mikhailovitch Semenov occupe la ligne du Transsibérien avec ses trains blindés. Spatzetov est sous ses ordres.



LE BARON VON UNGERN-STERNBERG
Baron fou et sanglant, il combat les bolcheviks avec Semenov et veut créer son empire. En lui tenant tête, Corto lui inspirera le plus grand respect.



"UNE OREILLE" NINO IAROSLAV



HU



"LONGUE VIE" IGOR SPATZETOV



LE "MOPA"

IGOR SPATZETOV



LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE: LES 9 WAGONS SONT PLACÉS EN 3 PILES FACE CACHÉE EN BOUT DE PLATEAU À DROITE. LE TRAIN EST PLACÉ AU-DESSUS OU EN-DESSOUS DE LA DERNIÈRE CASE DU PLATEAU DE L'AVENTURE, DE FAÇON À CE QU'IL SOIT ENTRE 2 PLATEAUX.

DURANT LE JEU, CHAQUE FOIS QU'UNE CARTE "PERSONNAGE" EST POSÉE SUR LE PLATEAU DE L'AVENTURE, LE TRAIN AVANCE D'UNE CASE VERS LA GAUCHE. LES JOUEURS PEUVENT ATTAQUER LE TRAIN EN JOUANT DES PERSONNAGES ET DES OBJETS À BORD NOIR DE MANIÈRE CONTIGUË À UNE PARTIE DU TRAIN. ILS PRENNENT AUTANT DE WAGONS QUE D'ATTAQUES PORTÉES. APRÈS L'ATTAQUE DU TRAIN, LE JOUEUR PREND CONNAISSANCE DU WAGON PUIS LE POSE DEVANT LUI FACE CACHÉE.

L'ATTAQUE À DISTANCE EST ÉGALEMENT POSSIBLE AVEC DES CARTES À ZONE D'ACTION ÉTENDUE. UN PERSONNAGE À BORD BLANC NE PEUT ATTAQUER LE TRAIN QU'AVEC UN OBJET NOIR. IDEM POUR CORTO ET RASPUTINE. LE TRAIN NE PEUT QU'AVANCER. IL EST POSSIBLE QU'IL SORTE DU JEU SI 9 CARTES "PERSONNAGE" OU PLUS SONT JOUÉES SUR LE PLATEAU DE CETTE AVENTURE.

LES WAGONS "BOOOM!" (3X)
PERMETTENT DE PORTER UNE ATTAQUE DEPUIS LE TRAIN (ZONE D'ACTION : L'UNE DES 2 COLONNES SUR LESQUELLES SE TROUVE LE TRAIN).

IL EST POSSIBLE DE LES JOUER À TOUT MOMENT DE SON TOUR DE JEU (CE TOUR OU UN SUIVANT). IL N'EST PAS OBLIGATOIRE D'AVOIR UN PERSONNAGE PRÈS DU TRAIN POUR JOUER UN WAGON "BOOOM!".



LES WAGONS "TRÉSOR" (6X)
RAPPORTENT 2 ORS.

LES CARTES DE L'AVENTURE

- 12 cartes "Personnage"
- 3 cartes "Objet"
- 2 cartes "Avantage"
- 1 carte "Corto"
- 1 carte "Raspoutine"
- 1 carte "Corto / Raspoutine"

LE GRAND OR DU ROI DE PERSE CYRUS

d'après "La Maison dorée de Samarkand"

À la fin de l'année 1921, Corto Maltese est à Rhodes pour résoudre une énigme. Il trouve un vieux document qui fait mention du trésor du roi de Perse caché par Alexandre le Grand, quelque part à Samarkand. Il part alors à travers l'Asie Mineure, en proie à des luttes meurtrières, avec la promesse d'un formidable butin. Sur les chemins qui doivent le mener à la Maison dorée de Samarkand, il retrouve Raspoutine qui croupit en prison... Une aventure qui fait la part belle aux rêves et à une réalité historique et politique revisitée.



LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE: LES 4 JETONS "GRAND OR" SONT EMPILÉS SUR L'EMPLACEMENT PRÉVU AU MILIEU DU PLATEAU.

DURANT LE JEU, AUCUN PERSONNAGE NI AUCUNE FIGURINE NE PEUT ÊTRE POSÉ À CET EMBLEMMENT. DÈS QU'UN PERSONNAGE OU UNE FIGURINE ARRIVE SUR UNE CASE CONTIGUË, LES 3 AUTRES CASES CONTIGUËS AU "GRAND OR" DEVIENNENT ACCESSIBLES.

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE, LES JOUEURS REÇOIVENT UN JETON POUR CHAQUE PERSONNAGE QU'ILS CONTRÔLENT ET QUI EST PLACÉ SUR UNE DES 4 CASES ADJACENTES AU "GRAND OR". CES JETONS RAPPORTENT 3 ORS CHACUN.



SI LE PLATEAU EST EN BORDURE DE ZONE DE JEU, SEULES 3 CASES RAPPORTERONT DE L'OR.

PRÉCISION POUR LE DÉCOMPTÉ DES GROUPES EN FIN DE PARTIE: 2 PERSONNAGES SITUÉS DE PART ET D'AUTRE DE LA CASE DU TRÉSOR NE SONT PAS CONSIDÉRÉS COMME CONTIGUS.

Dans cet exemple, le joueur bleu gagne 2 jetons, Jaune et Vert en gagnent chacun 1.

LES CARTES DE L'AVENTURE

- 12 cartes "Personnage"
- 1 carte "Objet"
- 4 cartes "Avantage"
- 1 carte "Corto"
- 1 carte "Raspoutine"
- 1 carte "Corto / Raspoutine"



ANTONIO SORRENTINO
Capitaine de carabinieri, il fut en poste à Venise où il rencontra Corto et affronta Venexiana Stevenson, avant de prendre fonction à Rhodes en 1921 où il retrouve le héros maltais. Peut également être joué sur le plateau de l'aventure C.



CASSANDRE KATSOUROS
Sur l'île de Rhodes, Corto loge chez Cassandra, célèbre pour lire dans le marc de café. « Quand tu auras trouvé ce que tu cherches, tu te perdras immédiatement » dit-elle à Corto, avant son départ vers Tarsus.



FARID HEKMET
Ce soldat turc a participé avec Timur Chevket et la 7^e Armée aux opérations en Syrie et au pillage de la banque d'Alep en 1918. Corto l'affronte aux premières heures de son périple en Asie Mineure.



ENVER BEY
Personnage historique, le Général Enver Bey ou Enver Pacha a entraîné la Turquie dans la Première Guerre mondiale et fut un des organisateurs du génocide des Arméniens en 1915.



TIMUR CHEVKET
Sosie de Corto Maltese, Chevket Pacha est un brillant mais effroyable officier de l'armée turque. Il participa activement au génocide arménien. Raspoutine trouvera un certain plaisir à l'abattre.



MARIANNE
Emotive et affectueuse, Marianne, qui s'appelle en vérité Eveline de Sabrevoise, est comédienne et joue pour les déserteurs turcs au côté de John Bull, autre personnage singulier de l'aventure.



RESHID



LE COLONEL BAHIAR



JOHN BULL

ABBAS



NARCISSE



L'IMAM DE L'ÉCOLE DERVICHE MAWLAWIYYAH





...IL Y A QUATRE AS DANS UN JEU, ET MIS ENSEMBLE ILS DONNENT LA SOLUTION POUR TROUVER... COMME D'HABITUDE... LE TRÉSOR.

QUI POSSÈDE LES TROIS AUTRES AS ?

"Sous le signe du Capricorne - ... Et nous reparlerons des gentilhommes de fortune" (Ed. Casterman)



LE TRAIN D'OR DE L'AMIRAL KOLTCHAK ?... NON, JE N'EN AI JAMAIS ENTENDU PARLER !

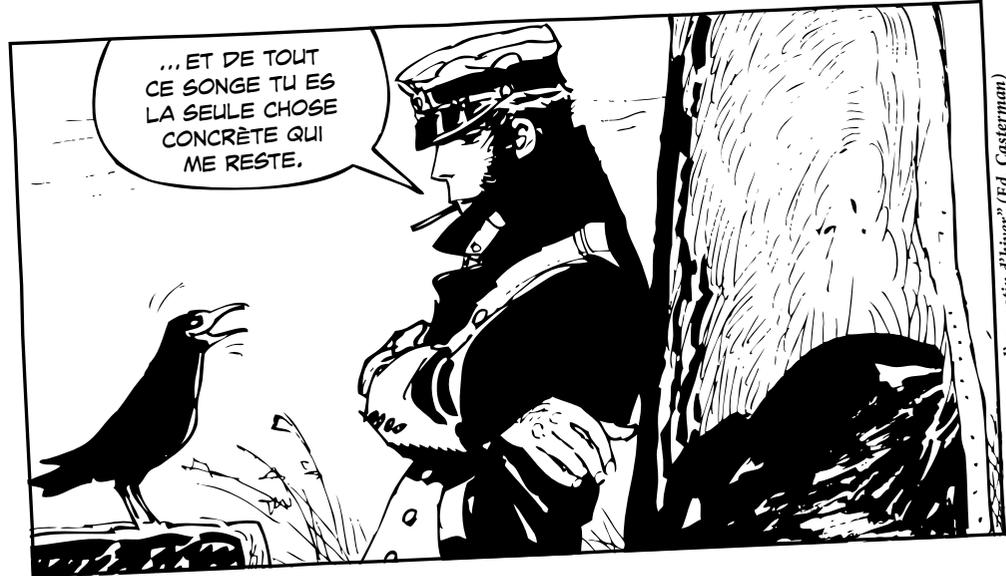
IL S'APPELLE AINSI PARCE QU'IL TRANSPORTE LE TRÉSOR IMPÉRIAL RUSSE DEPUIS LA MORT DU TSAR ET DE SA FAMILLE...

"En Sibérie" (Ed. Casterman)



TU AS DE LA CHANCE, CORTO MALTESE.

"Les Ethiopiennes - Au nom d'Allah Le Miséricordieux" (Ed. Casterman)



... ET DE TOUT CE SONGE TU ES LA SEULE CHOSE CONCRÈTE QUI ME RESTE.

"Les Celtiques - Songe d'un matin d'hiver" (Ed. Casterman)



... LE TRÉSOR D'ALEXANDRE QUE NOUS CHERCHONS DEVRAIT SE TROUVER DE CE CÔTÉ-LÀ... PEUT-ÊTRE PLUS AU SUD, ENTRE BACTRIANE ET LE KÂFIRISTÂN.

LE KÂFIRISTÂN ? ON DIRAIT UN ROMAN DE KIPLING !

"La Maison Dorée de Samarkand" (Ed. Casterman)